

**200 lois de Murphy**  
**Adaptées au combat**  
**(et à la rupture de**  
**normalité)**



# 200 lois de Murphy

En 60 ans d'existence, la célèbre **loi de Murphy** ("S'il y a plusieurs façons de faire quelque chose, et que l'une d'elles peut aboutir à une catastrophe, alors quelqu'un la choisira") a reçu d'innombrables déclinaisons selon des thèmes pour le moins variés.

La succession de traductions et d'additions a également contribué à **multiplier les applications du précepte de base.**

Malgré un ton humoristique, ces 200 lois sont en fait **un véritable petit guide de stratégie opérationnelle** parfaitement compatible aux soldats ou à toutes situations de rupture de la normalité.

En outre, ce document est Lowtech, c'est-à-dire pensé pour être **facilement imprimable sans consommation excessive d'encre.**

Le but est de **susciter la réflexion** avec pour objectif d'exercer la meilleure arme de l'humain : son mental.

Nous espérons qu'il vous fera réfléchir !

## Lois Générales

- Tout ce qui peut aller de travers, ira de travers.
- Si quelque chose ne peut pas aller de travers, elle ira de travers quand même.
- Tout va de travers en même temps.
- Laisées à elles-mêmes, les choses ont tendance à aller de mal en pis.
- Si tout semble manifestement bien se passer, c'est que quelque chose vous a échappé.
- Si malgré tout, les choses vont bien, alors personne ne le remarque.
- Tout ordre qui peut être mal compris a été mal compris.
- Vous n'êtes pas Superman.



