

Préparation de l'assaut .

- Généralités .
- Effectifs Nécessaires .
- Volet psychologique.
- Matériel spécifique nécessaire .
- Mise à jour des cartes .
- Amollissement préalable des défenses .



Préparation de l'assaut terrestre .

Généralités .

La préparation de l'assaut terrestre est extrêmement complexe.

On ne se lance pas dans ce genre d'aventure « à la légère » , car cette aventure se payera de toutes façons fort cher ,et en outre peut très bien se retourner contre vous si vous vous faites « prendre au piège urbain » .

Minimiser les pertes doit être la préoccupation permanente ,et les pertes seront de natures multiples :

- Morts, blessés, incapacité psychologique des combattants engagés dans ce combat .
- Démoralisation du reste de l'armée (qui n'est pas engagée dans ce combat) .
- Pertes matérielles importantes .
- Perte de temps .
- Perte de crédits vis-à-vis des médias ..

La préparation de l'assaut va requérir du temps, mais il ne faut pas laisser du temps à l'adversaire pour se retrancher dans la ville .

Il faut donc l'occuper, et plus encore « l'amollir » comme disent les américains

L'amollissement se fera par :

- Coupure des fournitures (eau, gaz, électricité) .
- Artillerie .
- Aviation .

Pour l'assaut, il faut :

- Disposer de cartes claires ,et actualisées .
- Disposer de l'armement et de la protection spécifique pour le combattant d'infanterie en zone urbaine (gants, lunettes, genouillères, etc ..) .
- Disposer de l'armement et de la protection spécifique pour les véhicules de combat (sur blindage, blindage réactif, etc ...) .
- Motiver les troupes,les préparer psychologiquement .
- Organiser et coordonner l'assaut .

Préparation de l'assaut : Effectifs nécessaires .

Forces nécessaires pour le seul encerclement .

Un combat en zone urbaine est extrêmement coûteux en personnel .

Si la géographie ne vous aide pas (par exemple ;un pan de l'ensemble urbain adossé à la mer,ou à un fleuve large) , on peut estimer les besoins de la façon suivante , et pour le seul encerclement :

- Petit village : 1 Compagnie
- Gros village : 1 Bataillon .
- Petite ville : 1 Division .
- Grande ville : Plusieurs divisions .

Il n'est pas toujours nécessaires d'encercler toute la ville ; il est souvent possible de se concentrer sur certains quartiers de la ville,ce qui va heureusement sensiblement modifier la quantité de forces nécessaires .

Forces nécessaires pour le seul assaut .

- Force assaillante :
Il faut avoir en tête que toute unité peut à tout moment se trouver isolée ou tronçonnée .
Il n'y a donc pas comme lors d'un combat classique des unités de tête et des unités d'exploitation ; toute unité peut être à tout moment subdivisée en sous unité devant jouer tous les rôles ,et donc avoir tout l'équipement nécessaire,donec des hommes « pour le porter » ,alors qu'ils participeront peu à l'assaut proprement dit . .
- Force de nettoyage .
La force de nettoyage doit agir dans les 3 D ,ce qui implique une tâche énorme dans des bâtiments vastes,et cela nécessite un effectif très important .
- Force de couverture des flancs
Il faut aussi avoir en tête que pour éviter le tronçonnement,il faut garder derrière soi un « cordon ombilical » bien solide ,disposant lui aussi de tout le matériel et équipement nécessaire .

Forces ultérieurement nécessaires après la prise de l'objectif :

- Force d'interdiction :
Pour empêcher l'ennemi de venir réoccuper le terrain conquis .
- Force de gestion des civils :
 - Triage et recherche des combattants ennemis dans les civils...
 - Alimentation, Soins médicaux ...

Préparation de l'assaut : Volet psychologique .

Les combats en zones urbaines s'avèrent extrêmement coûteux en personnel .

Il faut prévoir de lourdes pertes :

- Morts
- Blessés
- Troubles psy.
- Désertion –rebellions (même « en dehors » des forces engagées...).
- Epuisement et déshydratation .

