



Compte-rendu d'un début de partie de L'Octobre Blanc 1919, l'ultime assaut contre Petrograd la Rouge.

Préambule : le récit de ces 4 premiers tours de jeu est destiné à montrer la vie d'une partie autour des principaux concepts du système de jeu, mais aussi de redonner le contexte et l'ambiance historique en complément des articles parus dans Battles #5. Ce compte-rendu ne décrit en général pas les mécanismes de jeu dans le détail (un exemple de combat détaillé est disponible sur le forum dédié de Consimworld, message #35) mais permet de comprendre l'usage des principales règles.

Les Blancs gagnent s'ils prennent le Palais d'Hiver à Petrograd ou s'ils capturent suffisamment de localités tout en détruisant un maximum d'unités Rouges.

Contexte historique :

En novembre 1918, après l'évacuation de la Russie par les Allemands, un corps d'armée spécial formé de volontaires russes opposés au régime bolchevique en place depuis octobre 1917, trouve refuge en Estonie. Luttant aux côtés des Estoniens dont ils reconnaissent l'indépendance, le « corps du Nord » lance une première offensive vers Petrograd en mai 1919 mais est repoussé *in extremis* vers l'Estonie par les 7^{ème} et 15^{ème} armées Rouges.

Avec l'aide matériel des Alliés, notamment britanniques, le corps, devenu l' « Armée du Nord-Ouest » au cours de l'été, aligne près de 20 000 hommes en septembre, soutenus par une demi-douzaine de chars et une escadre de la Royal Navy. Une nouvelle offensive est lancée en octobre, avec la ferme détermination de s'emparer de la cité révolutionnaire. La prise de Petrograd par l'Armée du Nord-Ouest pourrait asséner un coup dévastateur aux Bolcheviks sur le plan politique et stratégique, ce qui, associé aux succès en cours des armées Blanches de Denikine au sud de Moscou, pourrait signifier la fin de la Russie Rouge.

- A la veille de l'offensive, le gouvernement russe du Nord-Ouest et le général Youdenitch s'adressent à l'Armée (extrait) :



« Citoyens – soldats !

Seule l'armée peut sauver la Russie des Bolcheviks. Contrairement au passé, nous avons aujourd'hui de l'équipement en suffisance, et bientôt vous seront distribués du pain, des vêtements et des armes. L'heure est venue de fournir le plus grand des efforts, et le dernier sacrifice. Marchez bravement contre les ennemis du peuple et de la liberté, et remplissez votre dernier devoir, gagnant ainsi la paix et le bonheur pour vous-mêmes et votre infortunée patrie. »

Le front avant la tempête, le 9 octobre 1919 (cliquez pour le [zoom](#)) :





Tour 1 (10-11 octobre)

Phase préparatoire (administrative), points marquants du tour :

Les Blancs déclarent un **Tour d'offensive** : leurs unités bénéficieront d'un approvisionnement en munitions normal. L'Armée du Nord-Ouest (ANO) est en effet limitée en munitions : elle dispose au départ de 4 tours de munitions pour une partie en 12 tours... Elle espère cependant s'emparer du dépôt de Gatchina.

Evènement aléatoire Blanc : complots à Petrograd : des partisans pro-Blancs préparent une insurrection en prévision de l'approche des troupes de l'ANO... (le Blanc choisit un quartier de Petrograd dans lequel il pourra faire apparaître des insurgés).

Evènement aléatoire Rouge : rien à signaler, tout est calme...

Phase d'actions :

- Le Blanc choisit évidemment une **Séquence de combat** et non de mouvement (c'est effectivement au choix). Il décide que toutes ses unités attaqueront **de nuit** (l'ANO subit 1 niveau de **Fatigue** mais bénéficiera d'un +1 aux dés de combat), sauf à Yambourg où l'attaque aura lieu de jour (à l'aube !) pour bénéficier du soutien du détachement aérien. Les attaques seront partout soutenues par de multiples batteries ou le feu des trains blindés. Contre les retranchements de Yambourg, des autoblindées, et trois chars Mark V prêtés par les britanniques fonceront à travers le pont routier. Ils seront accompagnés par les meilleures troupes de l'ANO (compagnies de choc, légion franco-russe, légion suédoise).

Les deux divisions Rouges gardant le front, assoupies depuis plusieurs semaines, sont totalement surprises et balayées dans tous les secteurs d'attaque ! Les Blancs prennent Yambourg (où ils recrutent aussitôt des volontaires antibolchéviques : **+1 Point de Remplacement**), franchissent partout la Louga, et mettent en déroute les deux divisions adverses. 800 **prisonniers** (2 Points d'Effectifs) sont conduits à l'arrière pour examen politique.