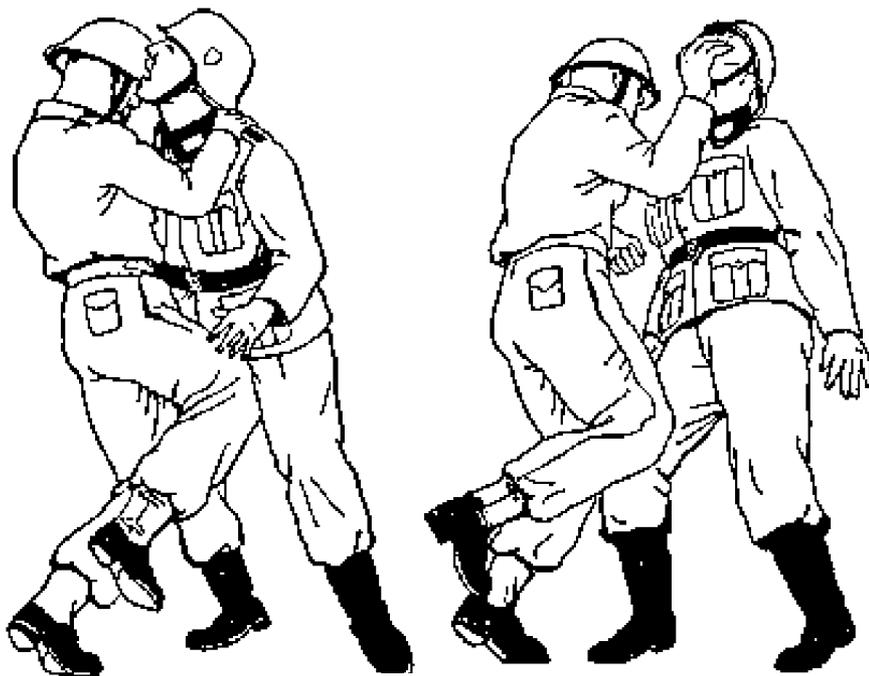
# Lois de la Planification

- Aucun plan d'engagement ne survit au premier contact.
- Les exceptions confirment la règle et anéantissent le plan.
- Il n'y a pas de plan parfait.
- Tout fonctionne toujours dans votre PC; tout va toujours de travers dans le PC du Colon.
- Le combat aura lieu sur le terrain entre deux cartes adjacentes.
- Le chemin le plus facile est toujours miné.
- Les choses importantes sont toujours simples ; la simplicité est toujours difficile.
- Si une seule solution peut être trouvée à un problème sur le terrain, alors c'est généralement une solution stupide.
- Si c'est stupide mais que ça marche, ce n'est pas stupide.
- Chaque solution engendre de nouveaux problèmes.
- Il existe toujours un moyen, qui d'ordinaire ne marche pas.
- Il est impossible de rendre quoi que ce soit infaillible, car les imbéciles sont très ingénieux.
- Chaque fois que vous décidez de faire quelque chose, quelque chose d'autre doit d'abord être fait.
- Rien n'est aussi facile qu'il en a l'air.
- Tout prend plus de temps que vous ne pensez.
- Rien ne sera jamais essayé si toutes les objections possibles doivent d'abord être surmontées.
- Pour chaque action, il y a une critique égale et opposée.
- Rien n'est jamais accompli par des hommes raisonnables.
- Rien n'est impossible pour celui qui n'a pas à le faire lui-même.
- Un bon plan aujourd'hui vaut mieux qu'un parfait demain.
- Si vous prenez plus que votre part d'objectifs, vous aurez plus que votre part d'objectifs à prendre.
- Celui qui n'a pas d'objectifs ne risque pas de les atteindre.
- Les missions complexes ont des solutions simples, faciles à comprendre, et fausses.
- Toute mission reçue devient aussitôt une crise à gérer (spécial OPS).
- Gérer la crise ne signifie pas nécessairement lui trouver une solution (idem).
- Si une mission a 50% de chances de réussite, cela signifie qu'il y a 75% de chances d'échec.



# Lois de l'Attaque

- Si vous êtes à l'avant de votre position, l'artillerie tombera court.
- Si vous avancez sans problème vers les lignes ennemies, c'est que vous êtes prisonnier.
- Si votre attaque se déroule vraiment bien, c'est une embuscade.
- Si votre flanquement se déroule tout aussi bien, c'est que l'ennemi s'attendait à ce que vous le preniez de flanc.
- La zone de parachutage prétendument vide abrite une division blindée d'élite ennemie.
- Les objectifs qui valent la peine qu'on s'y attaque prouvent leur valeur en ripostant.
- Toute opération qui commence bien finira mal. Toute opération qui commence mal finira plus mal encore.
- Si vous ne réussissez pas du premier coup, demandez un appui aérien.
- Quoiqu'il arrive, faites comme si c'était prévu.



Livre : Get Tough / W.E. Fairbairn



# Lois Individuelles

- Ne partagez jamais un trou de tirailleur avec quelqu'un de plus courageux que vous.
- Il n'y a pas de trou de tirailleurs confortable.
- N'allez jamais vous coucher avec quelqu'un plus fou que vous.
- Ne restez jamais debout quand vous pouvez vous asseoir, ne vous asseyez jamais quand vous pouvez vous coucher, ne restez jamais éveillé quand vous pouvez dormir.
- Ne soyez jamais le premier, ne soyez jamais le dernier et ne soyez jamais volontaire pour faire quoi que ce soit.
- Evitez d'être bruyant; il y a quelques assassins silencieux dans une zone de combat.
- Une gourde à moitié pleine est un signal pour une arme ennemie pleinement chargée.
- Ne vous engueulez jamais avec un copain; vous ne pouvez savoir quand il pourrait vous sauver la vie.
- N'espérez jamais de rations; les seules qui seront ponctuelles et nombreuses seront celles d'idioties.
- Respectez toutes les religions au combat; ne prenez aucun risque quant à votre destination si vous êtes tué.
- Le travail d'équipe est essentiel; il permet de blâmer quelqu'un d'autre que vous.
- Ce n'est pas parce qu'un peuple n'est pas aussi développé que le vôtre qu'il ne peut pas vous flanquer une raclée au combat.
- Si votre sous-of peut vous voir, l'ennemi le peut aussi.
- Si vous ne pouvez pas voir l'ennemi, il peut encore être capable de vous voir.
- L'ennemi n'observe jamais jusqu'à ce que vous fassiez une erreur.
- Un soldat ennemi n'est jamais suffisant, mais deux sont bien trop nombreux.
- Celui d'en face ne vous en veut pas personnellement, mais s'il peut avoir votre peau, il ne s'en privera pas.
- Tout ce que vous faites peut vous coûter la vie, y compris ne rien faire.