Les rotations de personnel devront être rapide, et survenir en tous les cas largement « avant » l'épuisement de l'unité .

A chaque rotation, les nouveaux venus doivent être clairement informés de la situation exacte sans rien leur cacher ; cela évitera les ragots et faux bruits .

Les soldats devront bien être instruit de :

- La nécessité absolue du siège et de l'assaut .
- La gravité et la nature des pertes prévisibles .
- La gravité de la situation qu'ils vont rencontrer .
- L'inéluctabilité des choses (pertes, tirs fratricides, malheur des civils ...) .
- Les « horreurs » qu'ils vont rencontrer :
 - Prisonniers massacrés.
 - Civils et animaux domestiques blessés .
 - Personnes ensevelies sous les décombres .
 - Etc

Avant l'assaut, il est indispensable de bien rappeler aux soldats la nécessité impérieuse de l'assaut et de l'absence d'autres solutions possibles .

Ceci est d'autant plus important si l'avis général de la « troupe » pour l'assaut est dès le départ « mitigé » ...

Préparation de l'assaut : Les cartes militaires .

Les cartes militaires sont vitales en cas de combat en zone urbaine .

- Il est extrêmement facile de se perdre dans une ville .
- Toute progression en milieu urbain se paye extrêmement cher, et il n'est pas question de se tromper de chemin ...

Les cartes « classiques » ,cad les cartes « papier » ne sont pas très bien adaptées au combat en zone urbaine :

- Les cartes sont en « 2 D » et ne reprennent pas l'élévation des bâtiments ,ni le type de bâtiments.
- Les effondrements de bâtiments peuvent sensiblement changer le relief ,et en particulier obstruer des rues .
- Les dégagements par les bulldozers lourds, peuvent au contraire créer des routes là où il y avait des bâtiments .
- Les défenseurs peuvent avoir « tunéalisé » des immeubles , créant ainsi des voies de circulation nouvelles non reprises sur les cartes classiques
- Les ouvrages souterrains ne sont généralement pas repris :
 - Égouts
 - Tunnels
 - Passage pour piétons
 - Métro
 - Parking souterrains

Tout ceci fait que les armées « particulièrement concernées » comme par exemple l'armée israélienne, privilégient les cartes « informatisées » ,remises à jour même durant les combats et automatiquement retransmises au combattant .

Il est primordial , tant pour l'attaquant que pour le défenseur de mettre au plus vite la main sur les plans de la ville surtout sur les plans des réseaux souterrains .

Même si pour une raison quelconque, il n'en a pas l'utilisation, mais uniquement pour que l'adversaire ne l'aie pas ... parce que lui saura sans doute en avoir l'utilisation

Principe généraux de ces cartes :

- La ville doit être divisée en zones.
- Les zones doivent être divisées en blocs de bâtis .
- Les blocs de bâtis doivent être chacun clairement affublés d'un N° et d'une lettre d'identification . .
- Eventuellement des zones « interdites au tir » doivent être clairement définies :
 - Zone culturelle : monument, musée
 - Zone religieuse : église,,.....
 - Zones « intrinsèquement dangereuses » usine à gaz, usine chimique....
 - Zones médicales : hôpitauxc

Une carte urbaine, comme toute carte « routière » peut se décliner en une infinité d'échelles :

- La ville et son environnement urbain.
- La ville seule
- Les quartiers de la ville .

Si vous en avez l'occasion, cad si vos troupes disposent de terminaux d'ordinateurs, les photos de points de repères peuvent être extrêmement utiles ,et fort bien compléter les cartes .

- Pas besoin de photos bien particulières ; toutes photos fait l'affaire .
- Ne pas oublier de les indiquer (référence, nord, sud, est, ouest ,etc ...).

N'oubliez pas qu'une ville dévastée par un siège peut devenir totalement « étrangère » même à un habitant du lieu ...

