

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 8 - L'Autriche

Le téléphone sonne.

« Allo ?... Qui ?... Oh, Margot, allo... Bon, j'aimerais bien venir voir ta collection de sous-bocks, mais je vais juste commencer une partie de Diplomatie... Bon, pas avant six ou sept heures, probablement, à moins que... attends, veux-tu ?... Allo, tu es toujours là ?... C'est bon, j'ai dessiné l'Autriche. Je serai à toi dans vingt minutes... »

Exagéré ? Peut-être. Mais il ne fait aucun doute que sortir l'Armée rouge du chapeau signifie très souvent le bain précoc. Si l'Autriche survit aux premières années, elle sera un meilleur pays que la plupart des autres ; mais c'est un grand si.

J'aime jouer contre l'Autriche, peut-être plus que contre n'importe quel autre pays, à l'exception de l'Allemagne. Les deux pays sont très similaires, et requièrent des stratégies similaires pour en tirer le meilleur parti, mais l'Allemagne n'a pas la vulnérabilité fatale aux attaques précoces qui caractérise son voisin du sud. Certains considèrent cette faiblesse comme un avantage : l'Autriche offre rarement le genre de mort lente qui survit à ceux qui tirent contre l'Italie (ou, dans mon cas, la Turquie). Mais c'est décourageant si vous avez réservé un samedi soir et parcouru dix kilomètres pour un match qui sera éliminé en 1902 et que vous passez le reste de la soirée à feuilleter avec désespoir des numéros écornés de Playboy. Ne désespérez pas cependant : le Hérisson et l'Anschluss vous donneront une chance équitable, et vous assureront au moins de laisser quelques nez en sang derrière vous si vous devez succomber.

POSITION

Le mot qui me vient à l'esprit est « effrayant ». L'Autriche a trois voisins immédiats, dont deux sont susceptibles d'avoir des vues sur le territoire autrichien la plupart du temps ; et au-delà de la mince barrière des Balkans se trouve l'ennemi juré. Une unité italienne attend courtoisement sur le pas de la porte jusqu'à ce que vous ayez le dos tourné – une unité qui a tout à gagner et peu à perdre en se dirigeant vers vous. Le pire de tout, c'est peut-être qu'au début du jeu, vous n'avez accès qu'à une seule province maritime, et c'est une impasse vers laquelle il est inutile de se diriger ; votre flotte solitaire serait bien plus utile en tant qu'armée. La nécessité de garnir les centres d'origine, en particulier Trieste, signifie que l'Autriche doit constamment se passer de certaines ou de toutes ses constructions ; et la construction de flottes en particulier est terriblement lente, et souvent totalement impossible.

Face à cette formidable panoplie d'inconvénients, vous disposez de deux avantages : la flexibilité, d'un point de vue diplomatique sinon tactique ; et l'Allemagne.

OBJECTIFS

Ce n'est pas un gros problème. L'Autriche peut raisonnablement espérer (si elle survit rapidement) occuper l'ensemble des Balkans et de la Turquie pour constituer une base de pouvoir à dix centres. Les huit centres supplémentaires nécessaires à la victoire sont très probablement le trio italien, les centres russes hormis Saint-Pétersbourg, plus Munich et Tunis ; la ligne de blocage présentera les difficultés habituelles à la fin, mais l'Autriche n'est certainement pas plus mal lotie à cet égard que la plupart des autres pays.

