



INDOCHINE 1940



PARTISANS AU COMBAT

SCENARIOS

MANDCHOURIE 15 mai 1939

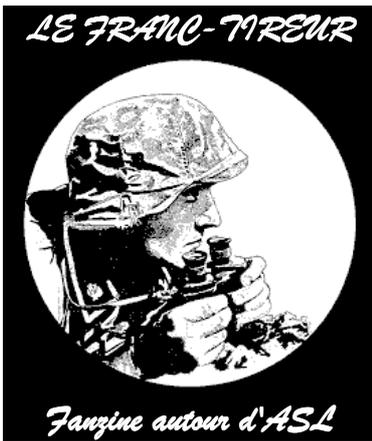
INDOCHINE 25 septembre 1940

CAMBODGE 16 janvier 1941

FRANCE 25 juillet 1944



MUNITIONS ANTI CHAR



AUTOMNE 1996 - 25 FF

Rédacteur :

Laurent Closier.

Ont participé à ce numéro :

Jean Devaux.

Remerciements :

Jean-Luc Béchenec, Laurent Forest.

Playtesteurs :

Laurent Closier, Frédéric Deglaire, Jean Devaux, Philippe Naud.

POUR TOUT CONTACT

) Laurent CLOSIER
Le Bourg
46500 RIGNAC
& 05.65.33.69.46
✉ closierl@cegramat.fr

EDITORIAL

L'apparition du magazine TACTIQUES, voici maintenant 5 ans, a comblé l'attente de nombreux joueurs d'ASL et permis de fédérer cette communauté à travers l'hexagone. Comme moi, sans doute, vous avez cru que cette belle aventure durerait éternellement. Malheureusement, les meilleures choses ont une fin. Les membres de la rédaction ne pouvaient plus mener de front leur vie personnelle, professionnelle et leur passion. TACTIQUES s'est donc tu. Néanmoins, il aurait été dommage de ne pas profiter de l'élan qu'il a su insuffler à notre hobby et c'est la raison pour laquelle ce nouveau fanzine existe. Bien sûr, nous sommes loin de la présentation professionnelle de TACTIQUES et de sa densité mais, si la forme s'en trouve amenuisée, j'espère que le fond saura vous satisfaire tout autant.

Que vous proposera donc ce nouveau fanzine, LE FRANC-TIREUR ? Tout d'abord, de vous retrouver 2 fois l'an, au printemps et en automne. Ce rythme de croisière semble le plus

raisonnable. Le contenu reprendra en grande partie celui de TACTIQUES (il a fait ses preuves) : un dossier historique, un article sur un point de règle et un article sur un matériel particulier mis en oeuvre par les belligérants. Enfin, 3 scénarios compléteront le numéro, dont au moins un en rapport avec le dossier historique. Ce nombre semble faible mais face à la prolifération de situations mises en scène (certains fanzines US proposent entre 15 et 20 scénarios par numéro, sans compter plus de 300 officiels), il apparaît plus opportun d'offrir aux joueurs un petit nombre d'actions originales, équilibrées et correspondant à leurs attentes (n'hésitez donc pas à faire part de vos préférences). En tout cas, tel sera le but du FRANC-TIREUR.

Mais par dessus tout, ce fanzine vous appartient. Si vous désirez y participer sous une forme quelconque (article, playtest, commentaires...), ces pages n'attendent que vous. D'ici là, je vous souhaite une bonne lecture, en espérant vous rencontrer au détour d'une table de jeu. ■

TAHGC.

Voici un peu moins d'un an, l'équipe de Multi-Man Publishing (éditrice du défunt BACKBLAST) rejoignait Gary Fortenberry au sein d'Avalon Hill pour reprendre en main la destinée d'ASL. Le premier fruit de leur collaboration fût la parution de l'ANNUAL 96 cet été. Au vu de son contenu (Cf. Ci-dessous), la suite des opérations laisse présager de belles réalisations.

Et voici déjà que 2 sorties sont annoncées pour cette fin d'année. Tout d'abord, un nouveau module historique sur le pont de Benouville, *Pegasus Bridge*, et le premier élément d'une nouvelle série d'extensions, l'ASL ACTION PACK #1. A l'intérieur, les cartes 42 et 43 accompagnées de 8 scénarios couvrant tout le conflit et d'une aide de jeu sur la séquence d'OBA. Si cette formule se confirmait dans le futur, et étant donné que Charles Kibler a laissé une douzaine de cartes inédites dans ses cartons avant de partir, le paysage hexagonal devrait s'en trouver renouvelé.

A part cela, de nombreux projets sont à l'étude ou bien en cours. A savoir *Armies Of Oblivion* (toujours et encore...), et plusieurs modules historiques : *Tarawa*, *Arnhem*, *Stonne* (la campagne de Pedro Ramis?) et la gare centrale de Stalingrad (vu à AvalonCon en 1995). Bref, de quoi nous faire rêver... ■

ANNUAL 96

Première réalisation de la nouvelle équipe promouvant ASL au sein d'Avalon Hill, cet ANNUAL 96 est très réussi. Il porte sans conteste la griffe des hommes de MMP. C'est bien simple : il ressemble à un gros BACKBLAST en couleur. Au sommaire, analyse de scénarios, étude de points de règles et scénarios.

Les analyses de scénarios sont au format des Actions Replay, avec notes de conception et tactiques de jeu, tout en évitant les rébarbatives énumérations de dr/DR et dépenses de MF/MP des années précédentes. Parmi les scénarios ainsi disséqués, on note la présence des numéros 75 à 78 issus du module *Croix de guerre*.

En ce qui concerne les articles de règles, ils sont au nombre de 5 et très accessibles. Les grognards resteront sans doute un peu sur leur faim mais les joueurs moins expérimentés y trouveront leur compte. Par ordre d'apparition, les effets de la neige, les Moving/Motion/Non-Stopped Status, le Counter Exhaustion (CX), les planeurs et des conseils pour le Set-Up de vos Caves & Cave Complex. A la lumière de l'éditorial, il semblerait que cette nouvelle orientation axée sur l'aide aux joueurs, via ce type d'articles, soit maintenu dans le futur.

Comme le fait remarquer Théophile Monnier dans le numéro 11 de VAE VICTIS, on peut déplorer l'absence d'article historique au sein de cet Annual. Le fait est que l'auteur de ces articles (en grande majorité) n'est autre que Steve Swann qui collabore largement aux développements des produits réalisés par CRITICAL HIT. Son temps libre doit s'en voir amoindri. Cela n'empêche pas bien sûr TAHGC de recruter de nouveaux talents. Espérons que l'avenir ne nous confirme pas cette absence.

Enfin, 14 scénarios dont 1 Deluxe et 4 mettant en scène les troupes françaises complètent le tableau. Un seul point regrettable : son prix de 150 F.

Malgré cela, vous l'aurez sans doute compris : j'ai beaucoup aimé ce nouveau cru. ■

"ACHTUNG! PANZER!"

Voici une nouvelle campagne disponible sur Internet et réalisée par Tim Hundsdoerfer. Celle-ci décrit les combats franco-allemands (avec quelques britanniques) sur les bords de la Somme, durant les derniers jours de mai 1940. La présentation est au niveau de qualité de l'ASLRB et

s'accompagne de divers Q&A et Errata. Trois CG sont proposées, offrant entre 6 et 12 scénarios (représentant une demi-journée de combat chacun) d'une durée de 6-9 tours. Quelques singularités viennent ébranler la routine des autres campagnes : la présence de Leadership Modifiers pour les RG en fonction de leur qualité (ainsi les meilleures troupes reçoivent les meilleurs chefs) ; les RG peuvent se voir adjoindre un groupe d'unités supplémentaires (Attached), en lieu des résultats classiques Full/Depleted ; enfin, la possibilité pour le joueur allié d'opter pour un scénario spécial en achetant que des RG britanniques ou bien que des blindés français.

D'après les premiers échos, cette campagne semble pleine de promesses. Pour vous la procurer, rendez-vous sur la page HTML suivante :

http://www.update.uu.se/~pman/news_fil.es.html ■

CRITICAL HITS #5

Dernier numéro en date, il fait la part belle aux concepteurs. Steve Swann nous présente sa méthode de travail pour la conception de scénarios et de campagnes pour PLATOON LEADER. Deux autres articles nous offrent notes de conception et analyse de jeu pour 3 nouveaux scénarios. Enfin, un dernier article nous expose les 10 commandements dans l'art d'utiliser ou d'esquiver les obstacles (Mines, Roadblocks, Wires, A-T ditches, etc.). On notera la présence très utile d'une liste d'errata/Q&A concernant toutes les publications ASL externes à TAHGC. Sans oublier 12 nouveaux scénarios sur fiches cartonnées, dont 2 hors Seconde Guerre mondiale (Pologne 1920 et Israël 1948). On regrettera l'absence d'article historique tout comme pour l'ANNUAL 96.

) Critical Hit
88 Lodar Lane
Brewster, NY 10509
U.S.A.

http://ourworld.compuserve.com/homepages/Critical_Hit ■

"CEMETERY HILL"

Cette nouvelle mini-campagne de Steve Swann pour PLATOON LEADER (Cf. CRITICAL HIT) nous projettent en Crète durant l'opération Mercury, en ce 20 mai 1941. Une coalition gréco-néo-zélandaise tente de repousser l'assaut du 3. Fallschirmjäger Regiment, porté sur le village de Galatas et la colline

avoisinante. Il s'agit de la version 2.0 accompagnée de 4 overlays superbes. En attendant les mini-campagnes sur Bénouville et S^{te}-Mère l'Eglise, venez vous entraîner sous le soleil de Méditerranée! ■

TIME ON TARGET #2

Présenté sur internet, voici le nouveau numéro de TIME ON TARGET. Rappelons que ce fanzine se concentre sur une action précise pour en extraire articles et scénarios. Après l'offensive des Ardennes (TOT #1), celui-ci traite d'un épisode peu étudié : la fin de la guerre en Allemagne et en particulier les combats que livrèrent en avril 1945 les VII et XII Corps britanniques face à la 2^{ème} Division d'Infanterie de Marine allemande. En plus des articles historiques, on trouve 20 scénarios sur fiches cartonnées, des overlays de Railways (version Chapitre O), ainsi qu'une planche de pions représentant moult matériels plus ou moins exotiques utilisés par les belligérants durant ces combats. Aux dires des premiers acquéreurs,

Suite de la page Dossier historique – 5 et fin

ennemies avec le renfort du D.M. et d'une section de D.C.A. Surgit alors une compagnie de chars siamois qui balaie l'avant-garde de la légion avant d'être stoppée par les canons antichar du bataillon, et ce malgré les attaques incessantes de l'aviation adverse. En fin de journée, les belligérants s'en retournent à leurs bases, trop diminués pour engager une quelconque poursuite.

Face à ces événements, Tokyo impose sa médiation et engage des pourparlers pour un rapide cessez-le-feu. Durant les trois mois de tractations, chaque camp cherchera à occuper le plus de terrain possible afin de peser dans la balance. Le traité de paix sera finalement signé le 9 mai 1941. Les territoires conquis par l'armée siamoise sont alors cédés à la Thaïlande.

Epilogue

Mal équipée, isolée puis abandonnée à son sort, l'Union indochinoise a tenté de préserver l'intégrité du territoire nationale. Face à un Japon avide de conquêtes, dans une région délaissée par la Grande-Bretagne et ignorée par les Etats-Unis, elle ne pouvait que subir les événements et non les provoquer. L'armée nippone entame alors une occupation qui durera 4 ans et lui permettra de réaliser ses rêves d'expansion vers la Malaisie et la Birmanie. ■

Laurent CLOSIER

tout ceci est de la qualité des modules officiels de TAHGC ! Seule ombre au tableau : l'absence de scénarios pour débutants parmi la multitude fournie.

) Kinetic Energy Productions
P.O. Box 291580
Hollywood, CA 90029
U.S.A.

<http://www.cco.caltech.edu/~erimli/tot/tot1.html> ■

DERNIERE MINUTE

Jean-Luc Béchennec poursuit le développement d'une mini-campagne autour de S^{te}-Mère l'Eglise, qui devrait arriver en phase de playtest à la fin de l'année. Quant à une éventuelle reprise du magazine TACTIQUES, rien n'est envisagé pour le moment. ■

Laurent CLOSIER.

Advanced Squad Leader, le logo ASL et la vignette page 111 sont des marques déposées de la société Avalon Hill.

