CHPM
Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

infowargame
Wargaming for Professionals, Academics & Hobbyists

N° 01/24
Publié en ligne le 23.03.2024

Ukraine tactique 3.0

Hostomel (VDV)

Rapport détaillé d'activité

Auteurs

Col EMG Alexandre Vautravers
Dr. Hist, Dr. Sc. Eco.
Vice-président SSO, Rédacteur en chef RMS
et Directeur scientifique CHPM

Cap Nicolas Penseyres
MA histoire contemporaine
Candidat PhD *Defence & Security Diplomacy*

Lt Ivan Colak-Antic
MA droit général (suisse)
Consultant en service financier

***Projet Ukraine Tactique 3.0 (VDV) – L'essentiel en bref*[1]**

Alentours de Kiev, 24 février 2022 ; l'armée RUS (VSRF) met sur pied une opération aussi audacieuse que périlleuse, tâche déléguée à ses unités d'élite : les VDV (Forces aéroportées RUS). Il va s'engager alors un combat bref au regard de de cette guerre qui ne se termine pas, mais l'action décisive des Forces armées UKR (ZSU) a permis de déjouer une dangereuse manœuvre dans les premières heures de combat.

Le wargame mené sur l'assaut d'HOSTOMEL le 10.02.2024 nous a permis de nous questionner sur la viabilité des opérations aéroportées, sur la contre-attaque face à des formations ayant fait irruption dans la profondeur du dispositif défensif, ainsi que sur le continuum que représente une opération, dans laquelle la bataille, même échelonnée en profondeur, ne constitue qu'une étape.

Observations :

- ***L'assaut héliporté est un succès :*** *Les VSRF engagent des unités d'élite en grand nombre face à un défenseur UKR en infériorité numérique, avec des troupes de moins bonne qualité. Il n'a donc surpris personne que les RUS prennent le contrôle de l'aérodrome rapidement et avec des pertes minimales.*
- ***Sans matériel lourd il est difficile de défendre un terrain ouvert :*** *Sans avoir pu faire atterrir les avions de transport lourds, la piste étant prise sous un feu sporadique, il n'est pas possible pour les VDV de recevoir du matériel lourd (chars, mortiers lourds, missiles antichars supplémentaires etc.). Malgré l'ensemble des forces à disposition, les limites apparaissent rapidement lors de la préparation de la défense de l'aérodrome par les joueurs RUS.*
- ***Concentration du feu :*** *Pour représenter les combats de l'infanterie légère, il est important de mettre l'accent sur la concentration du feu. Il est cependant difficile de détruire une section par le feu, c'est pourquoi ce dernier permet avant tout de fixer, d'user et de désorganiser l'adversaire en vue d'un assaut ultérieur. La section dégradée a donc moins de chances de pouvoir survivre au corps-à-corps.*

Analyse rétrospective :

- ***Gagner une bataille n'est pas une garantie de succès dans la campagne :*** *Cela peut paraître trivial, mais il est essentiel de comprendre l'agencement d'une campagne, l'alignement des objectifs dans le temps et l'espace, pondérer les risques et les opportunités. Dans le cas RUS, il est clair que l'opportunité d'une opération dans la profondeur sur l'aérodrome d'HOSTOMEL a été jugée opportune, quand bien même les risques étaient élevés quant à la capacité des formations subséquentes de rejoindre les troupes aéroportées rapidement.*
- ***Effet disproportionné des feux UKR sur le déroulement du plan RUS :*** *Malgré la faible quantité de moyens disponibles du côté UKR, en particulier des moyens d'artillerie, ainsi que la faible efficacité au but (aucune destruction ou dégât permanent), il faut remarquer que ces quelques tirs ou quelques missions ont eu un effet disproportionné sur les forces et le déroulement du plan de bataille RUS.*
- ***Un « bac à sable analytique » doit représenter la force, l'espace et le temps clairement et éviter l'ambigüité :*** *L'usage d'une image satellitaire permet de se baser sur une représentation réaliste du terrain, avec le risque de trop focaliser les joueurs sur les détails du terrain. Une simplification est atteinte en rajoutant une grille de mouvement et des bâtiments (3D), permettant de prioriser certaines caractéristiques du terrain. Le tout permet une approche plus granulaire qui se révèle bénéfique au déroulement général d'un wargame de nature analytique.*

[1] Quelques considérations sémantiques : afin de coller le plus possible aux fortes bases méthodologiques du projet et pour éviter la confusion du lecteur face à l'image « ludique » que pourrait avoir la guerre, nous utiliserons de manière exclusive le terme holistique de « wargame », pour lequel il n'existe pas véritablement d'équivalent en français ou en allemand.

Problématique

Le monde est stupéfait au matin du 24 février 2022 de se réveiller avec une invasion générale de l'UKR par les VSRF (Forces armées de la Fédération de Russie). Après le feu initial, une manœuvre terrestre est déclenchée depuis au moins cinq directions, dont le Belarus, au nord de KIEV. Une action audacieuse doit être menée en parallèle dans la profondeur, afin d'amener le choc et l'incertitude aux portes de la capitale UKR, avant de pouvoir, espère-t-on en RUS, la prendre sans combattre. C'est une mission des plus périlleuses qui commence alors : l'assaut héliporté sur l'aérodrome d'HOSTOMEL.

Quelle est l'importance de cette bataille dans l'ensemble ? Les plans d'invasion RUS mettent l'accent sur la rapidité et la foudroyance de leur poussée initiale. Dans leur doctrine, les VSRF ont développé tout un appareil permettant de mener des opérations aéromobiles dans la profondeur : les VDV (troupes aéroportées de la Fédération de Russie). Ensemble de grandes unités d'élite, les VDV sont donc naturellement prédestinées à une action préalable sur l'aérodrome d'HOSTOMEL, permettant d'amener consécutivement un ensemble de forces au plus près du centre de gravité politique de l'UKR.

L'importance démesurée d'une telle action dans la planification générale en est parallèlement sa plus grande faiblesse. Ainsi, les VSRF planifient sur la bases d'importantes variables sur lesquelles ils n'ont que peu d'influence ou qui de par leur nature incertaine peuvent engendrer une cascade négative d'évènements. La résistance des ZSU (Forces armées ukrainiennes), leur combativité et leur rapidité dans la contre-attaque, ainsi que le harcèlement des VDV sur l'aérodrome d'HOSTOMEL ont grandement contribué à faire échouer la dimension opérative du plan des VSRF aux portes de KIEV.

L'assaut sur HOSTOMEL est donc à la fois une action audacieuse, confiée à des troupes d'élite, mais dépendant d'un ensemble de variables qu'elles n'influencent guère. Cette bataille permet de nous questionner sur la viabilité des opérations aéroportées, sur la contre-attaque face à des formations ayant fait irruption dans la profondeur du dispositif défensif, ainsi que sur le continuum que représente une opération, dans laquelle la bataille, même échelonnée en profondeur, ne constitue qu'une étape. Finalement, les moyens lourds des VDV ne pouvant pas être débarqués à HOSTOMEL le premier jour, l'échec de cette action préalable se ressentira les quatre semaines de combat suivantes.

Considérations théoriques

L'assaut sur l'aérodrome d'HOSTOMEL, ainsi que les VDV de manière générale, ont fait l'objet de plusieurs articles dans la *Revue Militaire Suisse* (RMS+) N° 01-2024 qui traitent des aspects organisationnels, des matériels et de l'histoire de ces formations.

Dans la doctrine des VSRF, les troupes aéroportées sont censées remplir trois missions principales :

- Mener des opérations de raids ;
- Mener des opérations héliportées ;
- Mener des opérations aéroportées.

