

Une armée à jouer : Les Huns d'Attila

Pour l'empire romain, la première moitié du Vème siècle fut complètement commandée par la peur inspirée par les Huns. Leur impact sur Rome fut en effet déterminant puisque leur arrivée en Europe, à partir de 375, dans le Caucase d'abord puis vers le Danube, provoqua deux vagues migratoires de peuples sarmates et germaniques (en 376 et 405-407) qui ébranlèrent l'empire.

Pour comprendre la logique de composition de la liste d'armée concernant les Huns occidentaux, il convient de s'interroger sur leur origine historique, qui conditionne leur mode de combat, puis d'appréhender la complexité et la diversité ethnique de l'empire contrôlé par Attila, dont l'armée était assurément fort éloignée de celle véhiculée par l'image traditionnelle des peuples nomades.

1. L'irruption brutale des Huns en Europe à la fin du IVème siècle marqua d'autant plus les esprits qu'ils différaient totalement par leur apparence physique, leur mode de vie et leurs techniques de combat des autres barbares que les romains avaient jusque-là côtoyés.

On ne sait pas avec certitude d'où venaient les Huns, surgis de l'Asie centrale, ni quelle langue ils parlaient (probablement de racine turco-mongole).

L'hypothèse d'une filiation directe avec les Hsiung-Nu, qui a été formulée dès 1756 par Joseph de Guignes dans son « Histoire générale des Huns, des Turcs et des Mongols », a longtemps été en vogue mais elle fait toujours débat et se trouve désormais fortement critiquée.

Une autre hypothèse plus probable voit dans les K'ouen ou Kun, déjà mentionnés par les chinois au début de l'ère chrétienne, la famille d'origine des Huns, qu'on peut sans doute rattacher aux populations proto turcs.

Rentrer dans les débats complexes que nécessite l'examen des éléments en présence pour trancher cette question est finalement d'un intérêt secondaire pour le joueur d'histoire. Nous disposons par ailleurs de suffisamment d'indices ou de témoignages historiques pour cerner les Huns avec une précision acceptable pour la simulation ludique.

On entend parler d'eux dans l'empire romain à partir de 75 par divers auteurs anciens qui situent un peuple dénommé Chunni ou Hunni ou Kun, au nord de la mer noire, en périphérie de la sphère occupée par les nations sarmates. Ainsi donc, on sait que les Huns vivaient dans les steppes de l'Oural au début du IIème siècle au contact des tribus ougriennes, qu'ils provenaient de l'est ou du nord-est (donc de la Sibérie occidentale) car leur arrivée dans cette région a provoqué une confrontation directe avec les Alains qui l'occupaient précédemment.

Les témoignages des auteurs romains mais aussi les preuves archéologiques établies par l'étude de sépultures en Hongrie nous montrent une apparence physique de type mongoloïde. A leur entrée en Europe, le mode de vie des Huns est toujours typiquement nomade, tout comme leur manière de combattre. Leur supériorité militaire va rapidement leur donner l'ascendant sur les Alains puis les Ostrogoths qui seront les premiers peuples à être écrasés et soumis. Comment s'explique-t-elle ? Considérons les facteurs classiques de la puissance militaire : armement, tactique, effectifs et moral pour tenter de dégager les domaines de supériorité des huns. Evacuons, d'entrée, l'éventualité d'une supériorité numérique marquée car, d'une part ce facteur n'a jamais été souligné par les

auteurs anciens concernant les Huns, d'autre part, il n'y a aucune raison que le volume de la population de ce peuple nomade, issu des steppes asiatiques ait notablement dépassé celui des Sarmates habitant des plaines plus hospitalières. Concernant l'armement, tous les témoignages rapportent la puissance de l'arc de ces cavaliers, qui était de type composite et de forme asymétrique. Capable de percer les armures et servi avec une extrême dextérité, il a constitué une réelle surprise chez des nations scytho-sarmates qui maîtrisaient pourtant de longue date les techniques de l'archerie à cheval. Il faut donc qu'il ait représenté une authentique avancée en matière d'armement, au point que les cavaliers Alains qui combattaient au départ principalement à la lance, se sont progressivement réorganisés en archers montés au contact des Huns. Pour autant, il est vraisemblable que l'avantage de l'armement n'explique pas seul, la supériorité hunnique. Leur tactique de combat déstabilisante, servie par un moral supérieur forgé par la dureté de leurs conditions de vie et de leurs mœurs, semble avoir été le facteur déterminant. Elle le fut, en tout cas, suffisamment pour étonner les Romains, qui étaient depuis longtemps habitués aux techniques d'esquive des cavaliers archers tels que les Parthes ou pour s'imposer aux Goths, aussi bien dotés en cavalerie de choc qu'en solide infanterie lourde. Leur succès tenait sans doute à la flexibilité et la polyvalence d'emploi d'une cavalerie capable d'harcèler à distance et d'esquiver les points forts de la ligne de bataille adverse, mais aussi de se concentrer rapidement et de charger résolument sur les points faibles. On peut supposer que c'est là que résidait la différence avec les autres armées montées précédemment rencontrées par les Romains (Parthes, Sarmates, Perses), armées dans lesquelles les rôles de harcèlement par le tir et de rupture par le choc semblaient nettement séparés entre des catégories de cavaliers différents (typiquement les archers à cheval et les cataphractes chez les parthes). Ceci nécessitait forcément une coordination supplémentaire entre les différents types de cavaliers qui ne permettaient pas la même fulgurance de l'action que celle qui fut prêtée aux Huns. Si l'on admet cette reconstitution, on comprend alors la logique de la transformation progressive, à partir du début du Vème siècle, de la cavalerie romaine dont les bukelaroi byzantins de Bélisaire constitueront l'aboutissement ultime.