OUVERTURES

Avant de considérer les ouvertures individuelles, mettons une chose au clair : tout ce qui ne met pas l'accent sur la défense est inutile. Le bilan de l'Autriche est tout simplement horrible. En 232 matchs par correspondance, on compte dix-sept cas d'élimination d'un pays en 1902 : l'Autriche seize fois, l'Allemagne une fois. L'Autriche est éliminée trente-deux fois en 1903 (la Turquie, étonnamment, est la deuxième pire avec huit éliminations) et seize en 1904. Au total, une Autriche sur cinq est éliminée avant le printemps 1904 ; et à peine deux sur cinq survivent jusqu'à la fin du match. Pourtant, en termes de victoires, le bilan de l'Autriche est respectable : légèrement en dessous de la moyenne, avec trente-trois victoires sur les 230 matchs qui ont donné lieu à un vainqueur, et se classe troisième au classement, juste derrière l'Allemagne. Le message est évident : il faut se préoccuper de sa survie avant tout, et ensuite les chances de victoire viendront.

Je suis depuis longtemps convaincu que la principale raison des débâcles régulières de l'Autriche est l'utilisation d'une ouverture inadéquate. Les chiffres le confirment. L'ouverture autrichienne la plus populaire (près d'un tiers de toutes les parties) est sans aucun doute la variante de Trieste du Gambit balkanique : F(Tri)—Alb, A(Bud)—Ser, A(Vie)—Tri. Je n'ai rien à redire sur les deux premiers coups, qui constituent ce que j'appelle le Gambit balkanique - en utilisant le mot « gambit » dans son sens précis d'ouverture qui risque une perte dans une zone pour un gain (probablement) compensatoire dans une autre, plutôt que comme synonyme général d'« ouverture », comme c'est l'habitude de nos jours. Les coups vers la Serbie et l'Albanie sont destinés à fournir un levier presque certain pour une attaque contre la Grèce ; presque certain, dans la mesure où la Turquie et l'Italie peuvent s'unir pour l'empêcher, mais il n'est généralement pas dans l'intérêt de cette dernière de le faire. Cependant, la variante de Trieste est grotesquement inadéquate. Son but apparent est de se prémunir contre un mouvement italien sournois vers Trieste. Cependant, l'Italie se déplace beaucoup plus souvent vers le Tyrol que vers Trieste ! Et parmi les occasions où l'Italie attaque Trieste, un nombre inconnu mais substantiel se fait par arrangement préalable avec l'Autriche, soit pour une confrontation, soit pour la clé de Lépante, dont nous parlerons plus tard. De plus, une attaque de la Russie sur la Galicie est infiniment plus dangereuse, et se produit dans plus de la moitié des parties. Lorsque les deux invasions - Tyrolie et Galicie - sont jouées simultanément, la variante de Trieste se révèle être la chose pathétique et maladroite qu'elle est. L'Autriche ne peut pas faire mieux que d'essayer de s'assurer la Grèce et de prendre un risque fou avec A(Tri), en essayant de deviner la Russie, avec la certitude de perdre un centre à domicile, et une chance sur deux d'en perdre deux. Il n'y a pas de meilleure mise en accusation de l'ouverture que celle-ci : lorsque l'Autriche est réellement confrontée à l'attaque contre laquelle elle est censée s'être « défendue », elle ne peut guère faire mieux que de déplacer l'unité d'où elle est venue !

Bien souvent, sans aucun doute, cette manœuvre s'inscrit dans le cadre d'une confrontation

préétablie avec l'Italie au sujet de Trieste ; il s'agit bien sûr d'une invitation ouverte à l'Italie à ouvrir A(Ven)—Tyr, A(Rom)—Ven, une attaque qui devient extrêmement attrayante dès qu'elle est certaine de réussir.

Si l'Italie attaque, le mouvement est inutile ; si l'Italie fait l'inverse, le mouvement l'inquiétera, lui fera penser à revenir et ne lui servira à rien.