LES ARMÉES DE L'OMBRE

Depuis l'Antiquité, les hommes ont consigné par écrit les faits d'armes de leurs illustres contemporains. Alexandre le Grand, Du Guesclin, le Maréchal de Saxe, tous ont traversé les âges grâce aux récits flamboyants de conteurs évoquant tour à tour leur génie militaire et la puissance de leurs armées. Mais derrière ces fresques historiques se cachent les coups de main de groupes indépendants, usant de ruses et de dérobades face à l'occupant. Eux aussi font partie de l'Histoire. La "petite guerre" a toujours accompagné sa grande sœur. Et elle ne fit pas exception au cours du conflit qui nous intéresse. Nous n'évoquerons ici que les aspects européens du sujet. Afin de limiter le franglais, certains termes ASL ont été traduits. Un lexique de ces termes est fourni en bas de chaque page afin d'éviter toute ambiguïté.



Partisans français en août 1944. Noter l'équipement typique de ces hommes : arme civile (fusil de chasse) et matériel parachuté (PM Sten).

Généralités



Les pions Partisans (A25.24) représentent sans aucune distinction les différents groupes armés paramilitaires qui combattirent les troupes de l'Axe [EXC: partisans ukrainiens anti-soviétiques]. Avant de disserter sur les tactiques d'emploi qui leur conviennent le mieux, faisons un bref descriptif de leurs caractéristiques² :

- FP : faiblesse relative vis-à-vis des autres nations (italiens, axis minor) mais conséquente face aux troupes allemandes (adversaire le plus fréquent).
- Range : portée restreinte d'autant plus amplifiée par le FP qui lui est associé ; dans tous les cas, la LOF ennemie sera supérieure à la vôtre ($LOF \leq 6$ hexes) et gênera vos mouvements.
- Moral : seul point positif, cette valeur (identique à des unités de 1ère ligne) est de surcroît associée à un ELR=5.

A cela, il faut ajouter : ni Elite, ni Green/Conscript ; Stealthy (A11.17 ; Cf. Table 1) ; Disrupt (A19.12) et RtPh-Surrender (A15.5) NA.

De part leur nature même, les groupes de Partisans ont un accès limité aux SW et ne possèdent ni Ordnance³/AFV/OBA. Des Règles Spéciales

viennent aggraver régulièrement l'état des lieux dans ce domaine : Captured Equipment (A21) ; Ammunition Shortage (A19.131) ; Multi-Location FG NA (A7.5) ; etc. Si bien que l'utilisation des quelques SW se résume à un numéro de funambule : ne faire feu qu'à bon escient et éviter toute pénalité supplémentaire (ie Sustained Fire (A9.3)) de peur de perdre ces rares atouts.

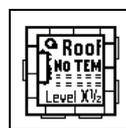
Table 1 : Stealthy (récapitulatif)

- 1 drm	Ambush dr (A11.4)
- 1 drm	Searching dr (A12.152)
- 1 drm	Search Casualties dr (A12.154)
- 1 drm	Concealment dr (A12.122)

Guérilla urbaine

En de rares occasions (symbolisées par le ghetto de Varsovie), de violents combats eurent lieu au sein de grandes métropoles, mettant en action la population civile faces aux troupes d'occupation. Ce champ de bataille restreint amena les habitants à exploiter chaque mètre carré de leur cité pour esquiver les assauts ennemis. Ce qui nous amène à étudier 3 types de terrain régulièrement introduits dans le jeu par SSR : les Toits, les Egoûts et les Bâtiments Fortifiés.

Les Toits (B23.8)



LOS Hindrance : - (OG pour FFMO, Déroute et Interdiction si LOS ennemie depuis Location \geq Rooftop Level).
TEM/Indirect : 0 (Height Advantage éventuel).

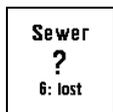
Tout bâtiment autre que Single Story House (B23.21) possède une (plusieurs) Location(s) de Toit qui est (sont) assimilée(s) à un niveau de bâtiment supplémentaire situé $\frac{1}{2}$ Level au-dessus du niveau le plus élevé [EXC : Déroute et VC (O.5)]. Chaque Location de Toit possède un escalier vers le niveau inférieur et les règles de mouvement sont identiques au reste du bâtiment

ATTACQUANT ↔ ATTACKER ♦ Bâtiment Fortifié ↔ Fortified Building ♦ Bois ↔ Wood ♦ bord d'hex ↔ hexside ♦ Buisson ↔ Brush ♦ Canon ↔ Gun ♦ Champ ↔ Grain ♦ DEFENSEUR ↔ DEFENDER ♦ Déroute ↔ Rout ♦ Egoût ↔ Sewer ♦ Feu ↔ Flame ♦ Incendie ↔ Blaze ♦ Inflammable ↔ Burnable ♦ Leurre ↔ Dummy ♦ Maîtrisé ↔ Hampered ♦ Mandatoire ↔ Mandatory ♦ Niveau ↔ Level ♦ Personnel ↔ Inherent ♦ Pont ↔ Bridge ♦ Résiduel ↔ Residual ♦ Route ↔ Road ♦ Toit ↔ Rooftop ♦ Tour de Joueur ↔ Player Turn ♦ Usine ↔ Factory ♦ Véhicule ↔ Vehicle ♦ Verger ↔ Orchard ♦

[EXC : Usines (O.4B)]. HIP/"?" est perdu si une unité ennemie Good Order possède une LOS, se trouve à un niveau \geq Location de Toit et à \leq 16 hexes (idem pour acquérir "?" [EXC : substituer Good Order par non-broken]). Enfin, une Location de Toit n'est pas considéré comme Concealment Terrain [EXC : placement initial (O.5)].

Le seul véritable intérêt à se positionner sur les Toits est d'acquérir une LOS au-delà des bâtiments de niveau 2½. Si cela peut s'avérer utile avec de l'Ordnance (mortiers \leq 82mm uniquement) ou des HMG, force est de constater que les Partisans ont peu à y gagner. Leur LOF est trop faible, ils ne sont pas à l'abri d'un Searching (A12.152)/ Mopping Up (A12.153) et le TEM ainsi que l'absence de bonus pour les Rally MC (A10.61) incite à rester à couvert dans le bâtiment. Au mieux, cela peut accroître le temps de fixation d'un adversaire qui recherche le CC (Ambush autorisé).

Les Egoûts (B8)



LOS Hindrance : - (LOS vers Egout/Manhole Location adjacent uniquement).
TEM/Indirect : -2 (Hazardous Movement)/NA.

Les Egoûts schématisent les réseaux de canalisations qui serpentent dans le sous-sol des grandes agglomérations. Pour les utiliser, il faut :

- ❶ une SSR précisant leur existence,
- ❷ en avoir l'autorisation par SSR,
- ❸ être Good Order,
- ❹ si ❷ est négatif, être accompagné d'un leader qui doit réussir un 4TC.

Leur accès n'est autorisé que via un Manhole Location (Niveau 0), indiquant la présence de ce niveau supplémentaire (Location d'Egout Niveau -1) dans l'hex concerné (B8.1). La LOS d'une unité dans une Location d'Egout se limite aux éventuels Egouts et Manhole Locations adjacents (B8.2). Seules les Small Arms et les SW (dont le PP ne dépasse pas l'IPC de l'unité) peuvent être transportées et utilisées dans un Egout, avec PBF et Area Fire (si AFPh ; B8.43). Toute unité broken/berserk dans un Egout est éliminée. Notons également que toute unité dans une Location d'Egout est concealed [EXC : Discovered (B8.42)].

Le mouvement par un Egout d'une unité/pile d'unités (Overstack NA ; O.2) est assez simple. Il est initié par un dr (Δ), occupe toute la MPh, est obligatoire et s'effectue entre 2 Manhole Locations distants de \leq 3 hexes (B8.41 ; si tout mouvement est

impossible, l'unité/pile d'unités est éliminée). Une unité perdue dans un Egout (dr initial \geq 6) est jouée par le DEFENSEUR (B8.41). Au terme de cette MPh, un dr statue sur l'état et les actions envisageables par l'unité (B8.42). Enfin, l'APH peut être mise à profit soit pour sortir et accéder à un Manhole Location (B8.42), soit pour entrer en CC dans une Location d'Egout adjacente (Ambush possible (A11.4) ; B8.44).

A la lueur de ces points de règles, on peut effectuer le constat suivant. Les Egouts permettent un mouvement de 3 hexes en milieu urbain, et ce en évitant des traversées de rues périlleuses (½ FP avec -2 DRM pour un Dash sur 2 hexes ou FP avec -1 DRM pour un Assault Movement sur 1 hex ; sur une base de 6 FP, cela laisse \approx 50% de chance de finir Good Order en fin de MPh). Il vaut mieux prévoir une deuxième Location d'Egout comme cible, au cas où l'unité ne puisse les quitter (afin d'éviter un aller-retour en pure perte ; B8.42). Dans les 2 cas, assurez-vous pour votre sortie d'un drm minimum de -1 (ie bâtiment cible non occupé par l'ennemi ou Manhole Location occupé par une unité amie). Vous obtiendrez ainsi 70% de chance de réussir ce périple souterrain (5/6 pour ne pas se perdre \times 5/6 pour sortir) tout en devenant Concealed. Même en finissant votre mouvement dans un bâtiment adverse, vous obtenez \approx 55% de réussite. Et si vous ne pouvez sortir, rendez vous à votre second objectif lors de la MPh suivante.

Les Bâtiments Fortifiés (B23.9)



LOS Hindrance : -
TEM/Indirect : +1 (modificateur au TEM de Bâtiment)

Les Bâtiments Fortifiés n'existent que par SSR et se caractérisent par un certain nombre de Locations de Bâtiment/ d'hexes de Bâtiment / de Bâtiments régis par des règles spécifiques. Leur emplacement est gardé secret tant que leur TEM n'influe en rien sur le résultat d'un tir, ou qu'aucune unité ennemie ne tente d'y entrer (B23.911). Un Niveau de Bâtiment d'un hex donné ne peut être fortifié que si tous les Niveaux inférieurs de ce même hex le sont également (B23.912). Les règles de Bâtiment (B23.1-.6) s'appliquent normalement aux Bâtiments Fortifiés excepté pour ce qui suit. Le TEM de +1 est un bonus au TEM de bâtiment (-1 en cas de CH). Tout mouvement (Egout inclus ; O.2) vers une Location de Bâtiment Fortifié est prohibé tant que celui-ci est occupé par un squad ennemi (ou équivalent) Good Order et unpinned [EXC : Breach

⊞ ATTAQUANT↔ATTACKER ♦ Bâtiment Fortifié↔Fortified Building ♦ Bois↔Wood ♦ bord d'hex↔hexside ♦ Buisson↔Brush ♦ Canon↔Gun ♦ Champ↔Grain ♦ DEFENSEUR↔DEFENDER ♦ Détourne↔Rout ♦ Egoût↔Sewer ♦ Feu↔Flame ♦ Incendie↔Blaze ♦ Inflammable↔Burnable ♦ Leurre↔Dummy ♦ Maîtrisé↔Hampered ♦ Mandatoire↔Mandatory ♦ Niveau↔Level ♦ Personnel↔Inherent ♦ Pont↔Bridge ♦ Résiduel↔Residual ♦ Route↔Road ♦ Toit↔Rooftop ♦ Tour de Joueur↔Player Turn ♦ Usine↔Factory ♦ Véhicule↔Vehicle ♦ Verger↔Orchard ♦

(B23.9221)]. L'unité associée à ce déplacement avorté finit immédiatement sa MPH/APh dans l'hex qu'elle désirait quitter et y subit tous les tirs possibles (Residual FP, Defensive/ Subsequent First Fire, FPF). Les causes d'abandon de "?"/HIP restent inchangées (A12.15). Enfin, le placement de Canons est moins restrictif (B23.93) et la présence de Feu/Incendie plus aléatoire (B23.94).

Si l'on dispose de peu de Locations de Bâtiment Fortifié, il convient de les placer dans des Single Story Houses afin de bloquer d'éventuels intrus en terrain découvert et profiter alors du PBF durant sa phase de tir. Dispersez ces "hérisssons" sur un large périmètre : ainsi, vous obligerez votre adversaire à disséminer ses troupes (FG moins importants) et vous n'aurez pas à combattre des unités ennemies occupant vos anciennes défenses (EX : Locations de Bâtiment Fortifié adjacents au sein d'un même bâtiment). Si la dotation est plus large (hexes ou bâtiments), le bon sens et les conditions de victoire guideront vos choix.