Pourtant, avec la guerre qui s'est prolongée, les besoins ayant évolué et les pertes s'étant accumulées, les VDV se sont adaptés et n'ont aujourd'hui plus grand-chose à voir avec les assaillants d'HOSTOMEL.[2] Les VDV sont donc non seulement des troupes d'élite parce qu'elles disposent d'un haut moral et d'un niveau de formation supérieur au reste des forces RUS, mais aussi parce que l'appareil militaire et industriel RUS leur a mis à disposition des capacités et moyens uniques. Les VDV sont essentiellement des forces qui font le grand écart entre moyens mécanisés et lourds d'un côté, et un rôle d'infanterie légère et la contrainte de l'aérotransport de l'autre.[3] Une analyse des troupes aéroportées UKR nous renseigne d'ailleurs aussi sur leur importance dans les ZSU.[4]

Le but du wargame conduit le 10.02.2024 visait essentiellement à étudier la bataille d'HOSTOMEL en elle-même, ainsi que sa place dans les plans d'opérations des VSRF. L'accent a par conséquent été mis sur les sections de combat comme éléments de manœuvre, ainsi que les groupes spécialisés (RPG, ATGM, HMG etc.) en appui, le tout agissant dans le cadre d'un groupement bataillonnaire (BTG).

[2] Korowaj, Maciej. « Changements au sein des Troupes aéroportées russes », *Revue militaire suisse*, N° 01, 2024, pp. 17-23.
[3] Vautravers, Alexandre. « Des chars pour les parachutistes », *Revue militaire suisse*, N° 01, 2024, pp. 24-33.
[4] Vautravers, Alexandre. « Les paras ukrainiens », *Revue militaire suisse*, N° 01, 2024, pp. 38-39.

Les défenseurs UKR

Les informations disponibles en sources ouvertes donnent le chiffre d'une compagnie de réserve des ZSU en défense de l'aérodrome d'HOSTOMEL le premier jour. Ces forces sont de moins bonne qualité que les attaquants RUS. La masse combattante est constituée de 3 à 5 sections d'infanterie, tandis que leurs moyens antiaériens comprennent deux canons ZSU-23 (23mm) et deux groupes d'engins guidés IGLA. Cela représente un total d'environ 130 militaires.

Les ZSU ont mis en alerte quelques éléments d'élite disparate dans les alentours, dont deux compagnies mécanisées en sous-effectif (BTR-80, BTR-4 et BMP-2) et un détachement de territoriaux. Ces forces ne joueront un rôle que dans un deuxième temps, en réponse à l'assaut des VDV. Cette réserve comprend un total d'environ 270 militaires.

Structure de la force d'assaut des VDV

Les sections de combat des VDV sont très petites, comprenant au maximum 15 militaires. Une compagnie est par conséquent constituée d'à peu près 60 militaires, si on y ajoute un groupe de commandement et un groupe antichar (RPG). Un groupement est constitué de deux compagnies, auxquelles sont ajoutées 2 groupes d'armes d'appui (ATGM, HMG, AGL, Sniper, Mortar etc.) ainsi que le groupe de commandement du commandant de bataillon. La première vague et la deuxième vague comprenant ensemble deux groupements, comprenant un total d'environ 280 militaires.

Faible nombre d'armes d'appui

Les deux groupements d'assaut sont contraints de choisir quatre groupes d'armes d'appui, choix difficile, car limité. Les choix possibles comprennent des tireurs d'élite, des mortiers de 82mm, des missiles antichars (ATGM), des lance-grenades automatiques (AGL), des mitrailleuses lourdes (HMG), tous avec des réserves de munitions limitées. Le choix des joueurs se porte finalement sur un groupe ATGM et un groupe HMG par groupement d'assaut.

Considérations méthodologiques

Bases analytiques

L'assaut héliporté sur HOSTOMEL est bien documenté et en cela il est possible de baser notre analyse préalable sur de nombreux articles et documentations audiovisuelles. On notera ici l'excellent travail de la *Revue militaire suisse*.[5]

Les ordres de batailles ont été recréés au plus fidèle, même si certaines estimations sont nécessaires, notamment en termes d'effectifs, du nombre et de la nature exacte des armes d'appui emmenées ce jour-là, ainsi que des réserves de munitions propres à ces systèmes dans ce type d'opération.

Système de jeu

Afin de représenter la bataille, nous avons choisi d'utiliser le système *Ukraine 2022* pour représenter des petites sections de 15 militaires pour les VDV et 20 militaires pour les unités des ZSU. Des groupes sont en charge des armes d'appui.[6]

Le système de jeu est moins recherché et détaillé que *Fistful of Tows 3* (FFT3)[7], mais au vu du peu de systèmes d'armes complexes utilisés, le combat étant axé principalement autour de l'infanterie légère et d'un support aérien fourni par les hélicoptères de combat, ainsi que des distances de tir n'excédant guère 1000 mètres, cela a été jugé suffisant.

---

[5] Vautravers, Alexandre. « La bataille d'Hostomel (1e partie) », *Revue militaire suisse*, N° 01, 2024, p. 37 ; la deuxième partie devrait être publiée dans un des prochains numéros de la *Revue militaire suisse*.
[6] Jensen, Tom. *Ukraine 2022, Tabletop Wargame*. Publié en ligne, 2022, https://www.wargamevault.com/product/394058/Ukraine-2022--Printable-Wargame (11.03.2024).
[7] Beard, Ty ; Minson, Paul. *A Fistful of TOWs 3 Miniature Wargame Rules Modern Mechanized Warfare 1915–2015*. Publié en ligne, 2011, https://fft3.com/ (11.03.2024).

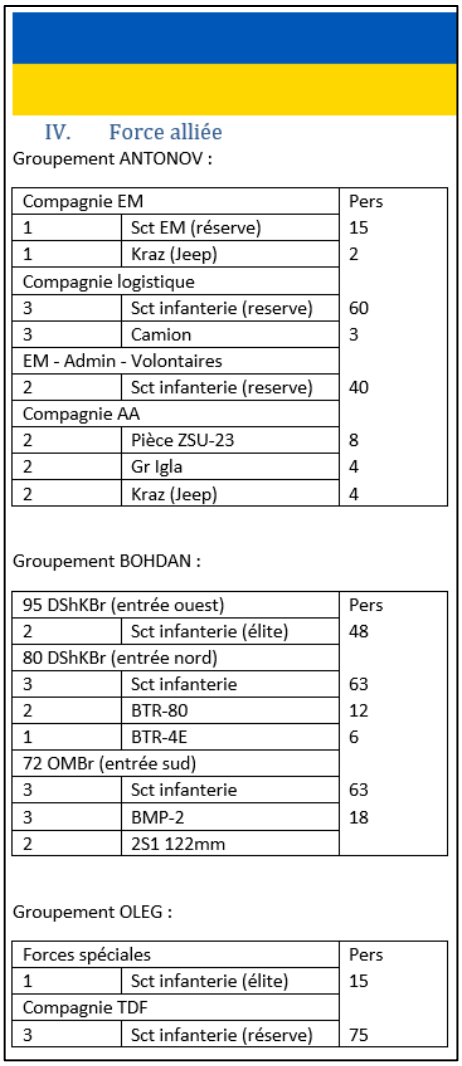
Les modifications suivantes ont été apportées :

- Ajout d'un système d'initiative – le joueur ayant le moins d'éléments de manœuvre sous suppression ayant l'avantage ;
- Utilisation des ordres générés par le jet de 1D6 – mouvement, attaque, embuscade, avance tactique ou assaut ;
- Ajout d'une phase spécifique pour les leaders – cette phase a pour but de mettre en avant les capacités des chefs tactiques tout en forçant les joueurs à les engager là où leur effort principal se trouve. Les chefs tactiques peuvent effectuer l'une de trois actions après leur mouvement et en étant en contact avec l'unité ciblée : enlever un pion de suppression, ordonner une nouvelle action, enlever un pion de perte à une unité.