Le troisième choix autrichien est au moins plus dynamique, bien qu'il montre un mépris tout aussi grand pour la sécurité : il s'agit de la variante de Budapest, dans laquelle A(Vie) va à Budapest au lieu de Trieste. C'est le choix des optimistes, offrant la meilleure chance de trois constructions, car elle laisse à l'Autriche deux unités contre la Roumanie à l'automne. Elle est parfois utilisée dans le cadre d'une Key Lepanto, et c'est la version la plus proche d'une version sûre. Elle peut être judicieuse, si, par exemple, la Turquie a promis d'aider l'Autriche à prendre la Roumanie ; mais en termes généraux, elle est encore plus faible que la variante de Trieste, car elle échoue même dans le cas où cette dernière réussit - lorsque l'Italie attaque avec A(Ven)-Tri, A(Rom)-Ven. Si la Russie se déplace également en Galicie, l'Autriche pourrait finir par acheter ses trois neutres des Balkans au prix de ses trois centres nationaux, ce qui n'est guère une bonne affaire.

Bien meilleure que les deux variantes ci-dessus, et de plus en plus populaire à mesure qu'elles déclinent, est la variante Galicie du Gambit des Balkans, dans laquelle l'armée de Vienne se rend en Galicie. C'est manifestement mieux que la variante Budapest, car si la Russie ne tente pas de s'emparer de la Galicie, l'Autriche a de nouveau deux armées contre la Roumanie (avec la possibilité supplémentaire de Varsovie), et si la Russie tente de s'emparer de la Galicie, alors c'est un sacré bon travail que l'Autriche a fait aussi ! Comme la variante Budapest, elle ne doit être risquée que lorsque vous êtes raisonnablement sûr que l'Italie ne va pas attaquer ; elle est vue à son pire lorsque l'Italie se déplace vers Trieste et Venise et que le déplacement vers la Galicie réussit pour l'instant, l'Autriche doit deviner correctement pour éviter l'humiliation de perdre deux centres à domicile contre l'Italie. Cependant, si vous avez raison dans votre estimation que l'Italie est un idiot, c'est une très bonne ouverture avec d'excellentes chances de victoire. Encore une fois, c'est peut-être la marque de la Key Lepanto (variante suicide).

Ces trois variantes du Gambit des Balkans représentent un étonnant soixante-cinq pour cent de toutes les ouvertures autrichiennes... et pourtant quarante et une autres ouvertures ont été essayées en jeu postal !

Il existe également, je regrette de le dire, trois autres versions du gambit : les variantes tyroliennes, viennoise et bohème, dans cet ordre de popularité, qui ont une fréquence combinée d'une partie sur neuf.

La variante Tyrolia a le mérite exceptionnel d'être susceptible d'atteindre son objectif : arrêter l'Italie. Mais c'est le seul point sur lequel elle est supérieure à la variante Trieste, à moins que vous ne considériez la capacité de lancer une attaque surprise contre l'Allemagne comme un avantage. Un inconvénient majeur est le manque de couverture pour Budapest si le mouvement réussit, de sorte qu'il s'agit de la plus faible de toutes les variantes envisagées jusqu'à présent lorsqu'il s'agit d'une invasion russe. Elle s'en sort cependant assez bien avec l'Italie, même si elle choisit de se déplacer vers Trieste (vous pouvez l'empêcher d'aller plus loin avec A(Tyr)—Tri/Ven). Mais je ne peux pas vraiment la soutenir, sauf dans le cadre d'une confrontation pré-arrangée avec l'Allemagne. C'est une autre affaire.

La variante viennoise, dans laquelle A(Vie) abandonne la lutte et reste assis chez lui en attendant de voir qui attaque quoi, est totalement vaine... mais infiniment meilleure que la variante bohémienne, dans laquelle l'Autriche attaque le seul pays sur lequel on peut absolument compter pour l'aider. Le

fait que neuf personnes aient jugé bon de jouer cette absurdité dans des jeux postaux me paraît remarquablement triste.