Partie de cache-cache

En milieu rural, où la supériorité de la LOF adverse peut s'exprimer pleinement, le terrain doit être votre allié. S'il reste neutre, vos chances de survie s'en trouvent d'autant plus amoindries. Il faut donc exploiter au mieux toutes ses caractéristiques afin de vous soustraire au regard ennemi.

Concealment (A14)



Dans ce paragraphe, nous n'évoquerons que les règles liées à l'obtention/la perte de Concealment/ pion "?" et appliquées aux Partisans.

placement initial :

Les pions "?" de l'OB ne peuvent être placés qu'en Concealment Terrain et pour créer des piles de Leurres durant le placement initial. Si un camp ne possède aucune unité sur carte au début de la partie, son adversaire peut positionner gratuitement un pion "?" sur toutes ses unités/piles d'unités non-concealed. Après le placement des unités des 2 camps, un pion "?" gratuit est placé sur chaque unité/pile d'unités :

- hors LOS et à ≤ 16 hexes d'une unité ennemie unbroken, ou
- à > 16 hexes de toute unité ennemie unbroken.

Enfin, signalons que toute unité/pile d'unités entre sur carte avec un pion "?" gratuit (car hors LOS au début de la MPH).

obtention de "?" :

Elle ne peut intervenir qu'à la fin du Tour du Joueur et sous certaines conditions, dont une sine qua non : l'unité doit être Good Order et non-concealed. Ce gain est alors automatique si celle-ci est hors LOS d'une unité ennemie unbroken et en Concealment Terrain. Dans les 2 configurations suivantes, un dr est nécessaire pour statuer sur la réussite de l'opération :

- l'unité est à ≤ 16 hexes d'une unité ennemie unbroken, hors LOS et hors Concealment Terrain ;
- l'unité est à > 16 hexes d'une unité ennemie unbroken, possède une LOS vers celle-ci et se trouve en Concealment Terrain.

Un Concealment dr final ≤ 5 débouche sur le gain d'un pion "?". Divers drm viennent s'appliquer à ce test (Cf. Table 2).

Table 2 : Concealment drm (A12.122)

+ X	X correspond au US#
+ Z	Z est le leadership du meilleur leader présent dans la Location [EXC : s'il est seul (A10.7)]
- Y	Y étant le TEM/Hindrance DRM de l'hex occupé (TEM de bord d'hex NA)
- 1	Stealthy

Pour un squad Partisan, on obtient au final 50% en OG (+3 (US#) -1 (Stealthy) = +2 drm), score tout à fait honorable. Penser donc à le tenter autant que faire ce peut (Cf. Concealment loss/gain Table, A12.121).

perte de "?" :

La perte de Concealment (ainsi que l'existence d'une éventuelle LOS liée à cette perte) se juge toujours par rapport à une unité ennemie Good Order. Elle intervient, entre autres, au cours des actions suivantes et est immédiate (A12.14) :

hors LOS

- si l'unité devient broken/Wounded/Reduced ;

avec LOS

- si l'unité devient berserk/overstacked, subit au minimum un PTC sur l'IFT [EXC : mines A-P (B28.411)] ou une attaque de Sniper (A14.3) ;

avec LOS et à ≤ 16 hexes

- si l'unité n'utilise pas le Mouvement d'Assaut, entre dans un hex d'OG durant la

⊞ ATTAQUANT↔ATTACKER ♦ Bâtiment Fortifié↔Fortified Building ♦ Bois↔Wood ♦ bord d'hex↔hexside ♦ Buisson↔Brush ♦ Canon↔Gun ♦ Champ↔Grain ♦ DEFENSEUR↔DEFENDER ♦ Déroute↔Rout ♦ Egoût↔Sewer ♦ Feu↔Flame ♦ Incendie↔Blaze ♦ Inflammable↔Burnable ♦ Leurre↔Dummy ♦ Maîtrisé↔Hampered ♦ Mandatoire↔Mandatory ♦ Niveau↔Level ♦ Personnel↔Inherent ♦ Pont↔Bridge ♦ Résiduel↔Residual ♦ Route↔Road ♦ Toit↔Rooftop ♦ Tour de Joueur↔Player Turn ♦ Usine↔Factory ♦ Véhicule↔Vehicle ♦ Verger↔Orchard ♦

MPh/APh (A10.531), devient Wounded/Reduced, est marquée d'un pion Prep/ Bounding Fire, etc.

- si l'unité Recombine/Deploy, effectue un Sniper/MOL Check, un Rally/Kindling/ Entrench attempt, utilise son drm de leader [EXC : PAATC], etc.

Le cas échéant, il convient de prouver que l'unité ennemie responsable de la perte de "?" n'est pas un Leurre. Noter qu'une tentative de réparation de SW est sans conséquence (Cf. Concealment loss/gain Table, A12/121).

les effets du Concealment :

On applique les règles de l'Area Fire (A7.23 & A12.13) pour toute unité ennemie attaquant une unité/pile d'unités concealed, c'est-à-dire :

- $\frac{1}{2}$ × FP sur l'IFT/CCT [EXC : FP Résiduel, Fire Lane, OBA, mines, Sniper], ou
- +2 comme TH DRM pour l'Ordnance (C6.2).

Au sein d'une pile, seules les unités "?" bénéficient de ces modifications. Les autres sont attaquées normalement (FP ou TH# différent) mais avec le même DR.

mouvement de Leurres :

Une pile de Leurres peut se déplacer comme si elle contenait une unité et simuler les différents bonus de MF (leader, Double Time). Toutefois, elle est



Partisans français dans le Jura.

éliminée en cas de non Mouvement d'Assaut/mouvement en OG dans la LOS d'une unité ennemie Good Order. Son entrée dans un hex contenant des mines ne révèle pas ces dernières et entraîne son élimination (A12.11). De même, une pile de Leurres ne peut amener la perte de "?" d'une unité/pile d'unités ennemie en tentant d'entrer dans sa Location durant la MPh (A12.15)

[EXC : si les 2 piles sont des Leurres, elles sont simultanément éliminées].

HIP (A12.3) :

Ce type de Concealment n'est valide que durant le placement initial (idem Leurres) et par SSR [EXC : E1.2 et G1.631]. Toute unité HIP désirant changer de Location doit d'abord être placée sur carte sous un pion "?". Les règles de Concealment s'appliquent alors normalement. Pour toute autre action, l'unité HIP est complètement révélée [EXC : Détection (A12.15), CC (A11.19)]. Néanmoins, une unité peut librement sacrifier son statut HIP pour devenir concealed.

Pour clore ce sujet, voici 2 remarques : il est autorisé de faire feu en utilisant l'IFT (en Area Fire) contre une Location vide pour tenter de découvrir d'éventuelles unités HIP. Et pour traquer les unités ennemies broken sans risque de perdre votre Concealment, reportez-vous aux "Ruses de guerre" parus dans TACTIQUES n°2 : vous y trouverez une méthode éprouvée.

Fire (B25)

Sans chercher à mettre en place une politique de terre brûlée (l'échelle ne s'y prête pas), les Partisans peuvent utiliser les Incendies pour masquer leurs déplacements ou canaliser la progression de l'adversaire.



naissance d'un Feu :

Un Feu peut apparaître soit à la suite d'un Kindling DR (B25.11), soit après une attaque mortelle de FT/HE (B25.12 ; B25.13). Seul le Kindling nous intéresse dans le cadre des Partisans. Toute unité d'Infanterie unpinned accompagnée d'un Leader (ou tout SMC) peut tenter d'allumer un Feu durant sa PFPh, dans la Location occupée, à condition :

- qu'elle se trouve en terrain Inflammable (Cf. Table 3),
- que le SMC réussisse un NTC,
- et qu'elle réussisse un Kindling DR.

Toute participation à cette tentative met fin aux actions des unités impliquées pour la PFPh (idem Prep Fire). Un Feu est créé si le Kindling DR final \geq Kindling# du terrain occupé (Cf. Table 3).

Plusieurs Feux peuvent coexister au sein d'une même Location, chacun d'eux ayant la possibilité de se transformer en Incendie. Enfin, un Feu n'a aucune incidence sur le jeu [EXC : Cf. ci-dessous].

du Feu à l'Incendie :

Terrain	Kindling#
Bâtiment en bois*	7
Bâtiment en pierre* / Pont en bois	8
Buisson, Bois	9
Champ	10
Verger	11
* EC DRM NA	
+ X	EC DRM (B25.5)
- 1	HS/Crew
- 2	SMC
- Y	Leadership [EXC : s'il est seul]
- 1	Bâtiment Fortifié
+ 2	MOL @

@ l'unité ignore le résultat "broken" suite à un dr coloré = 6 (A22.611)..

Un Feu non maîtrisé (B24.721) peut se transformer en Incendie (de terrain) à la fin de l'AFPh de chaque Tour de Joueur [EXC : tour d'apparition du Feu] en effectuant un Spreading DR final \geq Spread# de la Location (Cf. Table 4). Le pion "Flame" est alors remplacé par un pion "Blaze". Si le Spreading DR final \leq 2, le Feu s'éteint (et le pion "Flame" est enlevé). Un Incendie de terrain génère automatiquement une Smoke (+3 Hindrance DRM) de Niveau 4 dans la Location en cause. De plus, toute unité d'Infanterie présente dans cette Location doit la quitter avant la fin de la prochaine RPh (Voluntary break si nécessaire (A10.41)) sous peine d'être éliminée [EXC : les unités en Melee ne peuvent bouger et sont donc éliminées]. Tout Véhicule doit également abandonner cette Location

Terrain	Spread#
Bâtiment en pierre* / Pont en bois, Verger	9
Bâtiment en bois*, route forrestière	8
Bois	7
Champ, Buisson	6
* EC DRM NA	
+ X	EC DRM (B25.5)
- 1	Bâtiment Fortifié

(Seuls sont indiqués les DRM pour la transformation Feu \rightarrow Incendie)

durant sa prochaine MPh (sinon même sanction). Enfin, toute unité pénétrant dans un Incendie de terrain est détruite (B25.4).

Dès cet instant, l'Incendie peut se propager aux Locations de terrain Inflammable adjacents, au cours des futures AFPh (B25.6).

Burning Wreck :

Une Burning Wreck est symbolisée par la présence d'un pion "Blaze" sur un AFV détruit. Ce type

d'Incendie génère également une Smoke (+2 Hindrance DRM) de Niveau 4 dans la Location occupée, mais n'interdit pas le mouvement (+1 MF/MP dû à la Smoke). Par contre, cet Incendie peut s'étendre à la Location si celle-ci est un terrain Inflammable et, par conséquent, se transformer en Incendie de terrain (B25.14). On utilise alors la même procédure que pour la mutation d'un Feu en Incendie.

Cocktails molotov

Les cocktails molotov (MOL (A22.6)) sont disponibles seulement par SSR et assimilables à une SW quant à leur utilisation par tout SMC/MMC Good Order et unpiné (idem PF). Ils ne peuvent être employés que comme FP d'appoint d'un PBF/TPBF et seulement si cette attaque (Prep Fire, Defensive First Fire, Final Fire ou Advancing Fire) ne traverse pas un bord d'hex de Bois/Verger [EXC : bord d'hex coupé par une Route (A22.611)]. Avant la résolution de l'attaque, l'unité/FG impliqué effectue un dr de Disponibilité en indiquant au préalable sa cible (1 seul dr autorisé par attaque ; choisir l'unité responsable du dr au sein d'un FG). Un résultat final \leq 3 lui donne accès au MOL (Cf. Table 5). Ce dr ne peut être tenté qu'une fois par unité/FG par Tour de Joueur (ie PFPh ou AFPh pour l'ATTAQUANT ; MPh ou DFPh pour le DEFENSEUR). Quelle que soit l'issue de ce dr, l'unité/FG résout immédiatement son attaque contre la cible prévue.

La résolution d'une attaque combinée Small Arms

+ 1 drm	HS/Crew
+ 2 drm	SMC
+ 1 drm	unité CX
+ 1 drm	cible non blindée

+ MOL (IFT DR ou TK DR suivant le type de cible) peut avoir des conséquences imprévues, suivant la valeur du dr coloré :

dr = 1

- un Feu se crée dans la Location cible.

dr = 6

- l'unité utilisant le MOL (et correspondant au MOL drm utilisé au sein d'un FG) devient broken ; le FG éventuel est maintenu.
- le FP de l'unité et du MOL sont retirés du FP total de l'attaque ; le MOL TK DR est annulé.