Préparation des joueurs

Les joueurs ont reçu une introduction aux règles, une présentation générale sur la bataille d'HOSTOMEL, ainsi qu'un briefing spécifique pour les UKR et pour les RUS. Ces briefings faisaient état des effectifs, de l'ordre de bataille, de la situation spécifique au début des hostilités.

Afin de renforcer la surprise de l'attaque pour le défenseur, ainsi que de garder l'attaquant dans l'incertitude sur la nature, l'emplacement et le nombre des forces en présence, nous avons fait le choix de laisser les ZSU déployer de manière cachée et avons fourni de fausses informations de renseignements aux VSRF, tout en permettant au VSRF d'effectuer un bombardement préalable de l'aérodrome avec des missiles sol-sol Iskander.



IV. Force alliée

Groupement ANTONOV :

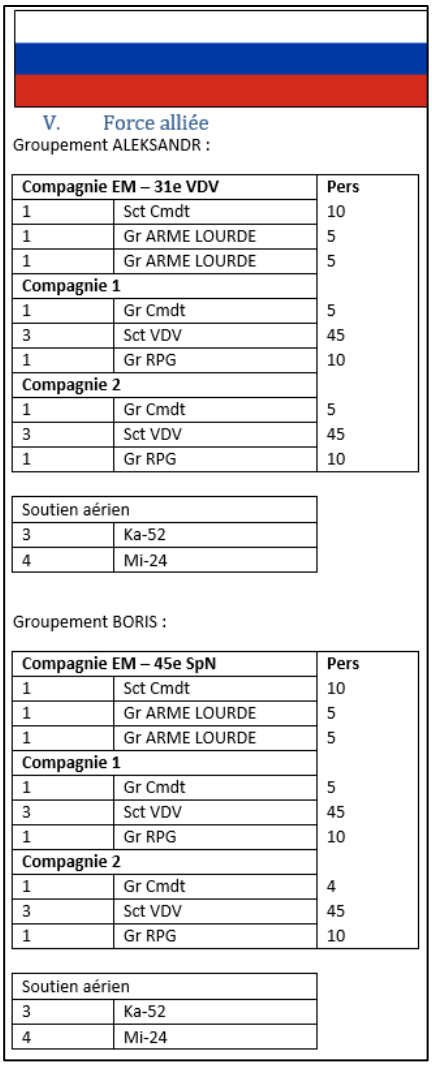
Compagnie EM		Pers
1	Sct EM (réserve)	15
1	Kraz (Jeep)	2
Compagnie logistique		
3	Sct infanterie (reserve)	60
3	Camion	3
EM - Admin - Volontaires		
2	Sct infanterie (reserve)	40
Compagnie AA		
2	Pièce ZSU-23	8
2	Gr Igla	4
2	Kraz (Jeep)	4

Groupement BOHDAN :

95 DShKBr (entrée ouest)		Pers
2	Sct infanterie (élite)	48
80 DShKBr (entrée nord)		
3	Sct infanterie	63
2	BTR-80	12
1	BTR-4E	6
72 OMBr (entrée sud)		
3	Sct infanterie	63
3	BMP-2	18
2	2S1 122mm	

Groupement OLEG :

Forces spéciales		Pers
1	Sct infanterie (élite)	15
Compagnie TDF		
3	Sct infanterie (réserve)	75



V. Force alliée

Groupement ALEKSANDR :

Compagnie EM – 31e VDV		**Pers**
1	Sct Cmdt	10
1	Gr ARME LOURDE	5
1	Gr ARME LOURDE	5
Compagnie 1		
1	Gr Cmdt	5
3	Sct VDV	45
1	Gr RPG	10
Compagnie 2		
1	Gr Cmdt	5
3	Sct VDV	45
1	Gr RPG	10

Soutien aérien	
3	Ka-52
4	Mi-24

Groupement BORIS :

Compagnie EM – 45e SpN		**Pers**
1	Sct Cmdt	10
1	Gr ARME LOURDE	5
1	Gr ARME LOURDE	5
Compagnie 1		
1	Gr Cmdt	5
3	Sct VDV	45
1	Gr RPG	10
Compagnie 2		
1	Gr Cmdt	4
3	Sct VDV	45
1	Gr RPG	10

Soutien aérien	
3	Ka-52
4	Mi-24

Mise en œuvre du projet (rapport de bataille)

Situation générale

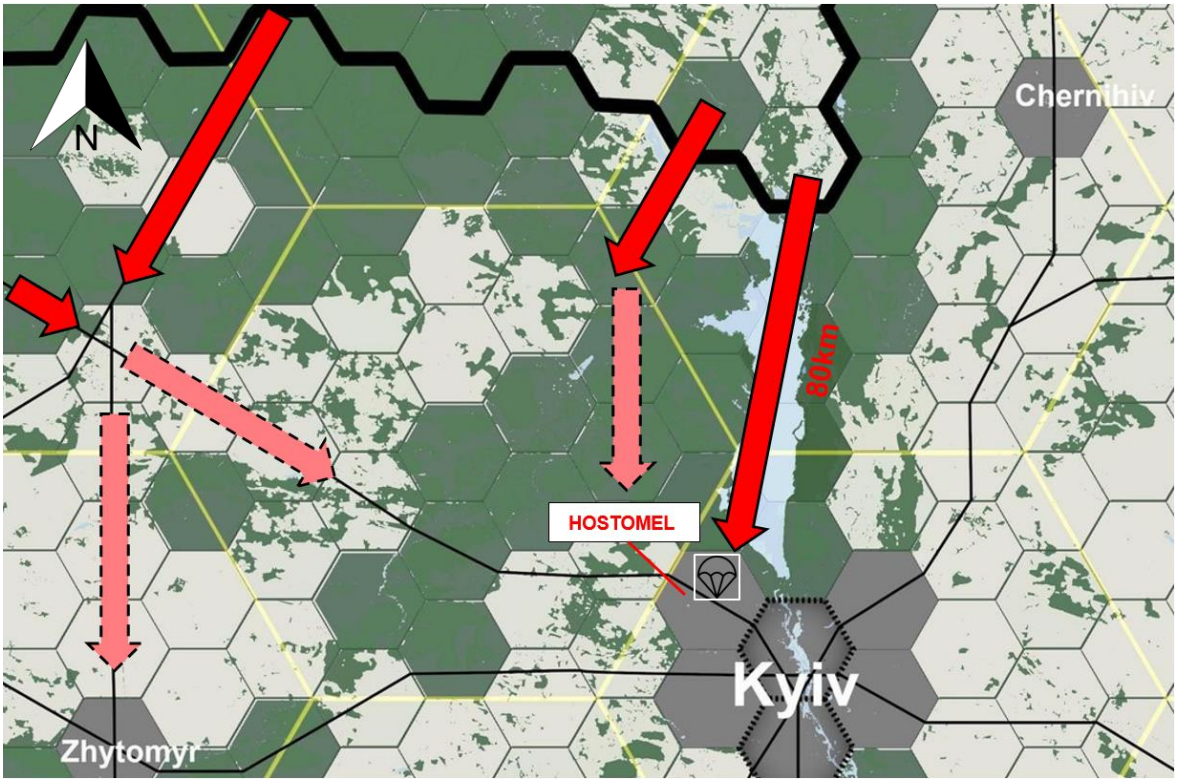
Région de Kiev – 24.02.2022, 0900 (heure H)

L'aéroport Antonov a été désigné par le Commandement du Groupement Nord (VSRF) comme le point de gravité de la campagne contre la capitale UKR. Sa capture par un assaut héliporté doit permettre l'arrivée de renforts mécanisés par voie aérienne, puis de pousser vers KIEV.

La 31e Brigade VDV et la 45e Brigade Spetsnaz ont reçu la mission de conduire l'assaut héliporté sur l'aéroport Antonov. Un soutien important des Forces aériennes a été accordé pour cette opération. L'opération doit culminer dans l'aéroportage de la 76e Division VDV, chargée de pousser sur KIEV pour capturer la ville.