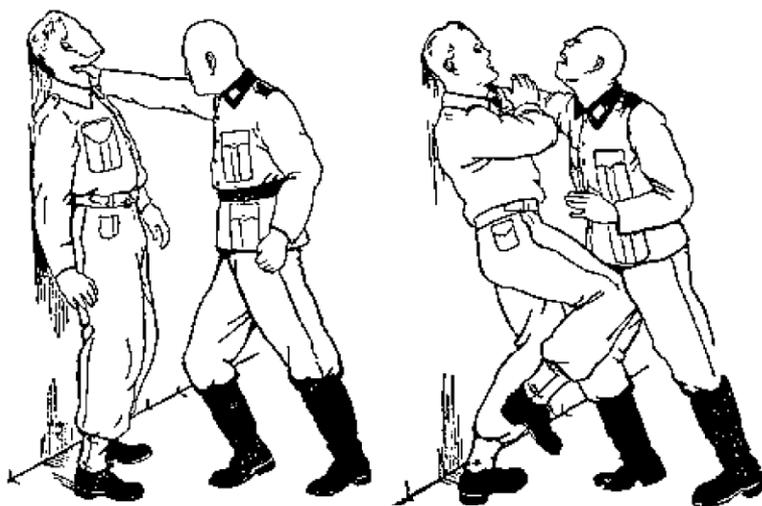
# Lois de la Fusillade

- Le feu qui vous tombe dessus a la priorité.
- Le feu ami ne l'est pas.
- Les gilets pare-balles ne le sont pas.
- Le feu de couverture ne viendra pas.
- Essayez d'avoir l'air insignifiant: l'ennemi peut être à court de mun.
- Ne vous faites pas remarquer: au combat, cela attire le feu; hors combat, cela attire les sous-ofs.
- N'ouvrez jamais le feu: ça énerve tout le monde autour de vous.
- Faire partie d'un groupe est capital; cela donne à l'ennemi d'autres types sur lesquels tirer.
- Les balles lumineuses fonctionnent dans les deux sens.
- Si l'ennemi est à portée, vous l'êtes aussi.
- Ceux qui hésitent sous le feu, en général, ne finissent ni tués ni blessés au combat.
- Quelle que soit la direction dans laquelle vous tirez, c'est toujours dans le vent.
- La seule fois que le feu de couverture marche, c'est quand il est dirigé sur des positions abandonnées.
- Il n'y a rien de plus satisfaisant qu'un ennemi qui vous tire dessus... et rate.
- La densité du feu s'accroît proportionnellement à l'étrangeté de la cible.
- Les objets bizarres attirent le feu - ne vous cachez jamais derrière.
- Dans une fusillade, tuez en autant que possible; celui que vous ratez peut ne pas rater demain.
- Le camp adverse a toujours l'air plus fort, spécialement lorsqu'il fait feu sur vous.
- En cas de dérangement - forcez. Si ça casse, ça devait de toute façon être remplacé.
- Dans le doute, videz votre magasin.



# Lois de la Défense

- L'ennemi attaque invariablement en deux occasions: quand il est prêt et quand vous ne l'êtes pas.
- Quand vous avez assuré un secteur, soyez sûr que l'ennemi le sache aussi.
- Quand vous avez suffisamment de vivres et de mun, l'ennemi prend 2 semaines pour attaquer.
- Quand vous êtes à court de vivre comme de mun, l'ennemi décide d'attaquer cette nuit.
- Si vos positions sont solidement établies et que vous êtes prêt à recevoir l'assaut ennemi, celui-ci vous contournera.
- Si votre embuscade est bien préparée, l'ennemi ne tombera pas dedans.
- Empêchez l'ennemi d'entrer quelque part; vous ne pourrez plus en sortir.
- Renforcez votre front; vous aurez vos arrières attaqués.
- La diversion ennemie que vous ignorez est leur attaque principale.
- Plus un bâtiment est protégé, plus il a de chances d'être pris pour cible.
- Le seul terrain vraiment contrôlé est le terrain sur lequel vous êtes debout.
- Vous pouvez gagner sans combattre, mais c'est beaucoup plus dur à faire. Et l'ennemi peut ne pas coopérer.
- Si vous êtes à court de tout sauf d'ennemi, vous êtes au combat.



Livre : Get Tough / W.E. Fairbairn



# Lois des Armes

- N'oubliez jamais que votre arme a été faite par celui qui demandait le moins.
- Plus une arme coûte cher, plus loin vous devrez l'envoyer pour la faire réparer.
- La complexité d'une arme est inversement proportionnelle au QI de celui qui va l'utiliser.
- Les armes d'en face ont toujours l'air meilleures que les vôtres.
- Les armes les plus bruyantes paraissent toujours les plus puissantes.
- Les grenades à 3 secondes explosent toujours après 2.
- Ce n'est que dans les films qu'on a le temps de les renvoyer.
- Le rayon létal d'une grenade à main est toujours un mètre plus grand que votre détente horizontale.
- Si vous ne pouvez vous en souvenir, la charge dirigée l'est sur vous.
- Les mines sont des armes à chances égales.