Les tanks Mark V se retirent provisoirement pour révision mécanique (les tanks son systématiquement en panne pendant 2 tours après usage ; il s'agit de matériel d'occasion et les pièces détachées manquent).

Un détachement de la Royal Air Force, décollant depuis sa base en Finlande, bombarde le fort côtier de Seraya Loshad mais sans effets.



Tour 1, après les combats ; les Mouvements Offensifs (marqueurs noirs) restent à jouer et permettront aux troupes de seconde ligne d'avancer un peu.

A noter une certaine chance sur les combats au sud où toutes les unités Rouges ont été éliminées. Cependant certaines unités Blanches (pions pivotés à 90°) ont été désorganisées pendant l'attaque et se déplaceront moins vite lors de la séquence de mouvement (et ont leur facteur de combat réduit).

[\(zoom\)](#)



- le joueur Rouge **hésite entre une Séquence de Mouvement et une de Combat** : s'il se déplace il effectue ses mouvements de déroute mais libère le chemin aux Blancs ; par contre il a de bonnes chances de sauver ses troupes. S'il « combat », il restera sur place pour gêner le futur mouvement Blanc. Mais il remarque que s'il reste, le nombre de ses unités pouvant être encerclées est trop grand, il préfère les faire fuir en espérant les rallier pour la défense des abords de Petrograd (ou de Petrograd elle-même !). Les troupes Rouges s'enfuient donc en masse ! (seuls quelques régiments au nord retraitent en bon ordre).

- **Mouvement Blanc** (le joueur ne peut plus choisir Combat, il l'a déjà pris ce tour) : le joueur Blanc décide que ses troupes avanceront à **Marche Forcée** ! (+1 Fatigue, soit niveau 2 ; un repos forcé risque de s'imposer à partir du niveau 5). L'ANO fonce donc plein Est à plein régime !

Tour 2 (12-13 octobre)

Points marquants du tour :

Renforts Rouges : alerte générale dans la région : les unités stationnées à Petrograd sont mobilisées et seront précipitamment envoyées au front : régiments bashkires en cour de formation politique, cadets des écoles militaires, unités de réserve. Par ailleurs, les marins de la base navale de Kronstadt embarquent sur les navires, prêts à débarquer sur le continent pour renforcer la 7^{ème} Armée.

Les Bashkirs sont un peuple turc de la région d'Oufa, entre la Volga et l'Oural.

Renforts Blancs : Les Estoniens commencent leur offensive le long de la côte, le régiment Inguermanland (Ingrie) en tête. *Note historique : l'Estonie a accepté de participer à l'offensive contre Petrograd pour repousser un peu plus à l'Est le danger Rouge. Elle compte à terme sur le soutien diplomatique des Britanniques pour défendre son indépendance en cas de victoire totale blanche dans la guerre civile. En attaquant le long de la côte, elle poursuit également sa pénétration en Ingrie, une région peuplée par une minorité ethnique proche des Estoniens et des Finlandais et qui pourrait servir de gage si les Blancs devaient gagner la guerre.*

Le joueur Blanc déclare que son tour ne sera **pas « d'offensive »** : ces facteurs d'attaques seront réduits mais il économise des munitions tant que l'opposition Rouge n'est pas trop forte.

Désertions Rouges : le joueur Rouge lance 2d6/2 : 5 Points d'Effectifs désertent ! Il décide de les prendre sur son stock de Points de Remplacement qui représente les nouvelles recrues entassées dans les centres de recrutement et les casernes de Petrograd. Jeunes et vieux se font la belle en masse, et une partie rejoint même à pied les rangs Blancs en approche ! (si 5 ou 6 Déserteurs sont générés, un de ceux-ci devient même **Transfuge** et passe dans le camp Blanc (+1 PR)).

Evènement Blanc : à nouveau des préparatifs d'insurgés à Petrograd, cette fois dans le quartier du Palais d'Hiver, au cœur de la ville, et objectif ultime de l'offensive Blanche...

Evènement Rouge : Tchéka : un détachement de la police politique surveille de près le comportement des troupes (+1 au « moral » lors d'un combat).

1^{ère} séquence Blanche : Combat ! pour dégager la route des unités en Rouge en déroute. Le joueur peut également poser des marqueurs **Mouvements offensifs** qui vont permettre à ces unités hors ZOC d'avancer d'un hex pendant la séquence de combat.

De nombreuses unités Rouges se rendent lors des combats (4 PE, soit 1600 prisonniers !).

La flotte estonienne bombarde le régiment rouge défendant la route côtière, obligeant celui-ci à la retraite.

1^{ère} séquence Rouge : Mouvement, pour échapper à plus de destruction...

Les marins de Kronstadt débarquent sur le puissant fort de Krasnaya Gorka, pour attendre les Estoniens de pied ferme, et à Petergof, le « Versailles » russe, accompagnés de la flotte Rouge qui sort également de Kronstadt.