Les arrières de la 4e Brigade de Réponse Rapide de la Garde Nationale (4e NG) ont reçu la mission de prendre position sur l'aéroport Antonov et d'occuper les locaux, afin d'opposer une résistance en cas d'attaque RUS. Des éléments mécanisés et aéroportés professionnels des ZSU sont aussi présents dans la région, mais la communication est difficile entre ces différents éléments.

Heure H – Phase initiale de l'opération sur l'aérodrome d'HOSTOMEL



Légende 0 : Carte en hexagone de 20km de diamètre (les hexagones jaunes font 100km).
Source:https://www.reddit.com/r/hexandcounter/comments/14z29dm/made_a_ukraine_hex_map_link_in_description/

La carte ci-dessus a permis aux joueurs de se rendre compte de l'élongation importante en vue d'une opération héliportée sur HOSTOMEL – ce sont pratiquement 80km qui séparent l'extrémité sud du territoire du Belarus et l'aérodrome. Une poussée terrestre longe les bords du Dniepr depuis le nord vers le sud, tandis qu'une deuxième poussée converge vers la capitale UKR depuis le nord-ouest. Néanmoins, ces formations terrestres mettront beaucoup plus de temps que prévu à rejoindre les éléments héliportés (les flèches roses indiquent les poussées subséquentes).

Situation particulière

RUS

Les Groupements ALEKSANDR (31e Br VDV) et BORIS (45e Br SpN) ont reçu les missions suivantes :

1. Capturer l'aéroport ANTONOV avec un assaut héliporté ;
2. Sécuriser et permettre l'utilisation de la piste d'atterrissage de l'aéroport pour la 76e Div VDV ;
3. Assurer les arrières de la 76e Div VDV durant sa poussée sur Kiev.

UKR

Le Groupement ANTONOV a reçu la mission de :

4. Infliger un maximum de pertes à une possible force d'attaque héliportée ;
5. Tenir l'aéroport assez longtemps pour permettre la concentration de troupes amies (5 tours) ;
6. Préserver au possible le personnel présent sur l'aéroport (moins de 20% de pertes).

Le Groupement BOHDAN a reçu la mission de :

1. Empêcher l'atterrissage des renforts mécanisés ennemis coûte que coûte ;
2. Infliger des pertes significatives à l'adversaire (50%) ;
3. Reprendre la majorité de l'aéroport (tour de contrôle, Ukroposhta et casernes).

Le Groupement OLEG a reçu la mission de :

1. Prendre position dans le village d'HOSTOMEL ;
2. Bloquer l'avancée des forces mécanisées ennemies en provenance du nord ;
3. Rassurer la population civile.

Déploiement des défenseurs UKR

Les défenseurs de l'aérodrome d'HOSTOMEL se sachant en infériorité numérique et de puissance de feu, ils décident de privilégier une ouverture du feu aussi tardive que possible. Les bâtiments sont investis sans exception par tous les groupes et sections d'infanterie, sauf les deux canons antiaériens ZSU-23. Ces derniers sont placés dans des angles morts et couvrent en tirs croisés l'ensemble du tarmac proche des bâtiments administratifs.

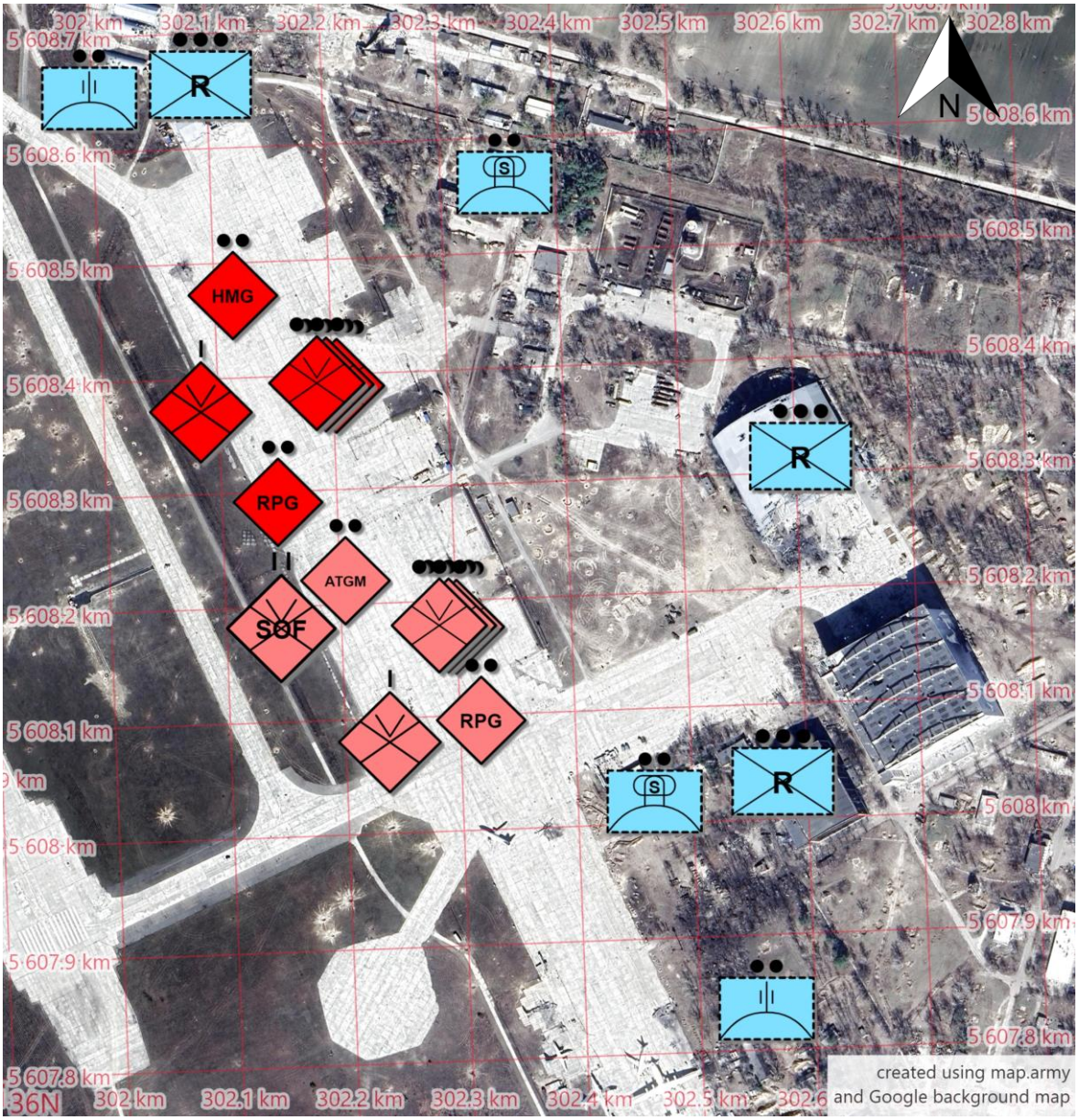
Bombardement initial

Les informations du renseignement VSRF n'étant pas à jour concernant l'emplacement des canons antiaériens ZSU-23, les missiles sol-sol Iskander ont frappé deux fois l'aérodrome en ne faisant que des dégâts matériels et générant une épaisse fumée dans la zone. Les joueurs VSRF avaient le choix de l'emplacement à toucher, mais ils ont décidé de faire confiance aux renseignements fournis.