# Lois de la Munition

- Tous les magasins de 20 manqueront de quelques balles au combat. Idem pour ceux de 30.
- Personne ne porte jamais trop de mun.
- Chaque fois que vous avez une tonne de mun, vous ne ratez jamais.
- Chaque fois que vous en êtes à court, vous n'arrivez pas à toucher une façade de grange.
- La cartouche cruciale aura un dérangement.
- La mun est bon marché; pas votre vie.
- Il est plus facile de griller de la mun que de remplir le formulaire pour l'inscription des tombes.



# Lois de l'Appui

- Le premier obus du feu art ennemi sera pour vous.
- La seule chose plus précise que le feu ennemi, sur vos positions, est le feu ami.
- Ne donnez jamais votre emplacement à l'observateur lance-mines; vos chances resteront peut-être égales à celles de l'ennemi.
- Ce n'est pas à celle avec votre nom dessus, mais à celle portant "avis à tous" que vous devez penser.
- Les pilotes qui peuvent vous voir en larguant des vivres ne le peuvent plus en larguant des bombes.
- Il n'y a pas d'athée sous une pluie de bombes.
- Le napalm est une arme d'appui régionale.
- Les B-52 sont les ultimes armes d'appui rapproché.
- L'appui aérien tous temps ne marche pas par mauvais temps.
- Le bombardement de précision est normalement précis à plus ou moins un kilomètre.
- Les tapis de bombes sont très, très précis: les bombes touchent toujours le sol.
- Les chars se combattent toujours l'un l'autre... et n'ont pas le temps d'aider l'infanterie.
- Les véhicules blindés attirent autant l'attention que les projectiles.
- La cavalerie ne vient pas toujours à la rescousse.
- Les renforts ne sont jamais alliés.

# Lois des Transmissions

- Les radios sont en panne dès que vous avez besoin d'un feu d'appui.
- Lorsque vous passez en revue les fréquences radio que vous venez de noter, les plus importantes sont toujours illisibles.
- L'ennemi ne surveille jamais votre fréquence radio jusqu'à ce vous émettiez sans codage.
- Chaque ordre simple sera rédigé de la manière la plus complexe.
- L'information parvient plus sûrement à ceux qui en ont le moins besoin.



# Lois des Blessures

- Une blessure à la poitrine est la façon qu'à la nature de vous dire de ralentir.
- Une médaille pour blessure prouve seulement que vous étiez assez futé pour élaborer un plan, assez stupide pour l'essayer et assez chanceux pour survivre.
- La gravité d'une blessure, au combat, est inversement proportionnelle à la distance de toute forme de couvert.
- Si on vous dit "on va te sortir de là, t'inquiète pas !", c'est que votre situation est désespérée.

# Lois de la Marche

- Vous ne pouvez pas connaître la profondeur d'une flaque tant que vous n'avez pas marché dedans.
- Peu importe dans quelle direction vous devez marcher, c'est toujours en pente ascendante.
- Que le groupe soit dans la bonne formation ne veut pas dire qu'il va dans la bonne direction.
- Si vous ne savez pas où vous allez, vous allez probablement vous retrouver ailleurs.
- Le poids de votre paquetage s'accroît en proportion de la quantité de nourriture que vous en sortez.
- Si vous tombez à court de vivres, le poids continue malgré tout à s'accroître.
- Le nombre de cailloux dans vos bottes est directement proportionnel au nombre d'heures de marche.
- La difficulté de trouver un chemin donné est directement proportionnelle aux conséquences que ne pas le trouver entraînerait.
- La densité locale en moustiques est inversement proportionnelle à vos réserves de produit repoussant.
- Point de contact = appât pour sniper.



# Lois de la Nature

- La météo n'est pas neutre.
- Aussitôt qu'on vous sert un repas chaud dans le terrain, il pleut.
- Plus il fait mauvais, plus on a besoin de vous sur le champ de bataille.
- La nature n'est pas indifférente à l'intelligence; elle lui est activement hostile.

# Lois de la Logistique

- Les choses qui doivent être transportées ensemble ne le sont jamais.
- Les choses qui doivent fonctionner ensemble ne peuvent pas être transportées ainsi.
- Le seul article dont vous avez besoin est toujours en rupture de stock.
- Les éléments interchangeables ne le sont pas.
- Le chef mat n'a que deux tailles: trop grand et trop petit.
- Le PC n'a que deux dimensions: trop large et trop étroit.
- Un paquet de tenues de combat propres et sèches est un aimant pour la boue et la pluie.
- Le matériel sera endommagé en proportion directe de sa valeur.
- Quand un appareil en panne est présenté au chef mat, il fonctionne à merveille.
- Le camp qui a les uniformes les plus simples gagne.
- Calcul de la bière:  $2 \text{ bières} \times 37 \text{ hommes} = 49 \text{ caisses}$ .
- Calcul des pertes ennemies:  $2 \text{ guérilleros} + 1 \text{ porteur} + 2 \text{ cochons} = 37 \text{ ennemis tués}$ .
- La chose la plus dangereuse sur un champ de bataille est un fourrier avec une carte et une boussole.