Les renforts sortant de Petrograd se dirigent vers les positions retranchées situées à une trentaine de kilomètres de la ville.

2^{ème} séquence Blanche : Mouvement, et en Marche forcée en plus ! (+1 Fatigue, soit niveau 3 maintenant). L'ANO détache un bataillon d'infanterie et une batterie pour participer à la prise de Louga (hors carte ; règle spéciale du scénario).

Les Blancs s'emparent de Volossovo tandis que leur cavalerie progresse jusqu'à 10 km (2 hex) de Gatchina.



La 3^e Division d'infanterie de Vetrenko, après avoir percé au sud, remonte à grandes enjambées la route nord-sud menant à Gatchina. Un train blindé Rouge se fait ainsi surprendre en position trop avancée et s'aperçoit que des régiments Blancs défilent comme à la parade sur la route parallèle à sa voie ferrée !

Les 2^e et 5^e divisions d'infanterie vont plein Est en suivant les axes routiers et ferroviaires menant aux abords de Petrograd.



Fin du Tour 2. On remarque que le train blindé Blanc est contraint de rester sur ses positions de départ devant Yambourg car le pont ferroviaire est détruit (*les Blancs l'ont fait sauter en août lors de leur retraite et les Rouges se sont bien gardés de le réparer*). Le joueur Blanc peut dépenser des points de victoire pour faire en sorte que le pont soit réparé au début du scénario. Certaines unités estoniennes restent également en arrière pour raisons politiques (l'armée estonienne ne participe pas à l'axe principal d'attaque de l'ANO et défend la route de Narva). ([zoom](#)).

Remarque : la progression Blanche peut être plus ou moins rapide en fonction des unités Rouges qui entravent la route. Ici, le Rouge a préféré de tenter de sauver un maximum d'unités.

2^{ème} séquence Rouge : Combat : quelques Mouvements offensifs pour bénéficier d'1 hex d'avance gratuit et se rapprocher des positions retranchées.

Tour 3 (14-15 octobre)

Points marquants du tour :

Joueur Blanc : il déclare cette fois un **tour d'offensive** (son stock de munitions passe à 2).

Il **convertit** ensuite ses 6 **Prisonniers** en 2 Points de Recrues (*certaines des prisonniers sont convaincus de se battre pour la cause Blanche, une pratique courant dans les deux camps durant la guerre civile russe*).

Les **tanks** sont réparés et réapparaissent sur une localité ravitaillée, c'est-à-dire ici Volossovo.

La **météo** est claire et les deux détachements aériens (russe et de la RAF) sont de nouveau disponibles.

Joueur Rouge : **Désertions** : -2 PE...

Evènement Blanc : aucun.

Evènement Rouge : Héroïsme ! : de courageux camarades se dressent face à l'adversaire ! (bonus lors d'un combat).

1^{ère} séquence Blanche : Mouvement, pour rétablir le contact avec les Rouges, et encore en Marche forcée ! (+1 Fatigue, soit 4).

Les Jägers à cheval rentrent dans Vyritsa, non loin de la voie ferrée Moscou – Petrograd. Le gros des troupes de l'ANO se masse devant les premières positions retranchées bolchéviques.

Les Estoniens arrivent en vue du petit fort côtier de Seraya Loshad (« *cheval gris* »).



1^{ère} séquence Rouge : Mouvement : en prévision des combats qui se préparent les Rouges préfèrent renforcer leur front. Les cadets de Novgorod arrivent par train à Krasnoye Selo, déjà adjacent aux unités de pointe Blanches. Les unités en déroute depuis le début de l'offensive arrivent enfin dans les rues de Petrograd où les hommes s'écroulent de fatigue en attendant leur sort.



Tour 3 : après les mouvements et avant les combats. Les unités dans Petrograd sont placées sur une mini-carte de la ville, non photographiée ici. ([zoom](#)).

2^{ème} séquence Blanche : Combat ! : L'ANO s'empare en force de Gatchina, les chars Mark V ayant magnifiquement écrasé les tranchées ennemies. La ville livre ainsi un important dépôt de munitions (+4 Munitions !) et quantité de matériel ferroviaire (capacité limitée de mouvement ferroviaire). 400 volontaires du coin rejoignent les rangs de l'ANO (+1 PR).

Par contre les Blancs buttent sur Krasnoye Selo défendu par des cadets et des Bashkirs, mais aussi sur Ropsha tenue par les marins de la Baltique.