2. L'ensemble politique contrôlé par Attila n'était pas un empire des steppes mais plutôt une fédération cosmopolite de peuples réunis par la crainte ou l'intérêt autour d'un chef charismatique.

C'est uniquement à partir de la génération précédant Attila (le roi Roua était son oncle) que les Huns, jusqu'alors divisés en divers clans, vont se rassembler sous l'autorité d'un seul roi. Après une dizaine d'année de co-royauté avec son frère Bleda, Attila va éliminer ce dernier et régner sans contestation sur une mosaïque de peuples allant du Danube au Don et, sans doute, les rivages de la Baltique. Ceux-ci le suivront en raison de son charisme reconnu par tous les témoins de l'époque et de ses indéniables qualités politiques. Vis-à-vis de ses sujets, Attila alternera en effet la distribution de cadeaux et subsides provenant des tributs et rapines arrachés à l'empire avec la répression la plus féroce de toute résistance (comme la destruction du royaume burgonde de Worms). Outre le noyau dur de Huns turco-mongols, ces peuples appartiennent à deux grands ensembles ethniques : les Sarmates iranophones et les Germains. Ceux-ci fourniront le gros des contingents constitutifs des armées d'Attila lors de ses expéditions contre l'empire d'occident, dans des proportions d'ailleurs très comparables à celle des armées romaines de cette époque. C'est ainsi qu'à la bataille des champs catalauniques on trouve des Goths, des Alains, des Francs, des Burgondes dans les deux camps. Probablement même des Huns étaient-ils engagés du côté romain. Ces derniers servent en effet depuis longtemps comme mercenaires au profit de l'empire et il est tout à fait vraisemblable

qu'ils aient constitué une partie des troupes régulières « romaines » qu'Aetius amena avec lui d'Italie pour venir au secours de la Gaule. L'armée d'Attila est donc une vaste coalition au sein de laquelle, autour d'un noyau dur, désormais minoritaire, de cavaliers hunniques, on trouve des contingents de Goths, de Gépides, d'Hérules, de Skires, de Francs, de Ruges, de Burgondes, d'Alains et autres Sarmates. D'un point de vue militaire on y trouve ainsi un large éventail de troupes : cavalerie lourde de choc, archers à cheval, infanterie lourde et tirailleurs d'infanterie légère, caractéristiques de ces peuples.

La liste d'armée que nous allons maintenant examiner nous paraît restituer cette diversité de façon réaliste.

La liste des Huns dans la règle Art de la Guerre

1. La liste d'armée 110 d'Art de la Guerre, dans sa version « Attila », reflète correctement ce que nous connaissons de la réalité historique et mérite d'être jouée en raison de quelques atouts spécifiques.

En effet les capacités de la cavalerie hunnique paraissent bien restituées par la possibilité de les classer cavalerie légère ou cavalerie moyenne avec arc, sans contrainte dans le dosage entre les deux types de troupes. Par ailleurs l'option de les passer en qualité « élite » illustre bien leur supériorité guerrière reconnue. A cet égard il serait intéressant de tester dans la règle ADG une catégorie de LH arc + javelot (pour 7 points de budget par exemple) qui, en combinaison avec la cavalerie moyenne, simulerait sans doute assez fidèlement les capacités et les tactiques si spécifiques des armées de nomades asiatiques. Concernant les nobles, on pourrait souhaiter qu'ils puissent bénéficier en option de la capacité « impact ». En effet, selon les témoignages d'ambassadeurs de retour la cour d'Attila il semble que la classe supérieure des cavaliers Huns aient été équipés de lances. Par ailleurs une bonne partie des guerriers huns ayant servis depuis plusieurs générations comme mercenaires dans les armées romaines, il est vraisemblable qu'ils aient acquis suffisamment de discipline pour être capables de charger en ordre, ce qui justifierait, en sus de l'arc, la capacité « impact » plutôt que l'impétuosité généralement typique des cavaliers de choc barbares dans la règle ADG. L'apport des contingents vassaux ou alliés restitue bien la diversité ethnique des armées avec lesquelles Attila est entré en campagne en Gaule et en Italie, mais ces contingents restent optionnels. On pourrait peut-être imposer des minima concernant la cavalerie lourde Hérule et les fantassins lourds germaniques car ceux-ci représentaient sans doute près de la moitié de l'armée engagée aux champs catalauniques.