Raid d'hélicoptères de combat

Le raid d'hélicoptères, qui en réalité a duré plus de trois heures, a été simplifié pour les besoins du wargame. Chacun des sept hélicoptères représentait un groupe de cinq hélicoptères (pour un total de 30-35 hélicoptères de combat en réalité) survolant l'aérodrome. Ce raid n'a dans les faits pas été très efficace pour déloger ou même détruire les défenseurs d'HOSTOMEL, mais il a surtout généré des colonnes de fumées et des incendies, qui en partie aideront la progression des sections d'infanterie. Notre wargame a donc condensé cette phase de trois heures en deux vagues d'attaque, avant de passer à l'assaut héliporté. L'équivalent d'un à quatre hélicoptères de combat RUS sont perdus dans cette phase et plusieurs colonnes de fumée se dégagent de l'aérodrome d'HOSTOMEL.

Heure H + 3h – Situation de départ, assaut héliporté

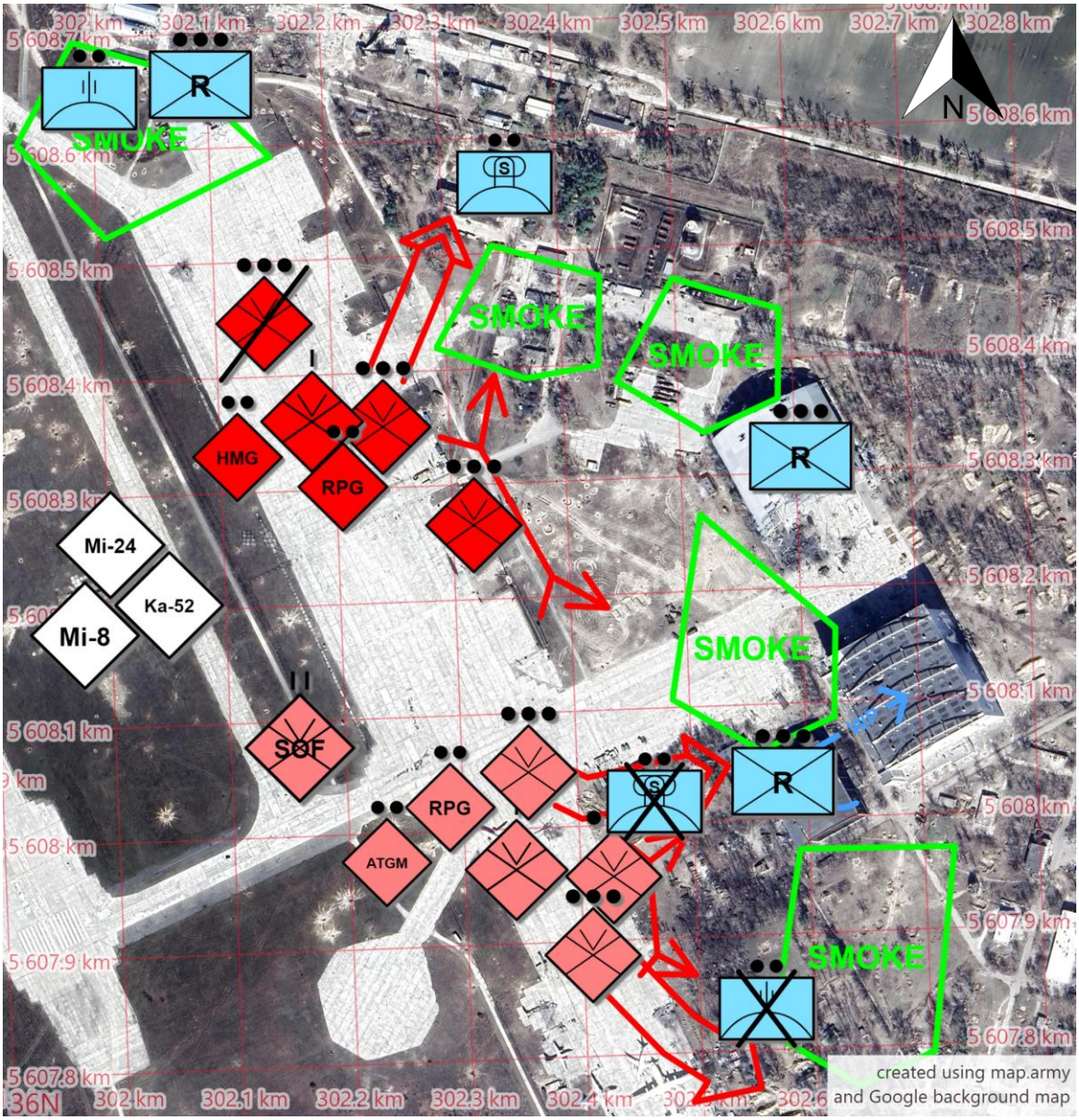


Légende 1 : Heure H + 3h – Situation de départ au moment de l'assaut héliporté sur HOSTOMEL. La première vague d'assaut est constituée du groupement BORIS, avec la 4ème cp au nord (rouge foncé) et la 2ème cp (rouge clair) au sud.

Du côté UKR, toutes les formations sont cachées et ont préalablement essuyées les bombardements RUS des armes à distance et des hélicoptères de combat. Cette préparation intense a déjà découvert certains secteurs, mais les RUS ne connaissent pas exactement les dégâts et pertes causées. Les UKR ont pris des positions défensives dans les bâtiments administratifs de l'aérodrome, avec des positions avantageuses pour leurs canons antiaériens de 23mm et leurs groupes d'engins guidés IGLA.

Du côté RUS, le commandant du premier groupement (BORIS) décide d'attérir au plus près des bâtiments adminsitratifs, afin de sécuriser le tarmac au plus vite dans l'attente de la deuxième vague. Les préparatifs du matin ont engendré des destructions et de la fumée qui couvre l'approche au terrain d'atterrissage. Toutefois, à l'approche des hélicoptères les VDV sont surpris de voir les canons antiaériens de 23mm et les groupes IGLA ouvrir le feu. Les dégâts sont minimes et les hélicoptères de combat engagement rapidement les formations UKR ainsi découvertes.

H + 3h + 20min – Première vague



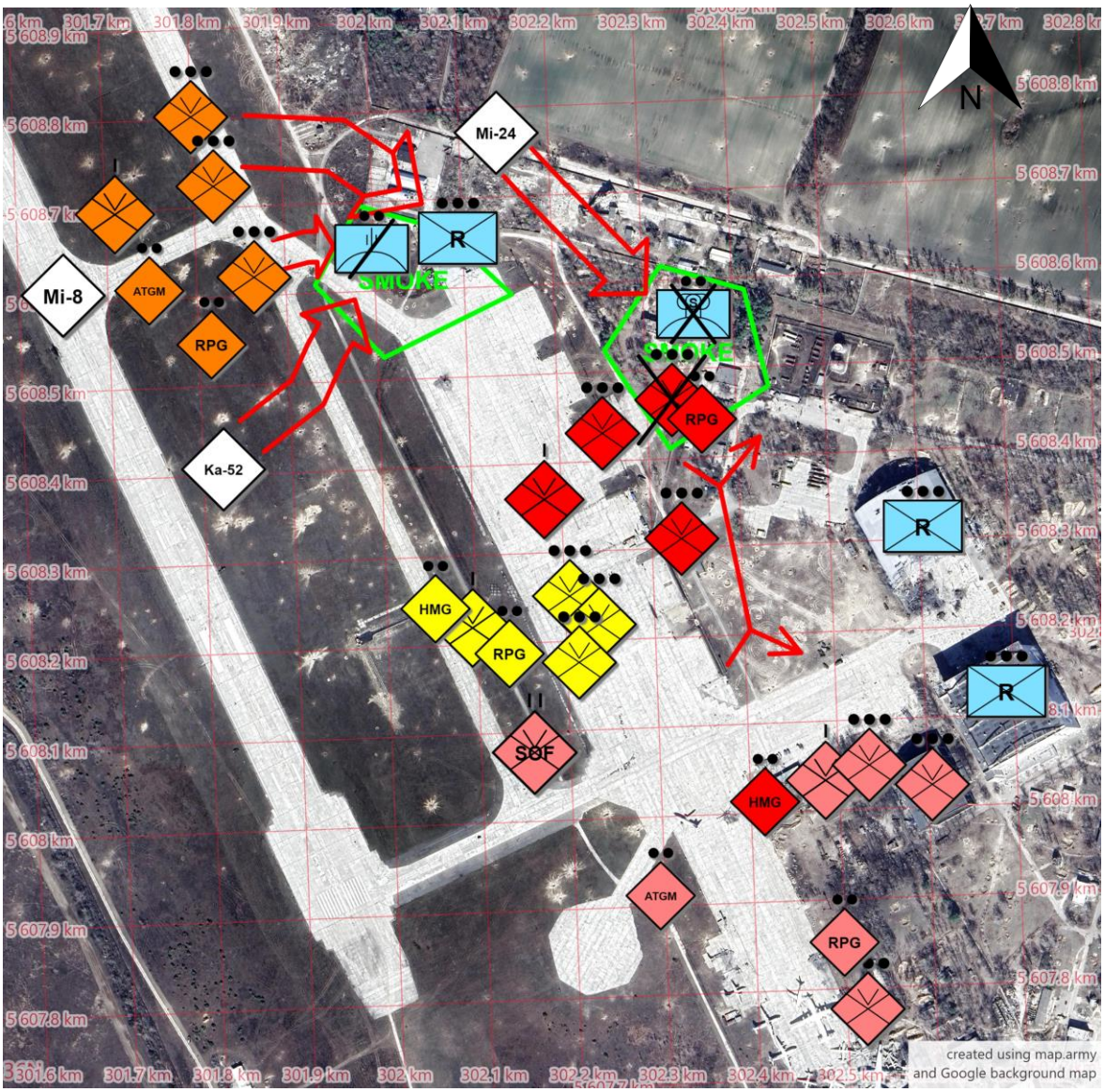
Légende 2 : H + 3h + 20min – Poussée RUS simultanée au nord-est et sud-est, afin de prendre la zone des hangars. Les éléments UKR en bord de piste sont neutralisés.

