

# **Vous êtes Napoléon Bonaparte**

**Refaites l'histoire et changez le destin du monde**

PATRICK DES YLOUSES



Patrick des Ylouses

**Vous êtes Napoléon Bonaparte :  
refaites l'histoire  
et changez le destin du monde**

Voici une façon amusante et intelligente de revisiter l'histoire de Napoléon Bonaparte.

Muni de ce livre et de dés, vous allez traverser l'Europe, depuis le jour de sa naissance, le 15 août 1769, jusqu'à son exil final.

Vous devrez compter sur votre perspicacité, votre audace et votre chance pour ne pas finir guillotiné par les révolutionnaires ou empoisonné par une perfide maîtresse. Confronté aux événements militaires et politiques de l'époque, vous aurez à décider des meilleures stratégies pour espérer mourir tranquillement, une fois votre oeuvre accomplie, dans une France impériale paisible et prospère.

**D**irection éditoriale  
Béatrice Thony

Bouquineo.fr

## Préface

Les Éditions Chemins de tr@verse ont choisi de rééditer le livre de Patrick des Ylouses, paru aux éditions SOLAR en 1986 et alors préfacé par André Castelot. L'auteur s'y plaît à imaginer Napoléon placé devant des choix quelquefois très sérieux, d'autres plus déroutants, voire farfelus. Sans jamais perdre le cours de l'Histoire, Patrick des Ylouses nous entraîne dans une série d'aventures dont chacune nous conduit à une décision. Si la raison flanche, ce sont les dés qui prennent la relève.

L'auteur conjugue avec bonheur érudition, imagination et humour pour, au gré de ce jeu de l'oie littéraire, nous faire revisiter ce chapitre mouvementé de l'Histoire de France.

Béatrice Thony

Editions  
Chemins de tr@verse

sur



Toute diffusion du contenu de cet ouvrage, sans l'autorisation expresse de l'éditeur, sous quelque format que ce soit, viole les lois relatives au droit d'auteur et expose le contrevenant à des poursuites judiciaires.

© Éditions Chemins de tr@verse, Paris, 2013

Isbn PDF : 978-2-313-00410.4

Dépôt légal : janvier 2013  
Édition de janvier 2013 (première édition)

Éditions Chemins de tr@verse – 2, rue Pierre Sémard – 75009 PARIS

Photo de couverture © Fotolia



PATRICK DES YLOUSES

# **Vous êtes Napoléon Bonaparte**

**REFAITES L'HISTOIRE  
ET  
CHANGEZ LE DESTIN DU MONDE**

ÉDITIONS CHEMINS DE TR@VERSE

## **Ce livre numérique est interactif.**

À la fin de chaque paragraphe, le choix que vous aurez été amené à faire vous renverra vers un autre paragraphe numéroté.

Cliquez avec la souris de votre ordinateur sur le nombre entouré de guillemets ( par ex : «144») et vous serez automatiquement dirigé vers la page contenant ce numéro de paragraphe. Si vous souhaitez revenir à la page précédente, il vous suffit de faire un clic droit avec votre souris et de choisir dans le menu l'option «Vue Précédente».

## **AVANT-PROPOS**

Peu d'hommes ont eu un destin comparable à celui de Napoléon Bonaparte. Peu d'hommes ont à ce point marqué l'histoire du monde...

La vie de Napoléon n'a cependant été qu'une suite de prises de risques parfois extraordinairement audacieux et de choix cruciaux qui modifièrent du tout au tout le destin de la France et de l'Europe.

Vous êtes Napoléon Bonaparte.

Quels vont être vos choix, et quel va être votre destin ? Allez-vous devenir empereur des Français et mourir à Sainte-Hélène ?

Allez-vous, lassé des excès de la Révolution, tenter votre chance en Orient ou aux États-Unis d'Amérique ? Allez-vous périr sur un champ de bataille, victime du mauvais sort ?

Ou parviendrez-vous à éviter les erreurs de l'illustre personnage dont vous allez jouer le rôle, pour mourir tranquillement dans votre lit, dans une France impériale prospère et en paix avec le reste de l'Europe ?