# Devises et Principes

- La devise de la DCA: descends les tous, fais le tri au sol.
- La devise des snipers: tend la main et touche quelqu'un.
- La devise de l'administration: si ce n'est pas dans l'ordinateur, cela n'existe pas.
- Principe d'économie: on ne dégomme pas un cavalier ennemi au missile antichar.
- Principe de réalisme: ce n'est pas pour autant qu'on dégomme une division blindée avec de la cavalerie.

# Lois de l'Instruction

- Aucune unité prête au combat n'a jamais effectué une inspection.
- Aucune unité prête à l'inspection n'a jamais effectué de combat.
- La valeur de combat d'une unité est inversement proportionnelle à l'élégance de sa tenue et de son apparence.
- Le succès se produit lorsque personne ne regarde; l'échec lorsque le divisionnaire observe.
- L'expérience du combat est quelque chose que vous n'avez pas, jusqu'à juste après en avoir eu besoin.

# Lois de la Technologie

- Se tromper est humain, mais vraiment tout foutre en l'air requiert un ordinateur.
- La technologie est dominée par ceux qui gèrent ce qu'ils ne comprennent pas.
- Les radars ont tendance à être en panne de nuit et par mauvais temps, et spécialement pendant les deux.
- Le point flou sur le radar que vous pensez être un groupe d'oiseaux est en fait une escadrille de bombardiers ennemis qui se dirige juste sur vous.
- Si votre ordinateur peut traiter  $n$  cibles, l'ennemi vous attaquera avec  $2n$  engins.



# Lois de la Hiérarchie

- Le rôle principal des officiers est de rendre les choses difficiles pour les sous-ofs et impossibles pour les soldats.
- La difficulté d'être un officier est que les soldats ne savent pas ce qu'ils veulent, mais savent sûrement ce qu'ils ne veulent pas.
- Plus le chef est stupide, plus importantes seront les missions qu'il aura ordre d'accomplir.
- Certains chefs commandent à la lettre, même s'ils ignorent qui l'a écrite ou de quelle lettre il s'agit.
- La suffisance d'un supérieur est inversement proportionnelle à sa position dans la hiérarchie.
- Le degré de compétence technique est inversement proportionnel au grade.
- Ne dites jamais à votre chef de section que vous n'avez rien à faire.
- Si vous avez d'urgence besoin d'un officier, faites un somme.
- Dans une organisation militaire, plus le niveau est élevé, plus la confusion est grande.
- Dans toute hiérarchie, chaque individu s'élève jusqu'à son propre seuil d'incompétence, et puis reste là.

# Lois Après Engagement

- Quand les deux camps sont convaincus qu'ils sont sur le point de perdre, ils sont tous deux raison.
- Il n'y a pas de gagnant au combat; seulement des survivants.
- Si suffisamment de données sont rassemblées, une commission d'enquête peut prouver n'importe quoi.
- Donnez toujours vos ordres oralement. Les ordres écrits laissent des traces.
- Lorsque tout est dit et fait, infiniment plus a été dit que fait.
- Les soldats ne résolvent jamais les problèmes - ils y survivent.
- Souvent on a besoin d'une catastrophe pour revenir dans le présent.
- Un désastre militaire peut entraîner une situation d'après-guerre meilleure qu'une victoire.



# Lois Finales

- Seul Dieu peut choisir au hasard.
- Les soldats professionnels sont prévisibles, mais le monde est plein d'amateurs dangereux.
- Tuer pour la paix est comme baiser pour la virginité.
- Souriez... demain sera pire.
- Murphy était un optimiste.

## Qui était Murphy ?

Edward A. Murphy, Jr. fut l'un des ingénieurs d'un projet de l'US Air Force en 1949 destiné à tester les effets de l'accélération sur les pilotes (projet USAF MX981).

Une de ces expériences utilisait un ensemble de 16 accéléromètres accrochés en divers endroits du corps du sujet.

Il y avait deux façons d'accrocher chaque capteur à sa monture, et quelqu'un installa les 16 capteurs dans la mauvaise position.

C'est alors que Murphy prononça sa loi, qui fut popularisée quelque jours plus tard.