Affiche de propagande Rouge :
« Torse en avant pour la défense de Petrograd ! »

Tour 4 (16-17 octobre)

Le camarade Zinoviev, chef du Soviet de Petrograd, commence à se réveiller : le joueur Rouge peut ainsi commencer à prendre des mesures pour la défense de la ville : une action anti-subversion et une action de levée d'unités par tour. Il choisit de rallier la 2^e division de fusiliers en déroute depuis le 10 octobre et qui s'est réfugiée à Petrograd, puis de mobiliser de nouvelles unités militaires et paramilitaires (ouvriers de l'usine d'armement Poutilov, régiments de réserve, toutes des unités de piètre qualité).

Les désertions continuent par contre à gêner le recrutement (-4PR) (une des actions politiques possibles est la lutte contre les désertions).



Evènement Blanc : le général Vetrenko, commandant la 3° DI, désobéit aux ordres et refuse de faire mouvement vers l'Est. Seule la direction Nord et Petrograd l'intéresse...

Note : il n'est pas historiquement clairement établi pourquoi Vetrenko a désobéi. La raison la plus souvent avancée est qu'il voulait être un des premiers à rentrer à Petrograd.

Evènement Rouge : Rumeur : les Blancs seraient déjà à Petrograd ! Toute une formation voit son moral baisser.

Renforts rouges : Zinoviev libère de ses occupations un régiment bashkir et reçoit un bataillon d'ouvriers de la ville voisine de Shlisselbourg, tandis que Kronstadt continue de débarquer des contingents. Des troupes proviennent également de Carélie d'où elles quittent la frontière finlandaise. On apprend que Trotsky a quitté Moscou et devrait arriver sous peu ! (Zinoviev tremble...).

Mouvement Blanc : un raid de cavalerie prend Tosno, sur la voie ferrée Moscou – Petrograd. Au centre, les troupes s'infiltrèrent dans des défenses Rouges peu denses.

Mouvement Rouge : Trotsky apprend avec fureur que son train doit faire demi-tour car la voie vers Petrograd est coupée. Il décide donc de faire le grand détour par Vologda, ce qui retardera son arrivée de deux précieux jours...

Combat Blanc : le joueur décide que les attaques auront lieu de nuit. La Fatigue de l'armée atteint le niveau 5, avec un risque (1 chance sur trois) de repos obligatoire en fin de tour...

Les Blancs s'emparent de Krasnoye Selo, mais également de Ropsha bien que la flotte Rouge ait décidé de soutenir les défenseurs par le tir tendu de ses pièces lourdes.

Les Estoniens, appuyés par leur flotte et l'escadre de la Royal Navy, attaquent le secteur du fort de Seraya Loshad mais sont repoussés après de lourdes pertes dans les deux camps (il s'agissait d'une bataille majeure car les deux camps avaient au moins 4 Points d'Effectifs chacun).

Combat Rouge : l'armée Rouge n'étant pas encore assez rétablie pour lancer des contre-attaques, le joueur décide plutôt de faire donner toutes ses pièces d'artillerie, dont celles des forts et des trains blindés (Barrages). Plusieurs unités Blanches sont désorganisées.

Les cadets de Petrograd essaient néanmoins de reprendre Tosno aux Jägers mais sans succès.

Test de Fatigue de l'ANO : réussi, pas de repos obligatoire !



Fin du tour 4 ([zoom](#))

Tour 5 (18-19 octobre)

Les Rouges commencent à percevoir de sérieux renforts de Moscou ou Vologda, tandis que Trotsky arrive enfin à son quartier général de Petrograd pour prendre les choses en mains (deux fois plus d'actions politiques seront possibles). Les Blancs voient de leur côté arriver la 1^{ère} division d'infanterie en provenance du bord Sud (Youdenitch a en effet décidé de pousser au maximum son offensive au détriment de la protection de son flanc Sud (hors carte)).



Fin (provisoire) du compte-rendu.

Quel sera le destin des armes ? Les Blancs parviendront-ils à pénétrer dans la cité révolutionnaire ? Les Rouges pourront-ils résister et même contre-attaquer grâce aux recrutements massifs, aux mesures expéditives contre les fuyards, et aux renforts envoyés in extremis de toute la Russie ?

A vous de jouer !

The New York Times

Edition du 20 octobre 1919

Par câble spécial :

« LA CHUTE DE PETROGRAD UNE NOUVELLE FOIS ANNONCEE – LA LIGNE VERS MOSCOU COUPEE –

Selon un télégramme reçu à l'Ambassade de Russie à Paris, le général Youdenitch vient d'occuper Petrograd après son évacuation par l'Armée Rouge.

La prise de Petrograd et de sa forteresse de Kronstadt par les forces anti-bolcheviks a été par ailleurs officiellement annoncée à l'état-major de l'armée finlandaise par le représentant à Vyborg du gouvernement du Nord-Ouest de la Russie. Les Bolcheviks clament cependant la victoire. »

Lien vers l'article original du New York Times : [Petrograd's fall again reported](#)