Le groupement BORIS progresse rapidement au nord et au sud pour se rapprocher des bâtiments administratifs et sécuriser la zone d'atterrissage. Les hélicoptères de combat Mi-24 et Ka-52 tirent à vue durant l'approche et le départ des hélicoptères de transport Mi-8. La zone de contact est saturée de fumée.

Au nord, la section de tête de la 4ème cp (rouge) essuie un tir de suppression, la deuxième section de fraie un chemin à proximité d'un groupe d'engins guidés IGLA qui a été détecté ; une base de feu est établie en direction des grands hangars principaux.

Au sud, les moyens antiaériens sont détruits dans l'avancée des deux sections de tête de la 2ème cp (rouge clair), une base de feu est établie en direction de la tour de contrôle, bâtiment dans lequel est retranchée une section UKR. Cette dernière se replie en bon ordre vers le hangar principal.

H + 3h + 40min – Deuxième vague



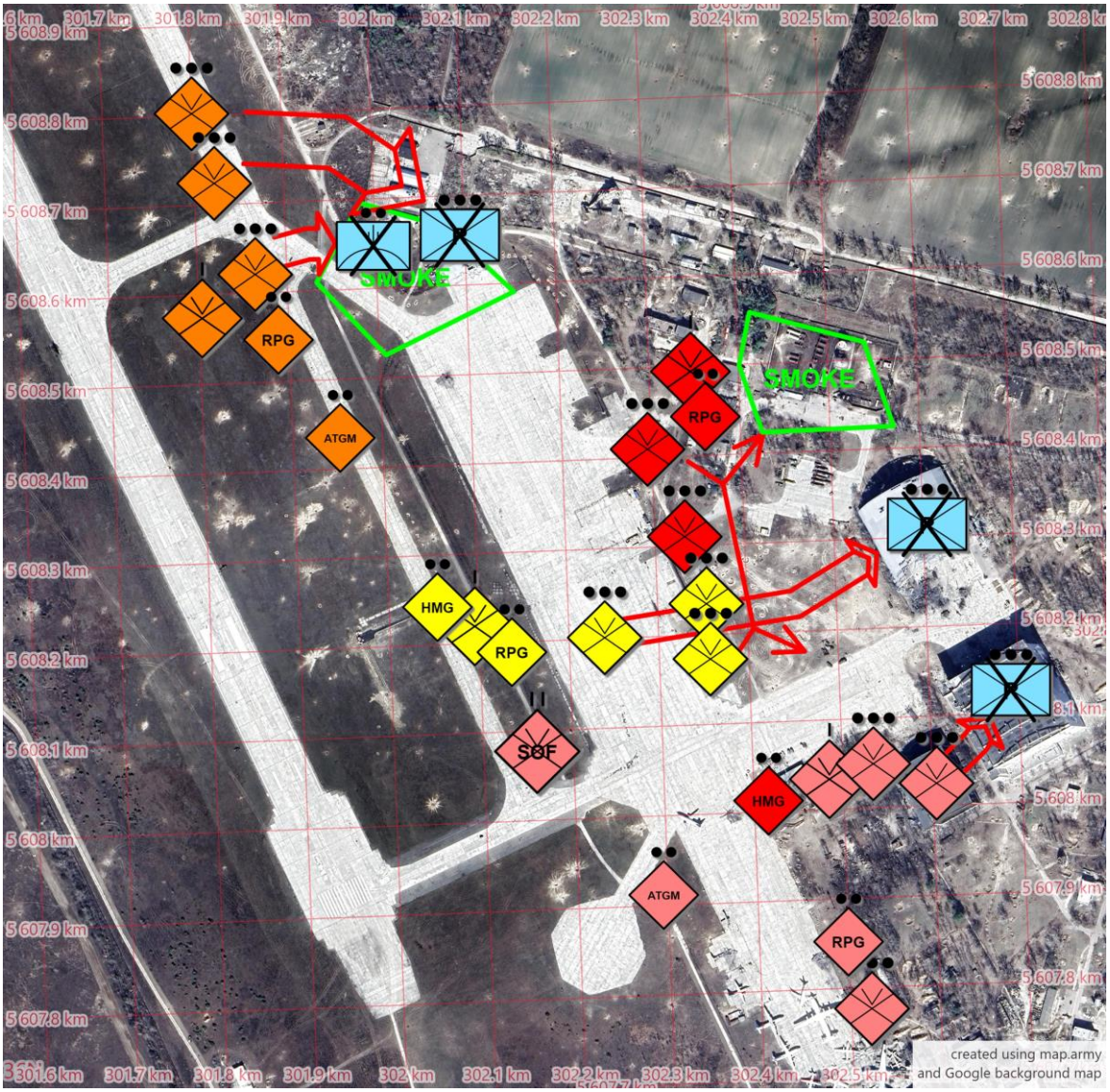
Légende 3 : H + 3h + 40min – La deuxième vague composée du groupement ALEXANDR atterrit sur l'aérodrome d'HOSTOMEL, la 1ère cp (orange) au nord du dispositif et la 3ème cp (jaune) au centre, afin de faciliter la prise du terrain clé des hangars.

Les bâtiments administratifs étant pris au sud du tarmac, la 3ème cp (jaune) peut se poser en retrait et se tenir prêt sous le feu de couverture et la fumée ambiante d'avancer pour soutenir les compagnies de tête dans ce secteur.

La 4ème cp (rouge) tente de déloger le groupe d'engins guidés IGLA de sa position et demande un feu d'appui d'un Mi-24 qui survole le secteur. Ceci s'avère être une mauvaise appréciation du chef tactique étant donné que les deux éléments sont à moins de 100m et déjà pratiquement au contact. Les deux formations essuient des pertes, avant que le groupe UKR soit finalement neutralisé.