La meilleure ouverture autrichienne, à mon avis, est le Hérisson du Sud, une version modifiée du Hérisson proprement dit. Aucun des deux n'a encore rencontré un grand succès, bien que tous deux soient en augmentation. J'ai inventé le nom de « Hérisson » en 1975 pour les coups F(Tri)-Ven, A(Vie)-Gal, A(Bud)-Rum, une ouverture par excellence violente qui offre une protection complète contre toute attaque de la Russie ou de l'Italie. Elle est féroce en apparence mais lâche au fond, d'où son nom. J'ai cependant été déçu par cette version originale, lorsque l'expérience a prouvé que l'échec de l'occupation de la Serbie était un inconvénient trop important ; si l'on pouvait absolument compter sur la Russie ou la Turquie, cela fonctionnait assez bien, mais des choses horribles pouvaient se produire. J'ai donc opté, pour la plupart des parties, pour la version alternative, avec l'armée de Budapest se déplaçant en Serbie au lieu de la Roumanie. C'est, j'en suis convaincu, la bonne ; Je la joue presque tout le temps, et bien que mon palmarès en Autriche soit loin d'être exceptionnel, je suis convaincu que ce serait bien pire si j'avais joué une autre ouverture. Du moins, je n'ai pas encore rejoint les rangs de ceux qui ont été éliminés en 1902 ou 1903.

Il est important d'aller en Serbie, simplement pour empêcher l'Italie de penser qu'elle peut s'en sortir sans problème en Grèce, et pour dissuader la Turquie de tenter de s'infiltrer en Serbie à l'automne. Le déplacement en Galicie règle la situation de la Russie, et l'assaut naval sur Venise a pour effet vital de diviser les armées italiennes si elle tente la populaire stratégie A(Ven)-Tyr, A(Rom)-Ven. Si l'on laisse de côté la possibilité infime qu'une Allemagne démente s'ouvre à la Bohême ou au Tyrol, cette ouverture est à cent pour cent certaine de permettre à l'Autriche de se renforcer en 1901 ; aucune autre ouverture n'y parviendra. (En dehors de la variante de la péniche, F(Tri) reste, ce qui est en réalité une version plus faible de la même idée, et n'est pas recommandé, car il est vulnérable à l'attaque italienne la plus populaire. Étonnamment, c'est le membre le plus populaire de la famille du hérisson, et le sixième plus commun de toutes les ouvertures autrichiennes, mais pour moi, il semble plutôt faible. Si vous comptez sur l'apaisement de l'Italie, ce qui est vraisemblablement le but de cette rampante embarrassante, vous pouvez aussi bien l'inviter à entrer et en finir avec ça.)

L'Autriche peut tenter de nombreuses ouvertures minoritaires. J'ai une certaine sympathie pour ceux qui pensent que les flottes appartiennent à l'eau et qui commencent donc par F(Tri)—ADS ; j'essaierais cela si j'étais sûr que l'Italie commence par F(Nap)—TYS, car la chance de s'emparer de la mer Ionienne serait trop bonne pour être manquée. Mais en règle générale, le mouvement a tous les inconvénients du gambit balkanique sans la vertu d'une double attaque sur la Grèce. Quelques excentriques ont tenté le terrifiant A(Bud)—Gal, A(Vie)—Tri, qui porte mon insistance sur la défense au-delà de toute raison, abandonnant les Balkans à la Turquie pour toujours. Parfois, les gens se soutiennent sur Trieste (incompréhensible) ou la Galicie (pas beaucoup mieux, car le mouvement vers la Galicie est le meilleur quand il échoue). Peut-être que la pléthore d'ouvertures autrichiennes bizarres est le résultat du désespoir, un catalogue de tentatives folles de faire quelque chose, n'importe quoi, qui les prendra au dépourvu. Paranoïa, ton nom est Autriche !

Un dernier conseil sur cette ouverture autrichienne inclassable, la Clé Lépante : « Ne le faites pas. » Cette affaire remarquable sera évoquée dans le chapitre sur l'Italie — pour lui, c'est une bonne ouverture.