La plupart des choix proposés dans ce livre ne font appel qu'à votre bon sens ou à votre jugement stratégique de la situation. Parfois, cependant, les risques encourus par Napoléon furent tels que l'échec ou la réussite étaient aussi aléatoires qu'un jet de dés : c'est pourquoi vous êtes invité à vous munir d'un dé ordinaire à six faces.

Votre histoire débute le 15 août 1769, jour de la naissance du futur empereur, dans votre maison de famille d'Ajaccio. Le destin de Napoléon Bonaparte est entre vos mains.

Refaites l'Histoire et changez la face du monde...





Vous êtes né le 15 août 1769 à Ajaccio, dans l'île de Corse, le deuxième d'une famille de petite noblesse comportant huit enfants, honorablement connue mais peu fortunée. Malgré une tradition d'indépendance, votre petite patrie, la Corse, vient de passer de la tutelle de la république italienne de Gênes à celle du royaume de France, à la suite du combat de Pontenuovo où les troupes royales françaises ont sévèrement battu les indépendantistes corses dirigés par le général Pascal Paoli et parmi lesquels on trouvait votre père Charles Buonaparte.

Vos parents ont cependant eu par la suite des relations amicales avec le comte de Marbeuf, commandant des troupes françaises en Corse. L'appui du comte a permis d'obtenir des bourses d'étude pour trois enfants Buonaparte, dont une d'élève officier au collège militaire de Brienne en votre faveur. On vous considère, à Brienne puis à l'École royale de Paris, comme un demi-étranger, pauvre, réservé, mais énergique, excellent en mathématiques et lisant beaucoup.

En fait, sans en avoir encore pleinement conscience, vous êtes un chef-né, et votre caractéristique principale est l'ambition et la volonté de réussir. Les décisions que vous allez prendre au cours de vos aventures répondront donc d'abord au goût de vivre un destin exceptionnel. Cela ne vous empêchera pas cependant de ressentir d'autres émotions, et d'ajouter à votre ambition personnelle d'autres objectifs si vous le souhaitez.

Pour l'instant, en passe de devenir le premier officier corse de l'armée française, vous devez choisir une spécialité à la fin de vos études militaires.

Préférez-vous :

- l'infanterie, choix le plus classique, où il y a le plus grand nombre de commandements disponibles ?
- la cavalerie, dont les coûteux uniformes vous paraissent les plus prestigieux ?

• ou l'artillerie, arme moderne, technique, qui jouera à votre avis un rôle toujours plus important dans les batailles ?

Ce choix effectué n'a pas de conséquence immédiate. Ne lisez pas le numéro 2 et reportez-vous directement au numéro «74», page 36.



La guerre s'étend à l'Italie. Nommé adjoint du général Kellermann, vous serez plus particulièrement chargé de vous enfoncer avec 10 000 hommes dans le sud de l'Italie pour lancer une attaque risquée, et dont les objectifs ne vous semblent pas clairs, contre le royaume de Naples. Vous protestez contre cet ordre douteux.

Rendez-vous au «292», page 139.



Embarqué à bord d'un navire grec, vous parvenez sans difficulté à Constantinople. Là, il vous faut patienter deux semaines en vivant dans un hôtel insalubre avant d'être reçu par le grand vizir puis par le sultan. Sélim III aime les Français, il souhaite réformer son pays qui, sous bien des aspects, vit encore à l'ère médiévale, et il a bien besoin d'un conseiller militaire pour réorganiser son armée.

Les soldats de l'empire turc sont souvent courageux, mais ignorent à peu près tout des méthodes modernes de combat. La discipline et surtout la cohésion font problème, car le sultan règne sur une mosaïque de peuples dont certains, comme les chrétiens des Balkans, rêvent de s'émanciper et de conquérir leur indépendance. Enfin, la loyauté de certains pachas, et surtout des janissaires, est incertaine. Cet ancien corps d'élite, garde personnelle du sultan, a beaucoup perdu de sa valeur militaire, mais ses chefs se prêtent volontiers aux complots de palais.

En tout cas, impressionné par votre énergie et le récit de vos com-

bats, le monarque de cet empire troublé est pour vous tout sourire. Après une longue conversation dans un magnifique jardin qui domine la Corne d'Or et le Bosphore, il vous propose une mission auprès des pachas d'Athènes et de Belgrade. Doté de larges pouvoirs, vous devez réorganiser l'artillerie, le génie, les fortifications, les entrepôts militaires. Bien entendu, votre choix étant limité, vous acceptez.