Table 6 : Calcul du FP de l'unité/FG (PBF contre MMC ennemi Good Order durant la MPh)

Unité/FG attaquante	Sans tentative de MOL	dr de disponibilité	MOL dr réussi	MOL dr manqué	Commentaires
Hero (1-4-9)	$1 \times 2 = 2$ FP	NA @	NA	NA	@ MOL drm = +3
HS (1-2-7)	$1 \times 2 = 2$ FP	1	4 FP	NA @	@ MOL dr = utilisation de SW
Squad (3-3-7)	$3 \times 2 = 6$ FP	1-2	$(3 \times 2) + 4 = 10$ FP	$3 \times 2 = 6$ FP	-
Squad + HS	$(3 + 1) \times 2 = 8$ FP	1-2 @	$((3 + 1) \times 2) + 4 = 12$ FP	$(3 + 1) \times 2 = 8$ FP	@ MOL dr tenté par le Squad
Squad + LMG	$(3 + 2) \times 2 = 10$ FP @	1-2	$(3 \times 2) + 4 = 10$ FP £	$3 \times 2 = 6$ FP £	@ ROF éventuelle ; £ FG Mandatoire

Dans tous les cas de figure, les unités du DEFENSEUR sont marquées d'un pion "First Fire". Elles ne pourront pas tenter d'accéder au MOL lors de la DFPh suivante.

- un Feu se crée dans la Location de l'unité broken.

Dans les 2 cas, le Feu apparaît seulement s'il s'agit d'un Terrain Inflammable (Cf. A22.6111 si bâtiment fortifié ou EC DRM/drm < 0).

Cible non blindée (A22.611)

En cas de réussite du MOL dr, un bonus de 4 FP est appliqué au FP final (ie après toutes modifications) de l'unité/FG. Un Squad qui réussit ce dr doit utiliser son FP Personnel pour cette attaque (il ne peut utiliser une deuxième SW ; FG Mandatoire (A7.55)). Dans tous les cas, l'unité associée au MOL dr est enregistrée comme ayant fait usage d'une SW.

On voit nettement que la tentative de MOL n'est pas exempte de revers. En cas d'échec, les HS/Crew sont privés d'attaque ; en cas de réussite, un Squad ne peut faire feu avec une éventuelle MG. La Table 6 compile les différentes options possibles lors d'un PBF contre un MMC ennemi Good Order, en Defensive First Fire.

Cible blindée (A22.612)



Après avoir désigné un AFV comme cible de son attaque, la même procédure est utilisée pour déterminer si un MOL est disponible et on résout l'attaque qui s'en suit en effectuant un MOL TK DR modifié comme il se doit (Cf. Table 7). Les résultats de ces actions successives sur les unités occupant la Location de l'AFV sont résumés dans la Table 8.

Comme vous pouvez le constater, le blindage n'entre pas en ligne de compte dans le calcul du

Table 7 : Modificateurs de MOL TK#

+ 1	CE AFV @
+ 2	OT AFV @
- 2	vs Moving/Motion Vehicle
+ 1	rear target facing (C7.21)
+ 1	elevation advantage (C7.22 ; + 2 si OT)

@ non cumulable entre eux

Target facing :

- si même hex : rear hit
- si adjacent : fonction du VCA

TK# modifié. De plus, toutes les unités de la Location cible sont attaquées. C'est un armement redoutable qui devrait vous prémunir contre quelques Overruns.

Table 8 : Attaques de MOL contre les unités de la Location cible

	Table 8 : Attaques de MOL contre les unités de la Location cible	
	MOL dr manqué	MOL dr réussi
Effets sur l'AFV	-	TK DR sur la colonne MOL de la Table C7.34 Δ
Effets sur les PRC vulnérables	attaque normale sur l'IFT avec Small Arms	Specific Collateral Attack avec Small Arms FP + MOL 4 FP@
Effets sur les unités ★	FP uniquement @ Δ (A22.62)	attaque normale sur l'IFT avec Small Arms FP uniquement @ Δ (A22.62)
Destruction d'un AFV (C7.7)	TK DR < TK# final : Burning Wreck TK DR = TK# final : AFV éliminé (PRC Survival possible)	
@ Rappel pour les HS/Crew : MOL dr = utilisation de SW.		
MOL TK# de base = 6 (C7.34 HE & FLAME TK Table), le même DR est utilisé pour toutes les unités de la Location cible		

Conseils tactiques

En résumé, les Toits sont de peu d'intérêt [EXC : empêcher le gain de "?" ennemi ; si Mtr]. Cachez-vous dans les Egouts en cas de VP dans les Conditions de Victoire de votre adversaire. Ne rester jamais sans rien faire : tenter un

☐ ATTAQUANT↔ATTACKER ♦ Bâtiment Fortifié↔Fortified Building ♦ Bois↔Wood ♦ bord d'hex↔hexside ♦ Buisson↔Brush ♦ Canon↔Gun ♦ Champ↔Grain ♦ DEFENSEUR↔DEFENDER ♦ Détourne↔Rout ♦ Egoût↔Sewer ♦ Feu↔Flame ♦ Incendie↔Blaze ♦ Inflammable↔Burnable ♦ Leurre↔Dummy ♦ Maîtrisé↔Hampered ♦ Mandatoire↔Mandatory ♦ Niveau↔Level ♦ Personnel↔Inherent ♦ Pont↔Bridge ♦ Résiduel↔Residual ♦ Route↔Road ♦ Toit↔Rooftop ♦ Tour de Joueur↔Player Turn ♦ Usine↔Factory ♦ Véhicule↔Vehicle ♦ Verger↔Orchard ♦

Concealment ou un Kindling dr. Chercher toujours à surprendre dans le placement de vos unités HIP. Bluffer votre adversaire par vos Leurres : cela le fera douter et il perdra du temps. Etc.

Commentaires ⁴

D'un point de vue historique, l'influence de la résistance dans les différents pays occupés par l'Allemagne nazie suscita de nombreuses controverses. Dès 1945, tout le monde s'accorde à dire qu'elle joua un rôle important dans la capitulation allemande. Les guerres de libération nationale qui suivirent semblèrent valider la supériorité de la guérilla face à une armée conventionnelle.

Cette guérilla fut présente à travers toute l'Europe et bénéficia principalement du soutien logistique de l'Angleterre. Cependant, 2 grandes tendances vont se dessiner, particulièrement en France. Les groupes d'obédience communiste (EX: les Francs-Tireurs Partisans) optent pour une politique d'actions radicales basée sur les attentats et les sabotages, les inévitables représailles et exécutions d'otages en résultant devant faire basculer la population entière dans la résistance. En vis-à-vis, les éléments modérés (EX : l'Armée Secrète) basent leurs actions prioritairement sur le renseignement, préparant la lutte armée en vue de harceler l'ennemi après un débarquement allié. Cette attitude les mettra souvent en conflit avec les réseaux communistes qui les accuseront de passivité.



D'une manière générale, la lutte armée en Europe occidentale n'apparaît que tardivement en 1941, suite à l'invasion de l'U.R.S.S. par les troupes du III^{ème} Reich. Sur le front de l'est, Staline décide d'organiser une lutte de partisans pour pallier à la déroute de l'Armée Rouge. Ce mouvement ne prend donc pas naissance dans un vaste sursaut

populaire mais se révèle être une décision politique prise au plus haut niveau. Elle se verra concrétisée par la création d'un état-major central chargé de coordonner les opérations de guérilla dans les différents secteurs occupés.

En fait, les effectifs limités en hommes (au plus fort 120000 en France et 250000 en U.R.S.S.) et en matériels ne permettront pas aux maquis et partisans d'influer sensiblement sur le déroulement militaire de la guerre. Par contre, leurs missions de renseignements se révéleront souvent primordiales dans l'établissement, la mise au point et la réussite des opérations alliées.

Exercices

Afin de mettre en pratique ces quelques réflexions, vous pouvez vous faire la main sur les scénarios suivants : ASL TAC 17 et 36 ; ASL 2, 31, 32 et A62 ; ASL VV1. ■

NOTES

- ¹ : Nom parfois donné pour désigner les combats de la guérilla et de la résistance.
- ² : Pour plus de précisions, Cf. Annual 90.
- ³ : Si l'OB initial précise le contraire, les Partisans utilisent le Red TH# [EXC : les ATR et MG non capturés utilisent le BLACK TH#].
- ⁴ : "Une guerre totale" de Philippe MASSON, éd. Taillandier.

Laurent CLOSIER.

LES MUNITIONS ANTICHAR

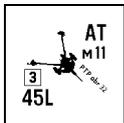
Depuis leur première apparition durant l'été 1916, au cours de la bataille de la Somme, les chars ont fait l'objet d'un intérêt constant et grandissant. Il en fût de même pour les armements visant à les contrer. On vit ainsi apparaître, au début des années 30, une nouvelle génération de canons à vocation antichar, dont l'atout majeur était leur haut pouvoir perforant. Afin d'accroître leur efficacité, les ingénieurs développèrent des munitions de types variées, tout en s'engageant dans une course vers des calibres toujours plus importants.

Les différents types de munitions antichar utilisées au cours du conflit se répartissent en 2 catégories :

- les projectiles à énergie cinétique (AP, APCR APDS) ;
- les projectiles à énergie chimique (HEAT).

Dans la première, les ingénieurs ont cherché à augmenter la vitesse initiale du projectile afin d'accroître son énergie cinétique et, par conséquent, son pouvoir perforant. Nous verrons plus loin qu'une certaine répartition des masses permet également un gain en vitesse. Quant à la deuxième, l'optimisation du matériau à utiliser pour générer le projectile fût l'axe principal de recherche des scientifiques.

Munitions AP



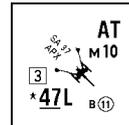
Les munitions AP sont le fruit logique de l'expérience des combats infanterie contre chars durant la première guerre mondiale. Leur faible blindage ne les prémunissaient pas toujours contre les tirs de mitrailleuses. Faces aux blindés des années 30, il paraissait normal d'utiliser ce même type de projectile en acier profilé, mais en augmentant leur diamètre et leur masse.



Canon antichar russe de 45 mm au nord-ouest de Moscou.

Ces munitions furent les plus utilisées tout au long du conflit car peu coûteuses et simple de fabrication. Leur vitesse initiale s'échelonnait alors entre 750m/s et 1000m/s et, à partir de 1943, la plupart des munitions AP de 75+mm venaient à bout de presque tous les blindages.

Munitions APCR



Malgré tous les efforts des ingénieurs durant les premières années du conflit, les projectiles classiques de type AP dépassaient rarement la barre des 1000m/s, excepté le 88mm allemand à vocation anti-aérienne! Il fallut alors élaborer un nouveau procédé pour propulser des obus de calibre inférieur à des vitesses supérieures afin de percer des blindages de plus en plus épais.

L'utilisation du tungstène (matériau de haute densité) devait permettre de venir à bout des cuirasses en acier, mais cela nécessitait plus d'explosif pour propulser la munition, donc plus de contraintes mécaniques et, par conséquent, des canons surdimensionnés.



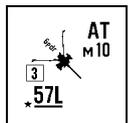
Un canon antichar français de 47mm abandonné en mai 1945.

La solution fût d'enrober un noyau de tungstène d'un alliage beaucoup plus léger. Ainsi, le projectile dans son ensemble se voyait affecté d'une masse inférieure à celle d'un projectile en acier de calibre équivalent. De plus, celui-ci étant plus dense en son centre, le noyau en tungstène bénéficiait de la majeure partie de l'énergie cinétique initiale, augmentant d'autant plus son efficacité. Son faible rapport masse/diamètre le rendait très performant à courte distance mais cela se dégradait rapidement (vitesse de vol chutant notablement d'où instabilité de la trajectoire). Ces munitions furent utilisées à profit jusqu'à la fin de la guerre.



Les allemands poussèrent encore plus loin ce raisonnement, basé sur le principe de Gerlich, en propulsant ces munitions à l'aide de canons à tubes coniques (2.8cm sPzB41 et 4.2cm lePaK41), le calibre diminuant de la culasse vers la bouche. Les couronnes en alliage qui ceinturaient la munition se voyaient alors écrasées et la diminution du diamètre permettait d'accroître la vitesse initiale du noyau jusqu'à 1400m/s. L'utilisation de tungstène et l'alésage délicat de ces tubes coniques condamnèrent cet armement à disparaître dès 1943.

