

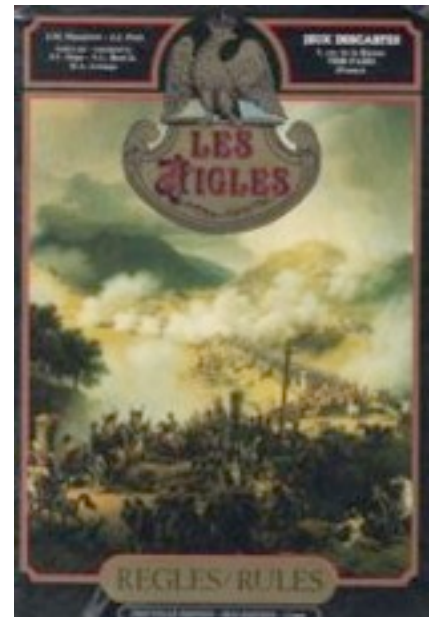
La genèse de « Silex & Baïonnette »

ou pourquoi et comment cette règle de jeu d'histoire est-elle née ?

Honneur à un précurseur encore bien vivant :

« *Les Aigles* », puisque c'est de cette règle dont il s'agit, a initié, et initie encore dans certains clubs, de nombreuses personnes au jeu d'histoire avec figurine.

Première règle commerciale française, elle permet de simuler les combats de la période napoléonienne, c'est-à-dire des débuts de la Révolution française à la fin du I^{er} Empire. Ses mécanismes, issus d'une règle antique-médiévale : « *La flèche et l'épée* », sont classiques mais leur adaptation à la période considérée et, surtout, la partie historique qui les accompagne lui donne un parfum de réalisme, que d'autres nomment « chrome ».



« *Les Aigles* » et la compétition :

Les règles proprement dites tenaient sur quinze pages, non pas du fait de leur simplicité – réelle – mais du fait de leur concision. Les amendements des auteurs comme des organisateurs de tournoi étaient donc souvent nécessaires pour compléter ou expliquer certains points sujets à friction, mais leur addition et, surtout, l'avènement d'une nouvelle règle – la bien nommée « *I^{er} Empire* » – détourna la majorité des tournoyeurs des « *Aigles* ».

« *Les Aigles* » et l'Histoire :

C'est une règle napoléonienne c'est indéniable, mais sa parenté avec la période antique-médiévale se ressent dans certains choix. Par exemple, les figurines de cavaliers réguliers n'ont pas le même socle suivant qu'elles appartiennent à la cavalerie lourde ou légère, ce qui est un héritage de « *La flèche et l'épée* » dans laquelle les cavaliers lourds sont considérés comme des réguliers donc en ordre serré et les cavaliers légers comme des irréguliers donc en ordre dit lâche (les cavaliers sont espacés au lieu d'être serrés).

Autre point non historique : les mêlées de fantassins qui, si on peut concevoir qu'elles aient existé à l'époque des armes blanches – encore que – sont extrêmement rares quand tous les soldats sont équipés d'armes de jet ! De fait, l'importance des tirailleurs qui a considérablement crû depuis l'adoption des armes à feu n'est pas représentée à sa juste valeur.

Cependant, il faut reconnaître que le travail réalisé sur les formations et les changements de formation a vraiment introduit en France une conscience de la réalité tactique de cette époque.

Malheureusement, « *Les Aigles* » – comme les **autres** règles – entretient et fait perdurer l'imposture de l'historien Oman – même s'il a reconnu sur le tard et du bout des lèvres s'être trompé, le grand mythe : les Français attaquent en colonne et ont donc un bonus dans cette formation et les Anglais défendent en ligne et ont un facteur de feu plus élevé pour arrêter les colonnes !

« *Silex & Baïonnette* » :

Les points évoqués ci-dessus – notamment – et des lectures historiques de plus en plus pointues sur la tactique, l'armement, la psychologie de l'Homme au combat, les récits des combattants, entre autres, sont à l'origine d'une réflexion sur la nécessité d'écrire une règle plus « historique » dans ses prémisses tout en restant accessible et précise afin de permettre sa mise en œuvre en tournoi.

En 2004, le premier essai – « *Les Aigles Impériales* » – se démarquait déjà des autres règles. C'est en 2012, que cette longue réflexion voit son aboutissement avec la sortie de : « *Silex & Baïonnette* », sujet principal de ce site.

Thierry Melchior.

Droit d'auteur, ©, 2012.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France