AMIS ET ENNEMIS

Les joueurs de la diplomatie postale qui ont une activité commerciale importante reçoivent beaucoup de courrier — c'est bien sûr ce qui les attire. Je commence par trier rapidement le mien à la recherche du magazine annonçant mon dernier départ dans la partie. Si je vois mon nom et mon adresse imprimés à côté du mot Autriche, je remonte mon café et je commence à rédiger une lettre pour l'Allemagne ; le reste du courrier peut attendre.

Pour une discussion complète sur la nécessité pour l'Allemagne et l'Autriche de s'unir, voir les références à l' Anschluss au chapitre 5 .

Il n'est pas exagéré de dire que l'Autriche peut compter à 100 % sur l'Allemagne, à moins que l'Allemagne ne soit folle. Certaines Allemagnes le sont, bien sûr : dans l'échantillon de 313 parties, huit ont été transférées au Tyrol (même si certaines d'entre elles ont été organisées avec l'Autriche – je me souviens très bien d'une qui l'a été, car je jouais contre l'Italie et j'ai terriblement souffert). Quatre fous ont été transférés en Bohême. Mais la grande majorité des joueurs considéreront que le rôle initial de l'Allemagne ne concerne que l'Ouest, et leur attitude envers l'Autriche sera assez amicale.

Mais c'est à l'Autriche qu'il appartient d'obtenir la coopération pleine et entière de l'Allemagne. Râlez, suppliez, payez-lui des verres, aidez-le à remplir sa déclaration d'impôts. Son armée à Munich est ce que vous recherchez - elle peut faire toute la différence entre votre départ en 1903 et votre survie dans la partie intermédiaire. Ce n'est pas lui qui en a besoin, c'est vous qui en avez besoin.

Il y a deux lignes possibles que vous pouvez prendre. Si vous avez l'intention de jouer une des ouvertures raisonnables, y compris un mouvement vers la Galicie, il suffit d'obtenir sa promesse que l'armée restera à Munich jusqu'à l'automne 1901. Supposons que vous ouvrez avec le Hérisson du Sud, et que l'Italie attaque avec A(Ven)—Tyr, A(Rom)—Ven (repoussée par votre mouvement de flotte) ; tandis que la Russie a repoussé votre mouvement vers la Galicie. À ce stade, vos mouvements sont clairs : vous ordonnez F(Tri)—Ven, A(Vie) S GERMAN A(Mun)—Tyr, A(Ser)—Gre. L'Italie s'assure probablement une construction en déplaçant F(ION)—Tun, mais sa position est inconfortable. S'il est vraiment décidé à attaquer, il fait retraite A(Tyr)—Boh et construit A(Ven), mais avec l'aide de l'allemand vital A(Tyr), vous n'êtes pas en difficulté ; il est plus probable que l'Italie décide d'une ligne de conduite plus prudente, en se retirant de A(Tyr)—Pie et en construisant F(Nap).

L'aide allemande est encore plus précieuse si vous commencez avec la variante de Trieste du gambit balkanique (comme nous l'avons déjà vu, elle est faible, mais elle restera sans doute populaire – tout le monde ne lira pas ce livre !). Si vous avez l'intention de le faire, vous devriez obtenir une aide plus positive de l'Allemagne dans le domaine diplomatique : vous avez besoin d'une assurance qu'elle ouvrira F(Kie)-Den, se réservant le droit d'empêcher les Russes de pénétrer en Suède, et qu'elle utilisera la Suède comme un pot-de-vin pour empêcher la Russie d'avancer en Galicie. Je dirais qu'à moins d'être sûr que l'Allemagne va adopter cette ligne, vous ne pouvez pas vous permettre de laisser la Galicie sans défense au printemps 1901. Vous pourriez même inciter l'Allemagne à ouvrir A(Mun)-Tyr, auquel cas bien sûr l'Italie n'aurait aucune attaque du tout.