Rendez-vous au «44», page 21.



Jetez un dé.

- Si vous obtenez au hasard 1, rendez-vous au «101», page 48.
- Si vous obtenez 2, 3, 4, 5 ou 6, rendez-vous au «321», page 153.



Dans ce combat de rue, il n'y a plus de science militaire qui vaille. Jetez un dé.

- Si le hasard vous donne 1, rendez-vous au «387», page 189.
- Si vous obtenez 2, rendez-vous au «185», page 86.
- Si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, rendez-vous au «214», page 101.



Vous vous jetez à l'eau dans la cohue. Hommes, chevaux et objets divers flottent comme des bouchons sur la mer démontée. Une vague plus grosse que les autres vous submerge. Vous mourez noyé. Votre corps ne sera pas retrouvé.



La petite armée napolitaine a battu en retraite sans combattre. Vous voici devant les faubourgs de la belle ville de Naples.

- Si vous entrez dans la ville, rendez-vous au «174», page 81.
- Si vous l'évitez, en allant plus au sud livrer bataille à l'armée adverse, rendez-vous au ««304», page 145.



Le soldat se retire mécontent. Une demi-heure plus tard, une voiture attelée et un groupe de cavaliers arrivent devant votre domicile. Robespierre le Jeune descend de la voiture, congédie son escorte et pénètre seul dans votre chambre.

Rendez-vous au «139», page 65.



Le gouvernement hésite. La Turquie lui paraît lointaine, et il a fort à faire en France et sur les frontières. Carnot va discuter vos propositions avec ses collègues.

Rendez-vous au «188», page 87.



Après un bref moment passé avec une jeune Égyptienne de seize ans, à laquelle des fanatiques couperont plus tard la tête, vous choisissez, pour oublier vos déboires conjugaux, Pauline Fourès, une Française blonde de vingt ans qui avait obtenu de suivre l'armée. Elle est

charmante, courageuse et gaie.

- Si vous souhaitez l'inviter vous-même à dîner et à passer la soirée en votre compagnie, rendez-vous au «90», page 43.

- Si vous préférez faire transmettre l'invitation par l'ancien sergent Junot, rendez-vous au «229», page 108.

- Si vous préférez enfin charger votre chef d'état-major Duroc de cette mission inhabituelle, rendez-vous au «366», page 178.



Après une bonne nuit, vous vous attaquez dès le lendemain à la tâche. Elle est immense, la France ayant besoin d'être relevée dans tous les domaines. Enfin, vous pouvez donner libre cours à vos capacités exceptionnelles.

Création de la Banque de France, réorganisation de la justice, de l'administration des impôts, création du Conseil d'État, nominations de préfets et de généraux, mise en chantier d'un code de lois simple et d'une remarquable clarté, lancement de grands travaux, rétablissement de l'ordre, tout cela est réalisé en quelques mois.

Restent à prendre plusieurs décisions importantes. La première concerne les finances publiques. Il y a en caisse 167 000 francs or, pour 474 millions de dettes. L'État a plusieurs fois déjà spolié les épargnants qui lui avaient consenti des prêts en se déclarant en banqueroute.

Homme neuf jugé honnête et compétent, vous disposez d'un capital de confiance qui peut inciter les Français à se remettre au travail. Le financier Gaudin propose d'annoncer le remboursement des emprunts d'État en or et non plus en papier-monnaie dévalué, et de chercher à renflouer le Trésor public en proposant l'émission d'un nouvel emprunt remboursable sur les futurs impôts.

- Allez-vous assumer le risque de prendre en charge ce remboursement pour retrouver la confiance des épargnants ?

La seconde décision concerne le retour des émigrés royalistes qui ont fui la France pendant la période révolutionnaire.

- Allez-vous, comme le propose Talleyrand, autoriser le retour de tous ceux qui le désirent, pourvu qu'ils n'aient pas pris les armes contre la République française ?

Enfin, en matière religieuse, les révolutionnaires avaient mené la vie dure à la religion catholique.