Au nord, la 1ère cp (orange) se lance immédiatement à l'assaut d'une position comprenant un canon antiaérien de 23mm et une section d'infanterie UKR en position défensive. Sous le feu d'appui d'un Ka-52, une section fixe la position par le feu, tandis que deux sections chargent à travers le terrain, afin de s'emparer rapidement de la position. La section UKR étant sonnée par le choc et le rapport de force étant favorable, les RUS prennent la position.

H + 4h – Assaut des hangars



Légende 4 : H + 4h – La position UKR au nord est prise, l'assaut central sur les deux hangars est lancé par le 2ème et la 3ème cp.

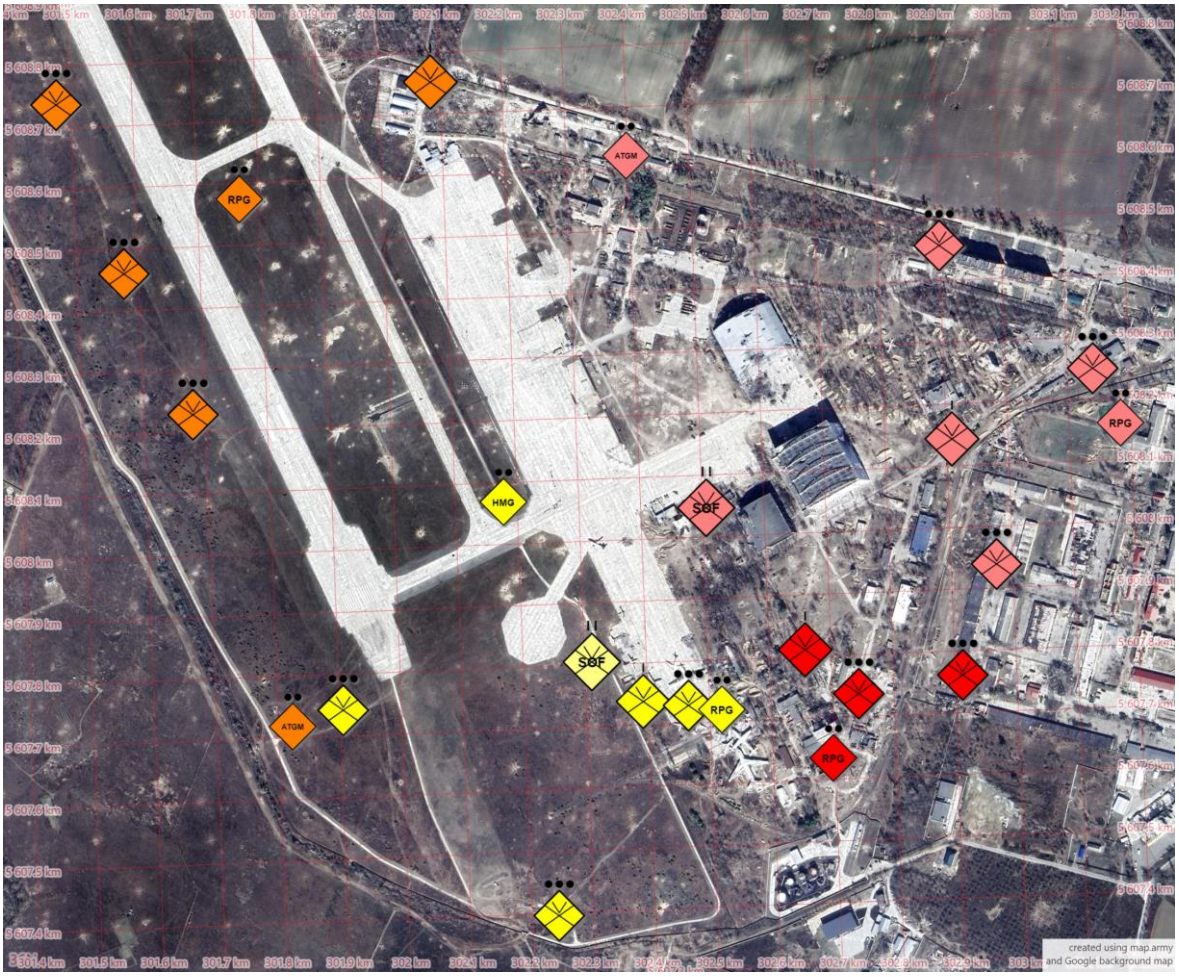
Au nord, après avoir pris d'assaut la position UKR, les sections RUS se réorganisent et investissent les bâtiments administratifs dans le prolongement de leur avancée.

Au centre, les trois sections de la 3ème cp progressent en coin inversé en direction du hangar nord sous le feu d'appui de la 4ème cp. Cette dernière a fait usage d'armes antichars à distance, afin d'ajouter au choc de l'assaut imminent.

Au sud, l'extrémité du tarmac est sécurisée, la vue dans la profondeur est garantie. Une section se lance à l'assaut du hangar sud depuis la tour de contrôle. Un combat acharné au corps-à-corps s'en suit.

Finalement, les deux assauts de soldent par la destruction des éléments UKR en défense de l'aérodrome d'HOSTOMEL, 60min après l'assaut héliporté et 4h après le déclenchement de l'opération dans son ensemble.

H + 7h – Dispositif défensif



Légende 5 : H + 7h – Le dispositif RUS est en place, bien qu'il ne couvre pas l'ensemble de l'aérodrome d'HOSTOMEL (la piste y fait plus de 2km de longueur), la défense est organisée en points d'appui. Néanmoins, le terrain ouvert n'offre que peu de couverts.

Une fois les éléments UKR directement responsables de la défense de l'aérodrome ayant été mis hors de combat ou ayant quitté l'immédiat de la bataille, les RUS s'attèlent à progresser dans la zone des bâtiments administratifs. Ils renforcent le terrain comme ils le peuvent, mais il est difficile de couvrir l'ensemble de la piste d'atterrissage notamment. Les deux seules armes permettant à la fois de l'allonge et de la puissance de feu, les ATGM, ne sont qu'au nombre de deux.

Les unités UKR harcèlent les RUS par des tirs de mortiers ou d'obusiers, des passages à basse altitude d'avions d'attaque au sol SU-24 ou d'hélicoptères de combat Mi-24. Les VDV n'arrivent pas à dégager la piste d'atterrissage des carcasses de camions mis en feu par les défenseurs UKR, afin d'empêcher toute utilisation de la piste.

La tension est palpable chez les VDV, ils ne savent pas quand ni où la contre-attaque des ZSU va avoir lieu. Leur espoir repose sur l'arrivée prochaine des renforts mécanisés poussant depuis le nord vers HOSTOMEL, cependant ces derniers sont ralentis par la féroce résistance UKR.

H + 8h – Contre-attaque UKR

Légende 6 : H + 8h – Des formations UKR disparates se lancent dans une contre-attaque de l'aérodrome et infligent des pertes significatives aux RUS, ces derniers ne disposant pas de matériel antichar en quantité suffisante.

Immédiatement avant le déclenchement de la contre-attaque, un SU-24 UKR largue des bombes sur le tarmac et un Mi-24 UKR tire une salve de roquettes sur un bâtiment en bord de piste abritant un groupe antichar et un groupe de parachutistes. Une première poussée est lancée par une compagnie mécanisée UKR, deux sections en ligne avec une section en flanc-garde à l'est, et vient bousculer une section de VDV en poste derrière le mur de l'aérodrome.

Une section sur BTR-4 et une section sur BTR-80 attaquent depuis le nord-est sous le couvert d'un feu d'artillerie dans la zone administrative, garantissant la suppression du groupe antichar et générant de la fumée. Parallèlement, une section de forces spéciales approche le bord de l'aérodrome par l'ouest, mais sans grandes chances de succès vu son infériorité numérique face à trois sections de VDV. Finalement, une section sur BTR-80 longe le tarmac du nord au sud et tente de déloger les parachutistes à couvert.