Admettons que tout se passe mal (ce qui arrivera parfois) : la Russie se déplace vers la Galicie, l'Italie vers Tyr et Ven, l'Allemagne reste simplement à Mun. Les choses vont mal (bien fait pour votre ouverture idiote) mais elles seraient bien pires sans l'Allemagne. Il attaque Tyr et vous ordonnez A(Tri)—Vie, A(Ser) SF(Alb)—Gre. Il n'y a aucune certitude de succès, mais vous avez une bonne chance d'obtenir deux builds : la façon la plus probable pour les joueurs inexpérimentés de continuer l'attaque est A(Tyr) SA(Ven)—Tri et A(Gal)—Vie. Vienne est une cible plus probable que Budapest car elle ne peut être défendue que par le très engagé A(Tri)—Vie, alors que Budapest peut être défendue par le très autonome A(Tri)—Bud, A(Ser)—Bud. L'Italie peut attaquer Trieste dans l'autre sens — A(Ven) SA(Tyr)—Tn — auquel cas elle entrera, mais l'Allemagne sera désormais en Tyrol, les forces

italiennes sont mal placées, et vous pourrez riposter au printemps.

L'Allemagne, par une intervention militaire et diplomatique opportune, peut donc donner à l'Autriche de bien meilleures chances de survivre aux premières années, et c'est dans son propre intérêt. L'alliance, une fois établie, peut durer indéfiniment : le seul moment où l'Allemagne et l'Autriche doivent en venir aux mains, c'est lorsqu'il y a une alliance forte entre la Russie et l'Autriche qui élimine la Turquie dès le début et se tourne ensuite vers le nord, mais la position de la ligne d'impasse rend cette position facile à défendre pour l'Allemagne, et une ligne plus prometteuse pour l'Autriche pourrait être de poignarder la Russie et de s'allier à l'Allemagne. L'Autriche n'a pratiquement jamais à craindre une attaque de l'Allemagne. Je me souviens d'une occasion où je me suis senti obligé de lancer cette attaque, mais les circonstances étaient exceptionnelles : c'était un jeu postal dans lequel la Turquie s'était retirée très tôt, ce qui a permis à l'Autriche de gagner une demi-douzaine de centres dans la zone turque et m'offrait la perspective peu attrayante d'être coincé entre une Autriche massive et mon « alliée » l'Angleterre. Cette attaque était désespérée et se déroulait dans une position très menaçante. Elle a échoué, comme elle était presque vouée à l'échec, l'Autriche ayant finalement gagné après que mon jeu imprudent ait fait perdre l'impasse potentielle. Mais dans la plupart des cas, l'Autriche et l'Allemagne peuvent poursuivre leur quête de victoire dans des directions opposées, sans jamais avoir besoin de s'attaquer l'une l'autre.

L'Italie est le voisin le plus proche et le plus dangereux de l'Autriche. Il n'y a aucun doute là-dessus : la meilleure chance pour l'Italie est d'attaquer l'Autriche si elle pense pouvoir s'en tirer. A moins d'être sûr que l'Italie est un joueur vraiment faible, vous ne pouvez tout simplement pas vous permettre d'adopter une approche conciliante : lui demander de « démilitariser » le Tyrol et de s'éloigner de Venise au printemps 1901 équivaut à lui dérouler le tapis rouge et il acceptera gravement, puis interviendra. Vous devez lui faire comprendre dès le départ que vous êtes préparé au pire ; dites-lui que vous allez donner l'ordre de F(Tri)-Ven et faites-lui remarquer que l'Allemagne est de votre côté et se ralliera à vous s'il y a des affaires bizarres au Tyrol ; demandez à l'Allemagne de le confirmer catégoriquement, ce qu'elle sera heureuse de faire. Proposez à l'Italie une attaque classique de Lépante contre la Turquie, avec l'alternative d'une attaque contre la France - si l'Allemagne est également prête à envisager une attaque contre la France, cela offre à l'Italie une chance réaliste de s'en sortir plutôt bien sans agir contre l'Autriche. Mais quoi que vous disiez, soyez ferme, ne le laissez pas vous dissuader de F(Tri)—Ven ! Ce n'est pas une attaque : s'il dit que c'en est une, dites-lui de ne pas être stupide. (L'attaque autrichienne contre l'Italie est F(Tri)—ADS, A(Vie)—Tyr, A(Bud)—Tn, une sorte de version italienne du suicide allemand contre la Russie, l'ouverture Barbarossa. Elle est tentée de temps en temps, avec des résultats prévisibles.)