Munitions APDS



Pour leur part, les ingénieurs britanniques développèrent un projectile de type sous-calibré, reprenant le principe d'un noyau en tungstène à l'intérieur d'un sabot en alliage léger (APCR), mais qui se désolidarise à la sortie du canon (Cf. Figure 1). Ce sabot, constitué de plusieurs éléments, est éjecté de la munition par sa seule prise à l'air dès qu'il n'est plus contenu à l'intérieur du tube. Les 2 parties de la couronne supérieure (qui maintient le projectile dans l'axe du canon) s'écarte en premier, laissant ainsi l'air s'engouffrer autour du projectile, à l'intérieur même du sabot. Celui-ci est alors freiné et laisse échapper sa précieuse cargaison.

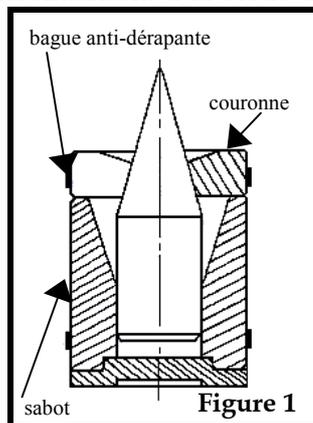


Figure 1



Deux avantages distinguent cette technique de celle utilisant les munitions de type APCR : tout d'abord, le sabot ne fait pas partie du projectile final, contrairement à l'APCR où le noyau en tungstène "traîne" sa gaine, de part sa plus grande

énergie. Ensuite, de part cette constatation, le projectile APDS est parfaitement propre du point de vue aérodynamique, n'ayant subi aucune détérioration due aux frottements dans le tube rayé du canon. Tout ceci lui permet d'atteindre une vitesse initiale de 1500m/s.

Ouvrons une petite parenthèse sur les effets de ces différents projectiles sur des blindages en acier. De manière simplifiée, il existe 2 mécanisme de perforation (Cf. Figure 2) :

- perforation par déformation plastique, pour des vitesses de projectiles à l'impact inférieures à 1000m/s. L'ogive déchire le blindage tout en le refoulant vers l'avant, entraînant une dégradation continue de l'ogive due aux frottements.

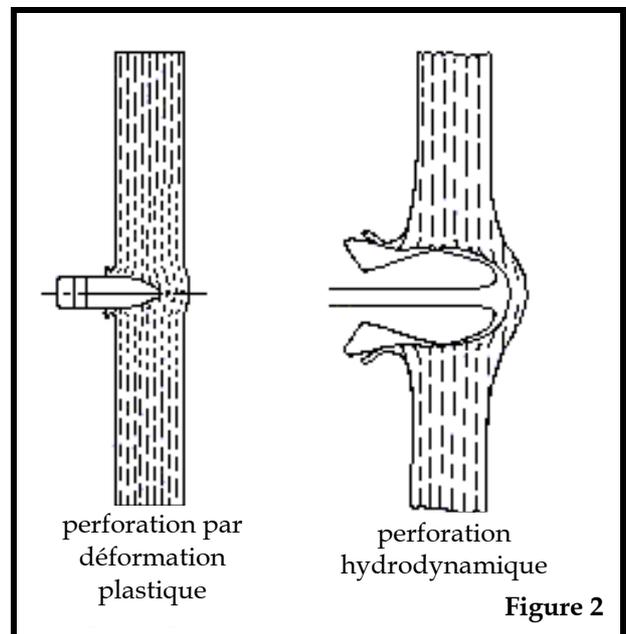


Figure 2

- perforation hydrodynamique pour des vitesses supérieures à 1000m/s, et tout particulièrement les jets de charges creuses. Tout se passe comme si blindage et projectile étaient des liquides. Ce dernier se répand sur toute la surface du cratère qu'il engendre, au fur et à mesure de sa progression dans le matériau cible.

Dans les 2 cas, les ondes de choc et la poussée du projectile provoquent un arrachement de matière, sous forme d'éclats ou d'assiette, sur la face interne du blindage qui se répandent alors dans la zone d'habitation du char.

Munitions HEAT

Examinons enfin les munitions antichar les plus redoutées au cours du conflit, celles qui furent associées au bazooka, panzerfaust ou autre PIAT, mais également aux grenades antichar manuelles ou à fusil : les charges creuses.

Historique :

Leur principe remonte à la fin du 19^{ème} siècle et il est dû aux travaux de 2 ingénieurs : l'allemand Max von Foerster (1883) et l'américain Charles E. Monroe (1888). Ils remarquèrent, indépendamment, les effets d'une cavité au sein d'un bloc d'explosif sur une plaque d'acier (Cf. Figures 3a & 3b).

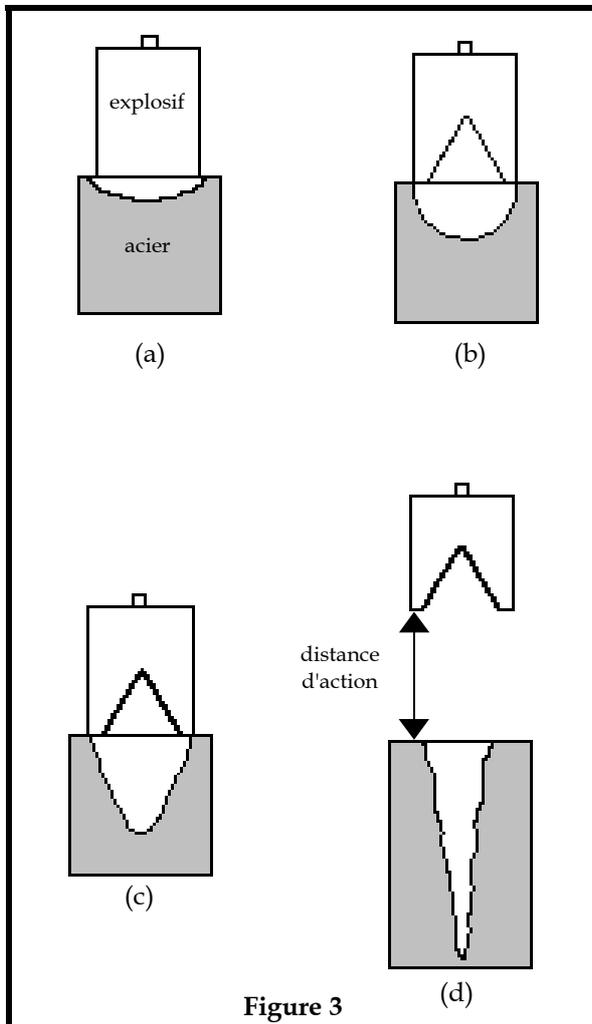


Figure 3

Mais, il fallut attendre le milieu des années 30 pour appréhender l'intérêt d'un revêtement métallique sur la paroi de cet évidement (Cf. Figure 3c). Ce fût l'oeuvre de l'allemand Franz R. Thomanek et du suisse Henry H. Mohaupt (qui participa à la mise au point du bazooka). Enfin, c'est au cours des toutes premières années de la guerre que de nombreuses études furent menées afin de déterminer la configuration optimale d'une charge creuse (évidement cylindrique, conique ou hémisphérique, épaisseur du revêtement, matériau, angle du cône, etc.).

La grande majorité des charges creuses utilisées pendant le conflit se présentait sous une forme conique et était en cuivre. Quant à leur première application, elle eût lieu lors de la prise du fort belge d'Eben Emael, le 10 mai 1940. Les parachutistes allemands utilisèrent alors des

charges de 50kg à revêtement hémisphérique pour perforer les coupes blindées de 40cm d'épaisseur.

Phénomène physique :

L'onde de détonation, issue de la combustion de l'explosif et de sa transformation en gaz sous très forte pression, génère une onde sphérique qui

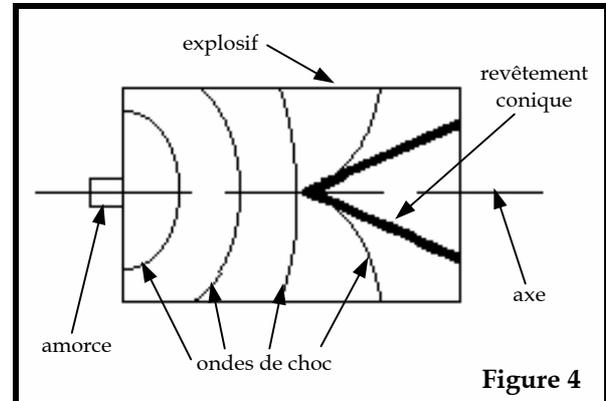


Figure 4

vient balayer le revêtement (Cf. Figure 4). De part sa géométrie, c'est le sommet du cône qui va entrer en mouvement le premier, le long de son axe. Puis, l'ensemble du cône va être progressivement atteint par l'onde et refoulé vers ce même axe. Il en résulte la génération d'une pointe de métal, appelé jet, dont le diamètre est faible par rapport à la base du cône. Une partie de ce matériau, provenant de la base, n'est animée que d'une vitesse beaucoup plus faible et forme alors un noyau (Cf. Figure 5).

En résumé :

- 1) l'évidement de la charge creuse permet de focaliser l'énergie de l'explosif le long de l'axe de la charge ;
- 2) le revêtement permet de stocker cette énergie sous forme d'énergie cinétique dans le jet de la charge.

Délicate mise au point :

La génération du jet s'accompagne d'un phénomène qui limite grandement sa durée de vie. En effet, si la vitesse de tête du jet est de l'ordre de 8000m/s, celle de la queue est de l'ordre de 3000m/s (le jet est en perpétuel allongement). Ce fort gradient de vitesse engendre alors une fragmentation du jet à partir d'une certaine distance de vol et son efficacité s'en voit d'autant plus diminuée. Il est donc primordial que la cible soit atteinte au moment où le jet est à son étirement optimal. Cette caractéristique que l'on retrouve pour toutes les munitions HEAT se nomme distance d'action (Cf. Figure 3d) et dépend, entre autres, du diamètre de la charge et de la forme du revêtement.

Fonctionnement d'une munition :

Tenant compte de cette contrainte dynamique, les ingénieurs développèrent une munition au fonctionnement particulier (Cf. Figure 6) :

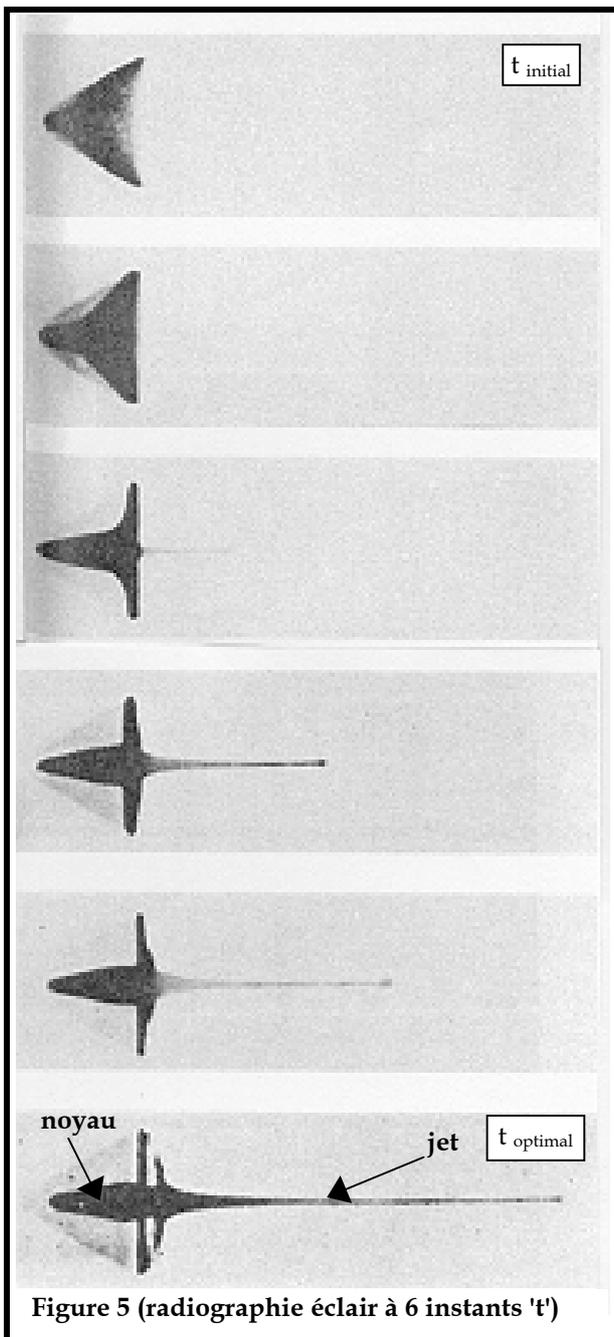


Figure 5 (radiographie éclair à 6 instants 't')

- 1) le système de mise à feu est placé dans le nez de la munition (à l'extrémité de l'ogive) et se déclenche au contact de la cible ;
- 2) il active ainsi le détonateur situé à l'arrière de la charge explosive ;
- 1) le jet de charge creuse se forme alors, traversant l'ogive qui s'est écrasée contre la cible et pénétrant le blindage de celle-ci.