Le wargame se termine donc sur une contre-attaque UKR très difficile à repousser. Historiquement, les UKR se retireront après avoir attaqué, redoutant l'arrivée prochaine des renforts lourds RUS.

Observations centrales

L'assaut héliporté est un succès

Les VSRF engagent des unités d'élite en grand nombre face à un défenseur UKR en infériorité numérique, avec des troupes de moins bonne qualité. Il n'a donc surpris personne que les RUS prennent le contrôle de l'aérodrome rapidement et avec des pertes minimales.

Harcèlement continu

La première étape de l'assaut étant terminée, c'est à ce moment-là que le véritable travail de sécurisation de la piste d'atterrissage commence. Les forces UKR recourent alors de manière continue au feu courbe (mortier, obusier) et aux moyens aériens à disposition (SU-24, Mi-24), ne laissant ainsi aucun répit aux VDV.

Sans matériel lourd il est difficile de défendre un terrain ouvert

Sans avoir pu faire atterrir les avions de transport lourds, la piste étant prise sous un feu sporadique, il n'est pas possible pour les VDV de recevoir du matériel lourd (chars, mortiers lourds, missiles antichars supplémentaires etc.). Malgré l'ensemble des forces à disposition, les limites apparaissent rapidement lors de la préparation de la défense de l'aérodrome par les joueurs RUS.

Réflexions de game design

Concentration du feu

Pour représenter les combats de l'infanterie légère, il est important de mettre l'accent sur la concentration du feu. Il est cependant difficile de détruire une section par le feu, c'est pourquoi ce dernier permet avant tout de fixer, d'user et de désorganiser l'adversaire en vue d'un assaut ultérieur. La section dégradée a donc moins de chances de pouvoir survivre au corps-à-corps.

Image satellitaire et terrain en 3D

Afin de donner un effet plus réaliste à l'engagement, le choix a été fait d'utiliser une image satellitaire comme carte de base, cette dernière ayant été préparée avec une grille de 100m pour une plus grande facilité dans le mouvement. Les bâtiments importants ont été placés sur la carte avec différents cubes et maisons en bois, afin de fournir un effet 3D tellement caractériel du combat en zone urbaine. Cette combinaison s'est révélée être un très bon choix en termes d'immersion des joueurs dans ce milieu particulier.

L'usage d'images satellitaires offre plus de granularité, de friction et de créativité aux joueurs. Cela évite d'essentialiser le terrain et cela permet aux arbitres et aux joueurs de créer un narratif plus riche, avec la fumée, les obstacles, les murs et les différents types de bâtiment qui réagissent au fur et à mesure des évènements. Nous avons vu que c'était un grand plus pour une bataille à cette échelle, mais aussi un challenge pour l'adjudication et la narration des évènements – il faut interpréter de façon impartiale le terrain et les conséquences que sa destruction peuvent engendrer.

Munitions limitées pour les troupes aéroportées

Les règles utilisées devaient mettre l'accent sur le peu de munitions emportées par des forces aéroportées. Pourtant dans les faits, dû à la bonne gestion des armes bataillonnaires par les joueurs RUS et au fait que ces armes ont été spécifiquement prises pour cible rapidement par les UKR, nous n'avons pas pu représenter l'aspect des munitions de manière satisfaisante.

Analyse rétrospective

A l'issue du wargame, plusieurs conclusions utiles peuvent être tirées.

Gagner une bataille n'est pas une garantie de succès dans la campagne

Cela peut paraître trivial, mais il est essentiel de comprendre l'agencement d'une campagne, l'alignement des objectifs dans le temps et l'espace, pondérer les risques et les opportunités. Dans le cas RUS, il est clair que l'opportunité d'une opération dans la profondeur sur l'aérodrome d'HOSTOMEL a été jugée opportune, quand bien même les risques étaient élevés quant à la capacité des formations subséquentes de rejoindre les troupes aéroportées rapidement.

Il vaut mieux une solution de fortune à temps qu'une solution parfaite trop tard

Le wargame a permis de mettre en lumière les difficultés que pose l'infiltration de troupes aéroportées dans la profondeur du dispositif défensif. Il est nécessaire de réagir vite et de manière décidée pour le défenseur. Malgré la difficulté de rassembler des moyens suffisants et de pouvoir les coordonner correctement pour une contre-attaque, c'est paradoxalement l'arrivée désordonnée des unités UKR de toutes les directions, en qualité et quantité différentes, qui a posé problème aux VDV et qui a permis un harcèlement continu.

Effet disproportionné des feux UKR sur le déroulement du plan RUS

In fine, le succès RUS a été annulé par l'emploi pan-domaines des feux UKR (Grad, Gvozdika, aviation, etc.), afin de harceler l'aérodrome et de gêner, voire d'interrompre le trafic aérien. De plus, on peut noter que la contre-attaque n'a pas eu d'incidence sur l'opération, sinon de prolonger la disruption de l'aéroport. Ce dernier point justifie à lui seul la contre-attaque.

Malgré la faible quantité de moyens disponibles du côté UKR, en particulier des moyens d'artillerie, ainsi que la faible efficacité au but (aucune destruction ou dégât permanent), il faut remarquer que ces quelques tirs ou quelques missions ont eu un effet disproportionné sur les forces et le déroulement du plan de bataille RUS.

Une opération aéroportée est une entreprise nécessitant d'énormes moyens

La force VDV était suffisante pour prendre l'aéroport, mais insuffisante pour tenir la piste d'atterrissage. On peut aussi noter que le faible nombre de personnel ne permettait pas de couvrir un périmètre plus étendu, prérequis pour assurer l'utilisation de la piste. Il semble que ce soit dû tant à des présomptions tronquées (pas de résistance UKR) qu'à une focalisation trop importante sur l'objectif premier, et non les compartiments de terrain adjacents (nécessité de sécuriser les alentours).

Un « bac à sable analytique » doit représenter la force, l'espace et le temps de manière claire et éviter l'ambigüité

L'usage d'une image satellitaire permet de se baser sur une représentation réaliste du terrain, avec le risque de trop focaliser les joueurs sur les détails du terrain. Une simplification est atteinte en rajoutant une grille de mouvement et des bâtiments (3D), permettant de prioriser certaines caractéristiques du terrain. Le tout permet une approche plus granulaire qui se révèle bénéfique au déroulement général d'un wargame de nature analytique.

Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) a été créé en 1969 par le colonel d'Etat-major général Daniel Reichel (1925-1991), directeur de la Bibliothèque militaire fédérale et du Service historique de l'Armée suisse, par ailleurs spécialiste de la période napoléonienne. Il est basé à Verte-Rive, la résidence du général Guisan, à Pully, sur les rives du Lac Léman.

Le CHPM propose à ses 240 membres des conférences et activités régulières, interdisciplinaires, notamment un cours d'histoire militaire ainsi que des formations dans le domaine des études stratégiques et de la sécurité. Le programme annuel et les demandes d'adhésion sont possibles sur le lien : www.chpm.ch

CHPM
Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

infowargame
Wargaming for Professionals, Academics & Hobbyists

WARGAMING 2024

L'équipe « wargaming » du CHPM a préparé un programme ambitieux en 2024. Les dates proposées aborderont des périodes historiques différentes, des considérations méthodologiques et des systèmes de jeu différents – A vos agendas !

17.01	Campagne de France 1940
10.02	Wargame Ukraine tactique 3.0
02.03	Opération « TANNENBAUM »
13.04	Opération « TANNENBAUM » (2)
04.05	Opération « TANNENBAUM » (3)
21.09	2ème convention *Wargame Connections Suisse* 2024 (WCOS24)
02.11	Wargame Ukraine, Multidomain Operations
16.11	Opération « SEELÖWE »

Inscription par email à **infowargame@protonmail.ch**.

Suivez **@infowargame** sur Instagram pour plus de contenu !