- Allez-vous reconnaître que « le catholicisme est la religion de la majorité des Français » et admettre la liberté de culte pour tous ?

Après avoir répondu à ces trois questions, rendez-vous au «154», page 72.



La mêlée est furieuse. Vous êtes résolu à vaincre ou à mourir, mais les assaillants sont trop nombreux et bientôt une baïonnette française vous transperce le corps. Vous mourez sans connaître l'issue de la bataille...



Rapidement, les gros bateaux surchargés d'hommes et de matériel et peu maniables sont dispersés par un coup de vent brutal. Votre propre vaisseau s'égare dans la nuit. Au petit jour il est aperçu et pris en chasse par deux frégates et un vaisseau de ligne anglais.

- Si vous obtenez au hasard 1 ou 2, rendez-vous au «262», page 124.
- Si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, rendez-vous au «145», page 68.



Vous avez réussi à rentrer sans encombre en France.

- Si, songeant que pendant que vous couriez tous ces dangers, Joséphine filait le parfait amour avec un autre, vous êtes toujours déterminé à vous venger de façon effroyable, rendez-vous au «361», page 175.

- Si votre colère s'est un peu calmée, et que vous préféreriez tirer un trait sur ce qui s'est passé, en pensant aux conséquences qu'aurait sur votre carrière un violent scandale, rendez-vous au «217», page 102.



Les Autrichiens, avides de revanche, marchent contre vous. Vous endiguez leur attaque de front, effectuez un brillant mouvement tournant avec votre cavalerie et votre artillerie légère. Stimulant alors l'ardeur de vos grenadiers qui contre-attaquent à Lodi, vous remportez une très belle victoire. Le général ennemi Wurmser doit se réfugier avec 13 000 hommes dans la place fortifiée de Mantoue que vous encerclz aussitôt, le reste de ses troupes refluant vers l'Autriche. Pleins d'admiration, vos soldats décident entre eux de vous donner affectueusement le surnom de « petit caporal » qui vous restera. Mais vous savez que cette bataille avait une grande importance militaire et politique. Vous pouvez maintenant faire de grands projets.

Rendez-vous au «216», page 101.



A 2 heures du matin, vos adversaires, qui ont reçu des renforts, vous ont encerclé. Vos partisans mettent bas les armes. Comme vos compagnons, vous êtes arrêté et conduit sous une forte escorte devant un officier de gendarmerie.

Rendez-vous au «252», page 120.



La séance décisive des assemblées est ouverte, et les choses ne se présentent pas bien. Lucien a exposé la thèse du complot extrémiste. Vos partisans, qui ne donnent pas dans la nuance, expliquent que le char de l'État navigue sur un volcan et que votre bras est le seul rempart contre les mains des vautours de droite et de gauche qui, assoiffés de sang, veulent dépecer le squelette de la République, mais ces belles images n'entraînent pas la réaction espérée.

Dehors, vous pouvez compter sur les soldats venus de Paris, mais pas sur la garde des assemblées qui n'a aucune raison de se révolter contre ses maîtres. Les choses s'aggravent quand, pressé par les députés de donner des précisions sur un complot imaginaire, fatigué, nerveux, vous perdez patience et devenez carrément fumeux, allant jusqu'à vous comparer au dieu du Jour, de la Guerre et de la Fortune.

Les députés répondent par des rires, des huées et même des coups, tandis que vos amis, pensant que vous avez perdu la tête, vous traînent hors de la salle. Votre frère a la présence d'esprit de suspendre la séance et de vous rejoindre dans la cour où attendent les soldats. Il veut leur parler.

- Si vous estimez que tout est perdu et que vous renoncez, rendez-vous au «376», page 183.
- Si vous vous interposez, estimant que c'est à vous de parler aux soldats, rendez-vous au «228», page 108.
- Si vous laissez Lucien parler, rendez-vous au «50», page 24.



Le récent traité de paix prévoit que les princes allemands qui perdent des villes à l'ouest du Rhin en faveur de la France doivent obtenir des compensations à l'est. Mais où et comment ? Ce n'est pas précisé, et l'Autriche, cosignataire du traité et dont l'empereur exerce une sorte de