Un autre avantage du terminal d'ordinateur est de pouvoir donner les images « actualisées »

Et bien voyez-vous, je dirais Je dirais que la ville a beaucoup changé depuis ma dernière visite ...



Berlin 1945 ...

Préparation de l'assaut : **« Amollissement » préalable des défenses .**

La préparation d'un assaut sur une position retranchée va mettre du temps ..
Même le simple choix « attaque ou non » va prendre du temps .
Le temps tourne pour les deux adversaires,mais de façons fort différentes .

Les ponts :

La destruction des ponts est souvent une nécessité,pour l'assaillant à fin de couper les forces de l'adversaire en deux,même si ultérieurement l'assaillant devra lui aussi utiliser ces ponts . L'assaillant a des unités et des engins de génie, l'assiégé pas .
La même destruction n'a pas les mêmes conséquences

L'ennemi va être obligé d'organiser des va et viens entre les deux rives,voire sera obligé d'abandonner dès le départ et sans combat,une des deux rives .

Le choix des munitions pour la destruction est difficile : ce qu'il faut,mais juste ce qu'il faut : on peut se contenter de détruire le tablier sans toucher aux piles (les piles sont difficiles à réparer ,les tabliers sont tout simple avec les « ponts militaires ») .
Le choix sera donc à faire dans les bombes type 1 tonne guidage laser (il vaut mieux ici un guidage laser pour que la bombe tombe juste au milieu du tablier plutôt qu'un guidage GPS qui risque de tomber sur la pile aussi ...
Au besoin il faudra faire plusieurs passages successifs (attendre que la poussière retombe pour le guidage laser) pour que toutes les voies soient détruites .

Les va et viens de bateau seront attaqués en permanence par les hélicos,ce qui outre les pertes répétées de l'ennemi va lui faire un très sale coup au moral .

Les centres logistiques :

Les centres logistiques sont faciles à trouver : ce sont les magasins...
L'ennemi n'a pas eu le temps de déménager leurs contenus ...
Ici aussi quelques bombes de 250 kgr cette fois régleront le problème ...

Les châteaux d'eau et les piscines :

Ce sont des centres de stockage d'eau .

Les endroits susceptibles d'abriter du matériel de génie civil :

Les Bull,etcdoivent être des cibles privilégiées avant que l'ennemi ne les disperse dans la ville , car alors vous n'aurez plus aucune chance de les retrouver ...

Coupure des fournitures de base : .

Il est tout à fait possible d'affaiblir considérablement l'adversaire durant ce temps en lui coupant les fournitures de base : eau, gaz et électricité .

Cet « amollissement » ne vous coûte pas grand-chose en termes de dépenses et peut , si il fonctionne correctement et dans des circonstances favorables, vous rendre la ville sans même devoir y pénétrer .

Cela arrive rarement,mais ça arrive .

De toutes façons ce n'est pas du temps perdu ; vous profitez de tout ce temps pour vous renforcer,tandis que l'adversaire lui dépense l'essentiel de son temps pour tenter de survivre ...

Reprenons chacun de ces points :

- **L'eau ?**

L'eau, ca ne se discute pas ; elle est indispensable pour vivre, préparer les repas, se laver, éteindre les incendies .

Elle doit donc être coupée dès que possible .

- **Le gaz et l'électricité ?**

Ca c'est fort différent : avec le gaz, la défense ne sait pas faire grand-chose, mais avec l'électricité, on sait faire tout plein de choses : perceuses, disqueuses,...

La première idée qui vient à l'esprit est de couper le gaz et l'électricité de façon définitive .

Dans un premier temps,c'est d'ailleurs ce qu'on va faire .

En y regardant de plus près, il y a « mieux à faire » : les bombardements, et la destruction d'immeubles vont mettre à mal les canalisations de gaz et d'électricité .

Tant qu'elles ne sont pas alimentées ,les fuites sont indétectables .

Il suffit donc de rebrancher transitoirement et aléatoirement le gaz et l'électricité pour générer à distance des incendies ...