La plupart du temps, un franc-parler déterminé de votre part et de l'Allemagne dissuadera l'Italie d'attaquer trop tôt. Si vous y parvenez un jour, les relations devraient rester bonnes pendant un certain temps, surtout si l'Italie se dirige vers l'ouest et qu'un modèle de « triple alliance » émerge - l'Autriche s'en sort presque toujours bien. Il y aura toujours une certaine tension à la frontière, inévitablement, surtout si l'Autriche commence à construire des flottes en milieu de partie ; il convient de noter que l'Autriche a une excellente excuse pour construire à Trieste, tandis que l'Italie n'en a aucune pour construire à Venise ! L'Autriche et l'Italie sont à leur manière les pays les plus faibles du plateau, mais ensemble, elles deviennent très redoutables ; j'ai récemment terminé une partie postale en tant qu'Autriche qui s'est terminée par un match nul 17-17 contre l'Italie.

La Russie est un allié étonnamment bon pour l'Autriche, surtout si l'Autriche se sent dépassée et se contente d'un résultat équitable - une deuxième place, ou peut-être un match nul à quatre. Le premier obstacle à surmonter est la situation en Galicie au printemps 1901 : je suis de nouveau partisan d'un déplacement en Galicie et de l'annonce à la Russie de mon intention de le faire. C'est, après tout, le sol autrichien ! Comme l'Italie, la Russie sera tout à fait prête à vous attaquer à moins

qu'elle ne sache avec certitude qu'elle ne peut pas s'en sortir ; c'est à vous de l'en convaincre. Elle peut se permettre de vous laisser entrer en Galicie, même si cela lui coûtera un moment ou deux d'anxiété à l'automne, lorsqu'il se demandera s'il doit défendre Varsovie ou non.

Votre stratégie doit toujours consister à entraîner les deux géants, la Russie et la Turquie, dans un conflit précoce et durable – ils n'ont généralement pas besoin d'être encouragés. Comme l'Allemagne lorsqu'elle orchestre la guerre anglo-russe en Scandinavie, vous avez ici une formidable marge de manœuvre pour faire preuve d'ingéniosité diplomatique : j'ai tenu jusqu'en 1906 en tant que « neutre » dans ce conflit, en reprenant au passage tous les centres qui sont normalement considérés comme russes ou turcs de droit. Vous pouvez soutenir l'un au printemps et l'autre à l'automne ; vous pouvez recourir à une mauvaise organisation délibérée si vous êtes vraiment acculé dans un coin et contraint de faire un geste engageant de manière permanente. Des bizarreries telles que « A(Ser) S TURKISH A(Rum)—Bul » sont courantes : vous dites à la Russie que vous avez écrit turc » au lieu de « russe », vous dites à la Turquie que vous avez écrit « Rum—Bul » au lieu de « Bul—Rum ». Aucun des deux ne vous croit probablement, mais cela n'a pas beaucoup d'importance ; ils ne peuvent pas prouver que tu l'as fait exprès, et ils auront toujours besoin de toi, ayant plus peur l'un de l'autre que de toi.