En examinant cette liste d'un point de vue ludique, on lui reconnaît quelques atouts intéressants :

- Tout d'abord un fort coefficient d'imprévisibilité pour l'adversaire. En effet les options de composition, notamment avec les alliés possibles, offrent un éventail assez large avec des versions très différenciées en termes de tactique (comparez les deux exemples fournis en fin de cet article). Globalement trois grandes familles de listes se dégagent :
 - Option tir et manœuvrabilité : maximum de cavaliers archers,
 - Option choc : maximum de cavaliers et fantassins impétueux soutenus par un minimum d'archers à cheval

- Option équilibrée : proportion à peu près équivalente de fantassins lourds impétueux, de cavaliers impétueux et d'archers à cheval.
- Ensuite, une capacité de commandement correcte (+3) dont un stratège possible (Attila) qui permet :
 - soit de valoriser par un général compétent dans chaque corps la présence de troupes de choc impétueuses,
 - soit de constituer un corps de rupture commandé par un stratège.
- Enfin une puissance de tir mobile et un potentiel de harcèlement conséquents, toujours appréciables pour reprendre l'initiative si l'on est défenseur et user l'adversaire avant les contacts décisifs (malheur à qui sous-estime le pouvoir de nuisance du LH arc !).

2. Les deux exemples de composition d'armée qui suivent permettent de mettre en évidence des concepts d'emploi très différenciés.

- Exemple 1 : cette liste a été jouée à la convention nationale 2012. Si le succès fut mitigé (2 victoires, 2 défaites, 1 nul), la faute en revient principalement à l'auteur qui a commis quelques grosses erreurs sur des points de règle !
 - Corps 1, général compétent
 - 3 Hérules, cavalerie lourde impétueuse
 - 1 Hérule, cavalerie moyenne impétueuse
 - 2 Huns, cavalerie moyenne arc
 - 2 Huns, cavalerie légère arc
 - Corps 2, général compétent
 - 4 Francs, fantassins lourds impétueux élite
 - 2 fantassins légers arc
 - 2 Huns, cavalerie moyenne arc
 - 1 Hun, cavalerie légère arc
 - Corps 3, général compétent
 - 4 Huns, cavalerie moyenne arc
 - 2 Huns cavalerie légère arc
 - Le concept d'emploi est classique et peut s'exprimer en termes de missions des différents corps:
 - Corps 1 : casser l'aile faible de l'adversaire, si besoin après l'avoir préalablement amoindri par le tir.
 - Corps 2 : fixer le centre de gravité de l'infanterie lourde adverse ou son aile forte : ce corps peut en effet, en fonction des circonstances se déployer au centre ou sur une aile, grâce à sa composition mixte. En revanche, sauf opportunité flagrante, il ne doit pas être chargé de l'action principale de rupture car il ne dispose pas d'un volume suffisant de fantassins impétueux. Sa mission principale est bien de faire peser une menace suffisante pour accaparer suffisamment de forces adverses au profit de l'action du corps 1, beaucoup plus manœuvrable.
 - Corps 3 : ralentir, user, éventuellement déborder une aile en cas d'opportunité
- Exemple 2, cette liste a été jouée une fois en club avec succès :

- Corps 1 : alliés Gépides, général ordinaire
 - 4 cavaliers lourds, impétueux élite
- Corps 2 : Attila, stratège
 - 4 Hérules, cavalerie lourde impétueuse
 - 4 Huns, cavalerie moyenne arc
 - 3 Huns, cavalerie légère arc
 - 2 infanteries légères arc
- Corps 3 : général ordinaire
 - 4 Huns, cavalerie moyenne arc
- Le concept d'emploi est plus audacieux :
 - Grâce sa capacité de commandement, Attila a la certitude de pouvoir contrôler en permanence l'ensemble des 3 groupes de manœuvre du corps 2 (les 3 groupes de cavalerie) sur un front de 16 UD. Le concept est donc de tenir la plus grande partie de la table avec ce corps afin de permettre aux corps 1 et 3 de se concentrer rapidement sur une aile.
 - Pour réaliser cet effet, les corps 1 et 3 sont organisés en 4 unités afin de
 - pouvoir jouer à fond sur l'effet de surprise découlant de la facilité de les mettre en embuscade (3 possibilités avec un général stratège) et d'amplifier l'incertitude de l'adversaire face à l'éventualité d'une marche de flanc en complément des embuscades,
 - Manœuvrer très rapidement, au besoin en s'infiltrant en colonnes dans des espaces restreints.

En conclusion, voici une liste plaisante, à mi-chemin entre les armées des steppes et les armées germaniques et qui peut surprendre l'adversaire. A essayer !

Bibliographie

- Histoire du déclin et de la chute de l'empire romain
 - GIBBON (Robert Laffont)
- Clovis
 - Michel ROUCHE (Fayard)
- Barbares
 - Alessandro BARBERO (Tallandier)
- Atlas de Rome et des barbares
 - Hervé INGLEBERT (Autrement)
- Attila and the nomad hordes
 - David NICOLLE and Angus Mac BRIDE (Osprey)
- Attila et les Huns
 - Louis Hambris (Presses universitaires de France)