Avantages :

Les avantages de cette munition sont de diverses natures : pas besoin d'une vitesse initiale élevée, efficace même avec une incidence d'attaque $> 80^\circ$, indépendant de la distance la séparant de la cible (Cf. Table C7.2 cas D), quantité d'explosif moindre que pour une munition AP normale, etc. Enfin, malgré son faible diamètre, le jet génère dans la cible un cratère de dimension beaucoup plus

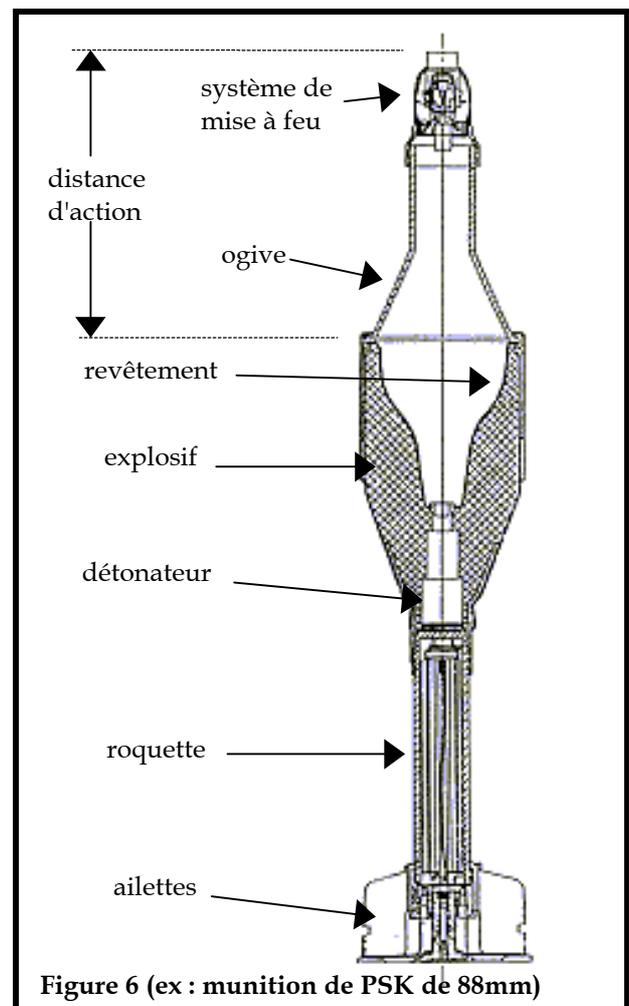


Figure 6 (ex : munition de PSK de 88mm)

importante dû au phénomène de perforation hydrodynamique (Cf. Figure 2).

Inconvénient :

Le principal est que cette munition s'adapte très mal aux canons rayés car la rotation imposée au projectile perturbe la génération du jet (d'où les faibles TK# pour les armes autres que SCW). Il fallut donc créer de nouvelles armes spécifiques à âme lisse, ce qui donna naissance au bazooka et à ses confrères étrangers.

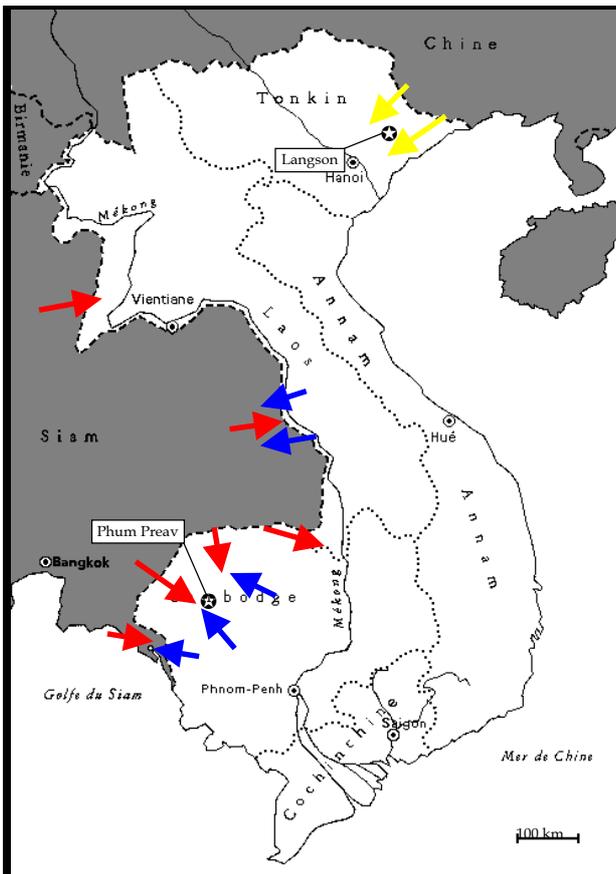
Conclusion

Les munitions antichar modernes héritent toutes des techniques développées durant la seconde guerre mondiale. Seule leur mise au point s'est affinée. Ainsi, l'armement principal des chars de combat est la munition flèche, directement inspirée des munitions APDS, et l'arme individuelle antichar par excellence, le missile portable, utilise toujours une charge creuse. ■

Laurent CLOSIER.

LES OUBLIÉS DU BOUT DU MONDE

De tous les territoires constituant l'empire colonial français au début du XX^{ème} siècle, l'Union indochinoise fût sans doute celui qui éveilla les fantasmes les plus fous dans l'esprit des habitants de la métropole. Durant plusieurs décennies, le pays attira de nombreux militaires, marchands et aventuriers en quête de gloire et de fortune. Malheureusement, le vieil adage "loin des yeux, loin du coeur" devait fort bien résumer les relations entre la métropole et cette terre de mystères, progressivement laissée à elle-même au moment où l'Europe s'apprête à s'embraser une nouvelle fois.



En jaune : attaques japonaises (09/40). En rouge : attaques thaïlandaises (01/41). En bleu : contre-attaques françaises.

La "perle des colonies"

L'Union indochinoise (issue du décret du 17 octobre 1887) est composée d'une colonie, la Cochinchine, et de quatre protectorats : le Tonkin, l'Annam, le Cambodge et le Laos. S'étendant sur une superficie de 740 000 kilomètres carrés (1,5 fois celle de la métropole), elle se caractérise par une grande diversité de paysages arrosés par la mousson : l'Annam possède de petites plaines rizicoles à l'est dominées à l'ouest par la Cordillère annamitique ; le Laos, parcouru par cette profonde dorsale montagneuse, comporte également de nombreux plateaux recouverts de forêts et de savanes ; la Cochinchine accueille le delta du Mékong et ses nombreuses terres cultivables ; le Cambodge offre de nombreux plateaux semblables

à ceux du Laos, ceinturant une vaste dépression centrale ; quant au Tonkin, il est la synthèse de toutes ces spécificités. On devine aisément les difficultés que peut poser l'administration d'un tel territoire, accentuées par la faible densité des voies de communication, la centralisation extrême des centres de décision et les 15 000 kilomètres qui séparent les dirigeants de l'Union des autorités politiques de la métropole.

Contexte politique :

Bien que la pacification se soit officiellement achevée en 1913, des troubles subsistent à travers l'Union, éclatant de manière anarchique sous forme d'attentats, de grèves ou de révoltes parmi les troupes indigènes. Ces mouvements reçoivent l'aide bienveillante de voisins turbulents tels que la Chine, le Japon et le Siam, désireux d'en découdre avec l'homme blanc et qui brandissent la bannière de l'idéal nationaliste, apte à mobiliser les populations soumises à l'ordre colonial. Cette unité des nations asiatiques contre le monde occidental n'est qu'apparente. En 1937, l'armée impériale débarque en Chine et vise à contrôler les grands centres urbains et les voies de communications du pays afin d'asphyxier son économie. L'avance des troupes nipponnes le long du littoral de la mer de Chine les amènent, un an plus tard, au voisinage de la frontière tonkinoise. D'autre part, le renouveau du nationalisme thaï et l'accession au pouvoir des militaires met fin au royaume du Siam et annonce l'avènement de la Thaïlande, nation nouvelle qui se veut plus proche du Japon afin de s'attirer ses bonnes grâces, et qui renouvelle ses prétentions territoriales sur la rive droite du Mékong.

A l'aube du second conflit mondial, l'Union indochinoise doit donc faire face aux menaces pressantes des troupes japonaises sur la frontière tonkinoise et de l'armée thaïlandaise sur ses frontières du Cambodge et du Laos. Mais possède-t-elle les moyens d'assurer cette mission ?

L'armée d'Indochine

La défense de l'Union s'organise autour de 3 grandes unités : la division du Tonkin (D.T.), la brigade d'Annam-Laos (B.A.L.) et la division de

Cochinchine-Cambodge (D.C.C.). Face aux menaces extérieures, les forces françaises campent sur ses frontières, principalement au Tonkin dans la région de Lang-Son, qui contrôle l'accès au delta du Fleuve Rouge (Sông-Hông) et au Cambodge dans la région de Battambang, traversée par cette artère vitale qu'est la Route Coloniale n°1. Complétant ce dispositif, d'importantes réserves (la moitié des forces disponibles) sont stationnées autour d'Hanoï et de Saïgon, prêtes à intervenir.

Les effectifs :

La mobilisation instaurée durant l'hiver 1939-1940 a fait passer le nombre de bataillons de 29 à 42, auxquels sont venus s'ajouter 4 autres bataillons rapatriés de Chine. L'effectif global des troupes terrestres se trouve ainsi porté à près de 90 000 hommes, mais sans création de nouveaux régiments. Irrémédiablement, ce gonflement des unités (4 voire 5 bataillons par régiment) va entraîner un taux d'encadrement défavorable, particulièrement sensible au sein des régiments indigènes.

Les hommes :

L'infanterie de l'armée d'Indochine se décompose en 3 catégories : des régiments à majorité "blanche" (troupes de métropole), des régiments à majorité "jaunes" (troupes indigènes), enfin des régiments mixtes. Les troupes "blanches" composent les 3 régiments hérités de la conquête coloniale de la fin du XIX^e siècle et renommés 9^e, 10^e et 11^e Régiments d'Infanterie Coloniale (Cf. Figure 1). Vient s'ajouter un quatrième régiment "blanc", le 5^e Régiment Etranger d'Infanterie, unité de tradition de la Légion étrangère, qui forme la troupe la plus solide des forces de l'Union (Cf. Figure 2). Les régiments mixtes sont au nombre de 2 : les 16^e et 19^e Régiments Mixtes d'Infanterie Coloniale. Ils incorporent en théorie une compagnie "blanche" et 2 compagnies "jaunes" mais la mobilisation va bouleverser ce rapport. Enfin, les régiments indigènes, majoritaires, sont positionnés à travers tout le territoire, mais en respectant les origines ethniques des soldats, et forment au total 6 régiments (Cf Table 1). Notons également la présence de formations auxiliaires qui assurent le maintien de l'ordre à l'intérieur de l'Union : la garde indigène, les partisans et la gendarmerie.

L'artillerie quant à elle s'articule autour de 2 régiments : les 4^e et 5^e Régiments d'Artillerie Coloniale, tous deux issus du régiment d'artillerie de marine.