A long terme, il sera généralement plus avantageux pour vous de vous ranger du côté de la Russie plutôt que de celui de la Turquie lorsque vous devrez faire un choix. Si les choses se sont bien passées pour vous, vous devriez être en position de force pour rendre peu attrayante une attaque de la part de la Russie ; et elle a toujours d'autres directions vers lesquelles chercher ses dix-huit centres, construisant des flottes à Saint-Petersbourg et se lançant contre l'Angleterre et l'Allemagne. La Turquie n'a pas cette option : le seul moment où l'Autriche peut se ranger du côté turc de la barrière est dans le cas rare où elle a réussi à construire plusieurs flottes – au moins trois, stationnées peut-être à ION, ADS et Gre. Cela suffira à convaincre la Turquie qu'il n'y a pas d'avenir dans une poussée vers l'ouest et à la forcer à se déplacer vers le nord ; mais il n'y aura jamais beaucoup de chances pour elle de gagner dans ce domaine, et elle deviendra un simple larmion, attendant que vous lui frappiez du couteau. Comme je l'ai dit, c'est une situation des plus inhabituelles, en raison de l'extrême difficulté que vous aurez à construire des flottes. Vous avez besoin de la coopération de l'Italie, et il n'y a aucune raison pour qu'elle vous la donne, car elle sait où ces flottes vont être utilisées.

Il n'y a pas grand-chose à dire sur la Turquie qui n'ait déjà été dit. C'est l'ennemi. Votre survie est un obstacle pour lui ; les sept centres de l'Autriche et des Balkans sont sa base de pouvoir, d'où il soutient la longue chaîne de flottes qu'il doit pousser vers l'ouest s'il veut chercher la victoire. Ne lui donnez rien et continuez à combattre la Russie – si elle se ligue contre vous, il sera temps de se tourner vers l'horloge des trains. J'ai souvent vu des Autrichiens novices croire que la Turquie est essentiellement une puissance navale, et donc mal placée pour attaquer une puissance intérieure comme l'Autriche. Vous ne pouvez pas lui reprocher de le dire, mais cela ne signifie pas que vous devez le croire. Certes, ses premières constructions, s'il obtient une chance facile contre la Russie, seront des flottes à Smyrne, et l'Italie s'en chargera probablement avant vous. Mais il viendra un temps où la Turquie aura des flottes en Méditerranée orientale, en mer Égée et en mer Ionienne, et une autre en mer Noire ; Soudain, il va commencer à constituer des armées qui viendront vers vous de trois directions, à travers la Bulgarie, l'Albanie et par convois vers la Roumanie. Rideau. Laissez la Turquie prendre fermement le contrôle de l'Italie, et vous serez finis.

Il n'est pas nécessaire de parler des relations avec l'Angleterre et la France. Elles représentent toutes deux une menace pour l'Allemagne, et donc indirectement une menace pour vous, même si vous seriez ravi de voir l'Angleterre attaquer la Russie, ou le rare spectacle de la France attaquer l'Italie. La France est la plus grande menace à long terme, car une France victorieuse dominerait la Méditerranée et finirait par envahir l'Italie et pourrait vous attaquer par le sud. Un autre argument en faveur du plan de la « Triple Alliance » : la position idéale pour l'Autriche à l'ouest serait que la France

attaque l'Angleterre et que l'Allemagne et l'Italie attaquent ensemble la France... sans que l'Italie n'y parvienne trop bien !

En conclusion, il est clair que jouer contre l'Autriche est facile à un certain égard : votre premier objectif, la survie, est clair. Dans vos premières relations avec d'autres pays, vous pouvez et devez adopter une position plus ferme que la plupart d'entre eux : vous devez faire comprendre à tout le monde que vous allez vous assurer contre les risques évidents et que personne ne vous en dissuadera. Lorsque l'Italie vous dit : « Éloignons-nous tous les deux de cette dangereuse frontière de Ven-Tri au printemps 1901 et acceptons de ne plus y construire à l'avenir », vous souriez gentiment et répondez : « Pas de chance. » N'oubliez jamais : si l'Italie pense avoir une chance de vous attaquer avec succès, elle le fera.

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 7	Chapitre 9

From:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap8&rev=1730160428

Last update: **2024/10/29 00:07**