Le matériel :

L'équipement des troupes indochinoises est en grande partie obsolète. L'homme de troupe s'apparente grandement à son aîné de 14-18. Seuls équipements modernes à sa disposition : le FM 24

et la mitrailleuse anti-aérienne Oerliken de 20mm. Le matériel antichar se résume au canon de 25mm et à un fusil AC d'origine russe. Les blindés, quasi inexistants (quelques auto-mitrailleuses et chars FT), forment en grande partie les Détachements Motorisés des R.I.C. (Cf. Figure 3). La défense anti-aérienne ne peut compter que sur des pièces auto-canonnes de 75mm et quelques canons russes Skoda de 76,2mm (en plus des Oerliken). Seul point positif : l'artillerie de campagne est de bonne qualité et en quantité suffisante (pièces de 65mm, 75mm et 105mm), même si sa mise en place se révèle difficile sur un terrain aussi inhospitalier (Cf. Figure 4). Enfin, inutile d'attendre un quelconque soutien aérien : l'Union ne dispose en effet que de 17 chasseurs Morane 406 pour assurer la défense du ciel indochinois.

Derrière ces chiffres, il faut voir une armée mal préparée, tant du point de vue matériel que psychologique, à un conflit avec un adversaire déterminé et aguerri tel que le sera le Japon. Il s'agit en tout état de cause d'une armée de souveraineté en temps de paix.

Les conséquences de l'armistice

La signature de l'armistice le 22 juin 1940 achève l'effondrement politique et militaire de la France. Le Japon va alors profiter de cette nouvelle donne pour imposer ses exigences au travers d'une diplomatie agressive. La Thaïlande prend également conscience de l'occasion qui lui est offerte pour satisfaire ses revendications territoriales. Les autorités indochinoises ne peuvent répondre à l'appel du général de Gaulle de poursuivre le combat, de peur de s'attirer les foudres de Tokyo. De nombreuses dissensions apparaissent alors dans les milieux militaires, certains prônant la fidélité au nouveau gouvernement de Vichy, d'autres souhaitant rejoindre les forces britanniques dans la lutte. L'affaire de Mers-el-Kébir (le 3 juillet) mettra fin à toute idée de résistance.

C'est à ce moment là d'ailleurs, le 19 juin, que le gouvernement japonais, sous forme d'un ultimatum, exige la fermeture de la frontière sino-indochinoise et l'arrêt de tout approvisionnement à destination de la Chine nationaliste. Une rapide analyse des forces en présence amène le gouvernement indochinois à accéder aux requêtes nippones, les troupes de l'Union ne pouvant faire face à une armée japonaise assurée de la maîtrise du ciel et de la mer. Poursuivant son avantage, le 10 juillet Tokyo réclame un droit de passage pour ses troupes au Tonkin et l'utilisation des aérodromes s'y trouvant, afin de régler "l'incident de Chine". En effet, l'armée de Canton cherche à se replier face à la poussée des troupes chinoises dans



Le poste frontalier de Na Cham.

la région du Kouang Si. Au terme de plus d'un mois de tension diplomatique, un accord est signé le 3 septembre autorisant l'armée nipponne à stationner, "de manière exceptionnelle et temporaire", sur le territoire indochinois et sous contrôle d'une commission bilatérale. Il concède un accès à 3 aérodromes et la présence de 25 000 soldats japonais au nord du Fleuve Rouge, soit les deux tiers des forces françaises du Tonkin. Une brèche est ouverte dans la défense de l'Union. Les troupes japonaises vont s'y engouffrer.

L'agression japonaise

Le 6 septembre, alors que se poursuivent à Hanoï les négociations visant à définir en détail les modalités de la présence japonaise au Tonkin, l'armée de Canton exécute une démonstration de force devant Langson. Ce perpétuel va-et-vient entre menace militaire et diplomatie, mené par les autorités japonaises, ne fait que renforcer l'état de confusion qui règne dans l'esprit des dirigeants indochinois. Les négociateurs français tentent de minimiser les concessions et par conséquent font traîner en longueur les discussions. Le représentant japonais quitte alors Hanoï ce 20 septembre, refusant de se prêter à ces simagrées. En retour, Tokyo annonce que ses troupes entreront au Tonkin le 22 à minuit. Le dimanche 22 septembre à 22 heures, et de sa propre initiative semble-t-il, la 5^e division du général Nakamura franchit la frontière et attaque sur un front de 70 kilomètres.

Cette unité est formée de soldats aguerris qui peuvent compter sur une artillerie nombreuse, sur d'importants renforts en blindés légers et moyens, et sur une aviation exercée à l'appui au sol. Pour sa part, le commandant du secteur de Langson, le général Mennerat, dispose de 5 bataillons, d'un D.M., d'un groupe de chars et des batteries d'artillerie (de 155mm entre autres) disposées dans les forts entourant la ville. Il peut également compter sur une réserve de 8 bataillons, stationnés le long de la R.C.1 au sud-ouest de Langson. Enfin,

6 Morane 406 assurent une maigre couverture aérienne.

A la faveur de la nuit, les troupes japonaises entament deux vastes mouvements de débordement visant à masquer Langson et à contrôler les voies de communications vers Hanoï que sont la R.C.1 et la ligne de chemin de fer qui la borde. Les postes frontaliers se retrouvent rapidement encerclés et seule la garnison de Na Cham réussira à décrocher (en partie seulement) après trois jours de combat. Dans la journée du 23, la branche ouest de la manoeuvre japonaise s'évertue à forcer les passages calcaires de Yen Rat, avant de franchir le Song Ky Kong et de s'installer aux abords des cols de Tien Ho et de Lang Gaï qui dominant la R.C.1 et les arrières de la place forte. A l'est, les troupes nippones foncent sur Loc Binh, forçant la garnison à se replier, puis remonte la R.C.4 par le sud-est vers Langson. Afin de contrer cette menace d'encerclement, le commandement français est contraint de morceler ses troupes. Le V/3^e R.T.T. est envoyé dans le secteur de Yen Rat pour épauler le IV^e bataillon, déjà très éprouvé. Au sud-est, le I/1^{er} R.T.T. prend position sur la R.C.4 en vue de contrer la colonne japonaise en provenance de Loc Binh. Enfin, deux compagnies du 9^e R.I.C. viennent renforcer les accès sud de la ville. Seule la 3^e compagnie du I/9^e R.I.C. reste en réserve dans la citadelle. En cette fin de journée, le commandement français opte pour une stratégie défensive, espérant toujours que la reprise des pourparlers, suspendus le 20, pourront mettre fin à la crise.

Dans la journée du 24, l'offensive japonaise se poursuit sur les ailes du dispositif français. A l'est, les troupes ennemies atteignent les faubourgs de Langson et son terrain d'aviation, au niveau du village de Mai Pha. En début de soirée, le D.M. et le peloton de chars sont poussés en soutien de la 2^e compagnie du III/9^e R.I.C. qui subit les attaques nippones, arc-boutée sur le village et au risque d'être débordée par le sud à tout instant. Sur le flanc ouest, le IV/3^e R.T.T. se disloque sous les coups de l'artillerie adverse. La troupe indigène rompt le combat et fuit face aux assauts des soldats japonais. Alors que s'installe la nuit, la confusion s'est emparée de toute la place forte. Croyant apercevoir l'ennemi au pied du fort Brière qui domine la cité, les servants sabotent leurs pièces de 155mm. Parant au plus pressé, le général Mennerat ordonne un repli vers le réduit de Ky Lua, dans le quartier nord. Mais au cours de cette manoeuvre, alors que le I/9^e s'engage sur le pont enjambant le Song Ky Kong, il est pris sous le feu des unités en charge de l'édifice, pensant avoir à faire à une avant-garde nipponne! L'enveloppement total de la ville s'achève au cours de la nuit. L'armée de Canton vient ainsi de s'ouvrir, en un peu plus de deux jours de combat, l'accès au delta du Tonkin,

après avoir détruit l'équivalent de trois bataillons et encerclé autant d'unités dans la citadelle de Langson.

Le 25 septembre sonne le glas des forces françaises, prisonnières du réduit où elles se sont réfugiées. Durant quatre heures, le quartier de Ky Lua est soumis à un violent bombardement d'artillerie et d'aviation. En fin de matinée, le général Mennerat fait hisser le drapeau blanc. Les conditions de la reddition sont draconiennes mais finalement acceptées à 16h30. Les troupes indochinoises sont alors désarmées et cantonnées dans la mission catholique.

Dès le 23, les autorités d'Hanoï multipliaient les contacts avec Tokyo afin de revenir aux conditions prévues dans l'accord finalement signé le 22. Les divergences au sein de la hiérarchie militaire nipponne ne font que s'ajouter au chaos ambiant. Malgré tout, les hostilités prennent officiellement fin le 25 et les prisonniers libérés avec leur matériel une semaine plus tard. Durant tout le mois d'octobre, le dispositif japonais se met en place au Tonkin, conformément aux textes. Une commission mixte, installée à Hanoï, a en charge le règlement de tous les problèmes dus à la cohabitation des deux armées. Enfin, les personnels français civils et militaires sont autorisés à reprendre leurs fonctions dans la région de Langson dès le 25 octobre.

L'affaire de Langson, comme on la nommera, a tous les symptômes d'un mauvais réveil pour l'armée d'Indochine. Elle prend brutalement conscience qu'elle n'est pas prête à s'engager dans un conflit moderne. Pour la population, cet événement a valeur de symbole : l'échec du "blanc" face au "jaune". Pour les militaires, c'est l'amorce d'une profonde crise morale.

Les rébellions locales

Le chaos provoqué par l'invasion japonaise a permis la résurgence de mouvements indépendantistes locaux au Tonkin, qui vont entretenir un état d'insécurité dans toute la région nord du protectorat, et affronter les troupes indochinoises venant reprendre possession des postes frontaliers. Le départ de cette rébellion est donné dans la nuit du 29 au 30 octobre, quand le poste de Loc Binh soutient les assauts de plusieurs bandes armées. Cette insurrection durera plus de deux mois. Autre pôle de rébellion, la Cochinchine héberge un puissant mouvement révolutionnaire d'obédience communiste, qui veut profiter des troubles au nord de l'Union pour déclencher, le 23 novembre, plusieurs opérations contre des établissements gouvernementaux et militaires à Saïgon. Avec l'aide d'informateurs, la police désamorce ces actions en effectuant plusieurs arrestations la veille parmi les chefs politiques. Malgré cela, de nombreux groupes armés

parviennent à prendre le maquis et à se réfugier dans les vastes étendues marécageuses qui enserrant la capitale. Prenant garde d'éviter tout affrontement direct avec la troupe, ces bandes signent plusieurs attentats à l'encontre de notables et de bâtiments officiels. A la mi-décembre, toute activité rebelle semble éteinte.

Suite à l'humiliation subie en septembre, l'armée d'Indochine sort raffermie de ces opérations de maintien de l'ordre et regagne sa cohésion un temps ébranlée. Néanmoins, la cicatrice de Langson est une plaie encore béante dans l'esprit des soldats.

Le conflit thaïlandais

Le nouveau gouvernement thaïlandais, en place depuis 1936, renouvelle en vain ses revendications territoriales aux autorités indochinoises. Le début de la crise au Tonkin renforce la volonté de ses dirigeants à imposer, si nécessaire par la force, le rattachement des territoires situés sur la rive droite du Mékong, au nord et sud Laos ainsi qu'au Cambodge. Pour arriver à ses fins, la jeune armée siamoise dispose en tout de 5 divisions, équipées principalement de matériels japonais, et d'une vingtaine de chars Vickers-Armstrong d'origine anglaise. Son aviation se décline en un peu plus de 200 appareils dont une centaine d'origine américaine. Dans ses plans de conquête, elle met en place 29 bataillons suivant deux axes de progression : le saillant Wadhana ↓ Poïpet ↓ Battambang le long de la R.C.1 et Ou bon ↓ Paksé dans le sud-Laos. Dès la fin du mois de septembre commence alors une série d'incidents frontaliers entre la Thaïlande et le Cambodge : survol aérien, pillage de villages, etc. La tension entre les deux pays ne fait que commencer.

Le problème majeur qui se pose à l'armée Indochinoise, suite à l'affaire de Langson, réside dans la nécessité de transférer les unités stationnées au Tonkin vers le Cambodge. En effet, jugeant le relief du nord-Laos suffisamment accidenté pour y exclure toute tentative d'invasion d'envergure, le commandement français décide de concentrer ses forces dans l'ouest cambodgien, zone plus propice à un engagement de grande échelle. Ce périple de plus de 2 000 kilomètres ne peut s'effectuer que par une seule route longeant la côte jusqu'à Saïgon, et une unique voie ferrée limitée à 40 km/h. De plus, les rébellions locales obligent certaines unités à rester cantonner au Tonkin et en Cochinchine, ne pouvant ainsi rejoindre le futur front. Malgré cela, le dispositif français est en place au début de l'année 1941. Il se décline en 3 zones :

- le nord-Laos et la région de Vientiane, seulement défendue par la garde indochinoise et 2 compagnies régulières;
- le moyen-Laos sous la couverture de la B.A.L. forte de 4 bataillons;
- le Cambodge où s'est positionnée la majeure partie des troupes indochinoises, soit 18 bataillons (dont 2 dans la région de Paksé).

Les troupes terrestres peuvent enfin compter sur 3 escadrilles de chasse et 3 autres de bombardement.

De la fin octobre 1940 au début janvier 1941 va s'instaurer une guerre d'escarmouches entre les deux armées, le long des frontières cambodgienne et laotienne. L'aviation siamoise survole les agglomérations avoisinantes et effectue de nombreux bombardements diurnes sur Vientiane, Battambang, Paksé, auxquels répondent les bombardiers de nuit français qui prennent pour cible Ou bon, Wadhana et d'autres cités. Au sol, les troupes indochinoises réalisent de nombreuses missions de renseignements de part et d'autre de la frontière cambodgienne, veillant à ce que les villages ne soient infiltrés par les troupes ennemies. Les forces thaïlandaises, quant à elles, harcèlent sans relâche le saillant de Poïpet tout en maintenant la pression sur les bordures du pays. Au moyen-Laos, les belligérants se contentent d'échanger tirs d'artillerie et d'armes automatiques, à l'avantage de la B.A.L. qui dispose de 2 pièces de 155mm. Une unique tentative de franchissement du Mékong par les thaïlandais, dans la nuit du 6 au 7 janvier, se soldera par un échec. Début janvier, la défense française se fait plus agressive : des raids "commando" sont organisés pour détruire des postes frontaliers en territoire siamois. Mais dans le même temps, la situation devient critique autour de Poïpet : la destruction d'un ancien monument rend fou de rage les thaïlandais qui mettent à feu toute la région avec le concours de leur aviation. Tout cette effervescence guerrière va enfin basculer dans un conflit en règle avec l'offensive thaïlandaise du 10 janvier 1941.

Cette offensive est déclenchée sur plusieurs secteurs. Au nord-Laos, les troupes thaïlandaises prennent facilement possession des territoires de la rive droite du Mékong, face à une faible opposition. Au sud-Laos, les unités placées à Ou Bon progressent le long de la R.C.10 et occupent le poste avancé de Vang Taun. Leur progression est un temps suspendue par l'arrivée de 2 compagnies du I/R.T.A. venues à leur rencontre. Le 15 janvier, les troupes siamoises reprennent leur marche en avant, soutenue par l'artillerie et l'aviation, et obligent les garnisons indochinoises à se replier vers Paksé, sur la rive orientale du fleuve qu'elles atteignent le 19. Au nord du Cambodge, défendu par le seul R.T.A.bis, la garnison de Samrong est soumise à un pilonnage en règle trois jours durant

et contrainte d'évacuer la position le 23. Enfin, sur la R.C.1, le I/R.T.C. reçoit de plein fouet l'assaut du gros des forces thaïlandaises et lâche pied sur un terrain peu propice à la défense. La région de Yéang Dang Kum et de Phum Préav passe alors sous contrôle de l'ennemi le 11 janvier.

**Table 1 : DISPOSITIF INDOCHINOIS EN 1940
(troupes terrestres uniquement)**

<u>Tonkin</u>
9 ^e Régiment d'Infanterie Coloniale
5 ^e Régiment Etranger d'Infanterie
19 ^e Régiment Mixte d'Infanterie Coloniale
1 ^{er} Régiment de Tirailleurs Tonkinois
3 ^e Régiment de Tirailleurs Tonkinois
4 ^e Régiment de Tirailleurs Tonkinois
4 ^e Régiment d'Artillerie Coloniale
<u>Annam</u>
10 ^e Régiment d'Infanterie Coloniale
16 ^e Régiment Mixte d'Infanterie Coloniale
Bataillon de Tirailleurs Montagnards du Sud-Annam
<u>Cochinchine</u>
11 ^e Régiment d'Infanterie Coloniale
Régiment de Tirailleurs Annamites
Régiment de Tirailleurs Annamites bis
5 ^e Régiment d'Artillerie Coloniale
<u>Laos</u>
?
<u>Cambodge</u>
Régiment de Tirailleurs Cambodgiens

En dépit de ces revers, le commandement français garde son sang-froid. Toutes ces actions avaient été prévues et le déclenchement de la contre-offensive ne fait que suivre les plans établis les mois précédents. Leur mise en application est confiée à 2 groupements indépendants : le groupement "J" du colonel Jacomy, comprenant quatre bataillons, deux groupes d'artillerie et le D.M. du 11^e R.I.C., attaquera en direction de Yéang Dang Kum et le groupement "N" du lieutenant-colonel Natte, constitué de trois bataillons et d'une batterie, au nord de Poïpet et de la R.C.1. La mise en place du groupement "J" s'effectue laborieusement dans la nuit du 15 au 16 janvier, en absence de toute information sur l'ennemi. Le terrain boisé rend délicat le déploiement de l'artillerie. Le 16 à l'aube, les hostilités reprennent devant Yéang Dang Kum et Phum Préav. Le IV/19^e R.M.I.C. a en charge d'attaquer la première bourgade par le nord, où s'est installée l'aile gauche siamoise. Durant sa progression, il perd tout contact avec une de ses compagnies avant d'être pris à partie par des tireurs isolés. Craignant un encerclement, ordre est donné de se replier. Le II/16^e R.M.I.C., chargé de l'épauler, stoppe également son avance avant de le rejoindre. Face à Phum Préav, les thaïlandais interceptent le III/5^e R.E.I. lors de son arrivée. Faisant face, les légionnaires contiennent les unités

TABLE D'ORGANISATION & D'EQUIPEMENT (extrait)

Figure 1 : Organisation d'un Régiment d'Infanterie Coloniale

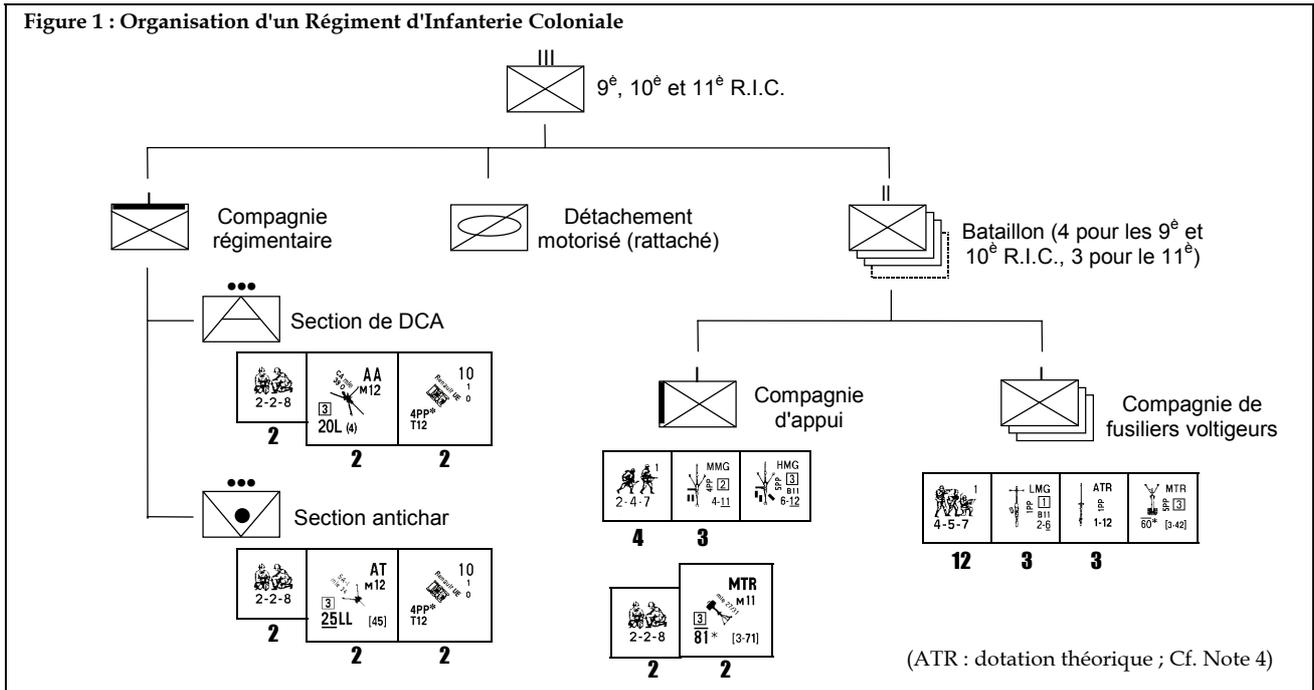


Figure 2 : Organisation du 5^e Régiment Etranger d'Infanterie

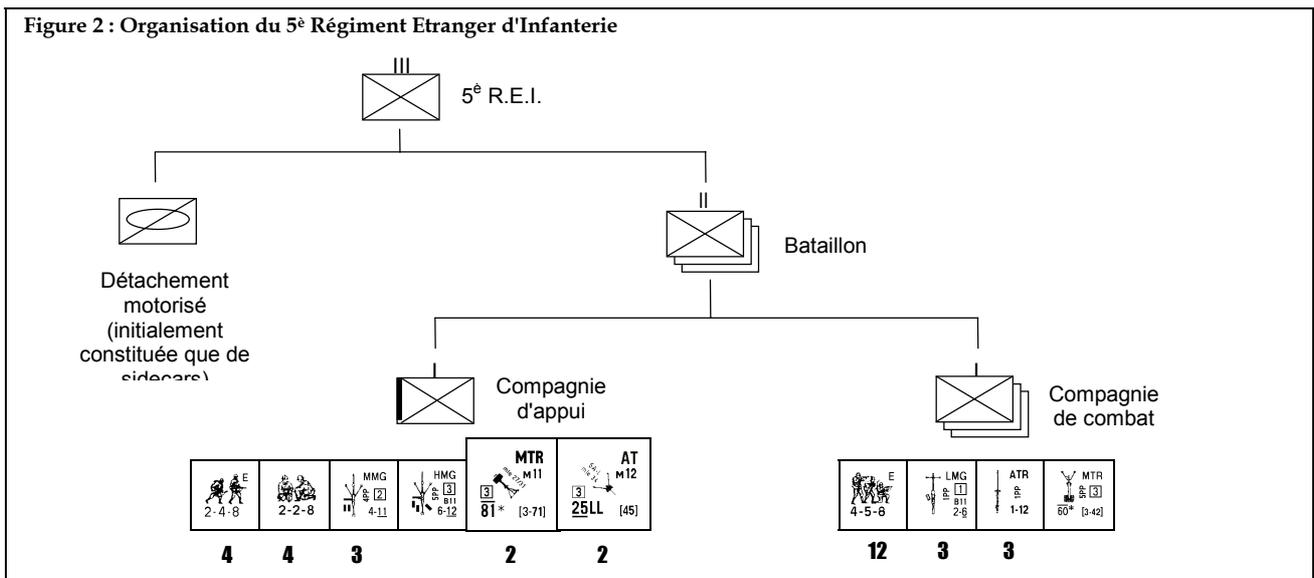


Figure 3 : Equipements des Détachements Motorisés

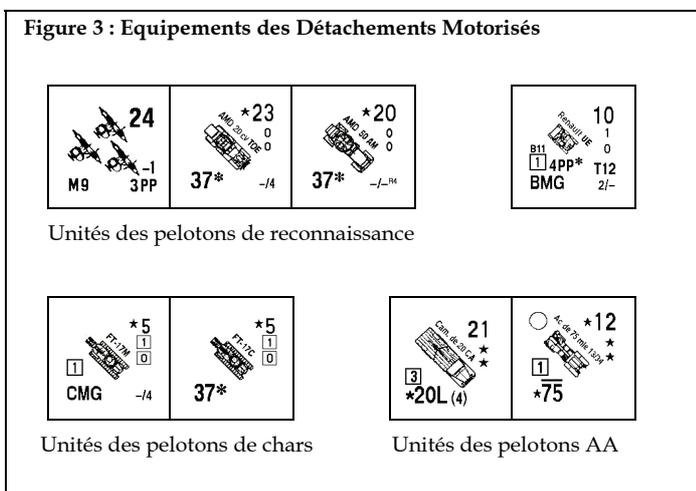


Figure 4 : Equipements des Régiments d'Artillerie Coloniale

