



Campagne du Levant (Operation Exporter)

En avril 1941, un coup d'état organisé par des rebelles irakiens déclencha le conflit anglo-irakien, qui se termina par une reprise du contrôle de l'Iraq par les Britanniques. Durant ce conflit, les rebelles irakiens furent aidés par la Luftwaffe allemande qui avait besoin de poser ses avions sur les aérodromes de Syrie pour se rendre en Iraq. Cet état de fait, accepté par Vichy, constitua une menace suffisante pour que les Britanniques interviennent en Syrie. Le général De Gaulle ne voulant pas que les Anglais ne se rendent maîtres du Levant (Syrie et Liban sous mandat français de la SDN) ordonna à la 1^{re} DFL de participer à ce conflit afin de perpétuer la présence française dans cette région. Les Alliés (Britanniques, Australiens, Indiens et Français Libres) espéraient que l'armée française du Levant n'opposerait qu'une résistance symbolique, juste pour l'honneur. Ce ne fut pas le cas et les combats furent féroces, sans concession de part et d'autre notamment entre Français du Levant et Français Libres. Après une semaine de combats défensifs, l'Armée du Levant se permit même de lancer une contre-attaque qui déstabilisa un moment les forces alliées. Mais ne pouvant recevoir aucun renfort de la métropole, l'armée du général Dentz s'affaiblit rapidement et la prise de Damas à la fin juin fut son chant du Cygne. Les combats continuèrent jusqu'au 12 juillet, date du cessez-le-feu entre les deux parties. L'armistice fut signé le 14 juillet à Saint Jean d'Acre. Les combats qui avaient opposé les Français des deux bords avaient créé un profond ressentiment entre eux qui dura longtemps, même après la réunion des deux armées en 1943. Cette campagne de 20 scénarios raconte les combats qui eurent lieu en Syrie et au Liban en 1941 et qui opposèrent les forces alliées et les Français Libres d'une part aux soldats français de l'Armée du Levant, fidèles au gouvernement de Vichy d'autre part. Cette campagne de 34 jours, véritable gâchis pour le monde libre, reste une phase de la Seconde Guerre mondiale particulièrement méconnue parce qu'occultée à la fois par les gouvernements de l'époque, puis par les historiens officiels d'après-guerre. Et pourtant, les combattants qui, de chaque côté, y perdirent la vie ou furent blessés dans leur chair, méritent d'être reconnus par l'Histoire au même titre que ceux de Stalingrad ou d'Omaha Beach.

Jdrommel.





Notes de campagne

Matériel requis pour jouer cette campagne :

- Un jeu de base,
- l'extension « Théâtre Méditerranéen » pour les troupes britanniques,
- l'extension « Terrain Pack » pour un complément de tuiles type « désert »,
- l'extension « Equipment Pack » pour les figurines infanterie française, cavalerie, matériels, etc..
- Un plateau désert/hiver pour jouer deux scénarios.

Adaptations particulières de la campagne :

1) Terrain

Le mélange de tuiles type « désert » et type « campagne » a été choisi sciemment pour évoquer le terrain particulier typique des pays méditerranéens (villages et palmiers).

2) Figurines

Pour différencier les troupes françaises du Levant et celles de la France Libre (qui, à cette époque, portaient pratiquement le même uniforme), j'ai choisi d'utiliser les figurines « Armée Française » de l'Equipment Pack pour l'Armée du Levant (Vichy) et les figurines US du jeu de base avec le badge à croix de Lorraine pour les Français Libres. Si vous ne disposez pas de l'Equipment Pack, vous pouvez utiliser les figurines allemandes du jeu de base pour l'Armée du Levant.

3) Règles

La règle « Armée française » est utilisée aussi bien pour les Troupes du Levant (joueur de l'Axe) que pour les Français Libres (joueur des Alliés).

Les règles « Résistance Française » généralement attachées au badge à croix de Lorraine ne sont pas jouées dans cette campagne.

4) Ordre de jeu

La campagne peut se jouer soit dans l'ordre chronologique, soit en cinq mini-campagnes de 4 scénarios chacune. Il n'y a pas de règles avancées.





Ordre chronologique des scénarios :

- 15826 – Merdjayoun – Acte 1 – 08/06/1941
- 15895 – Cheik Meskine – 08/06/1941
- 15567 – Bataille du fleuve Litani – 09/06/1941
- 15717 – Résistance à Kasmiyeh – 09/06/1941
- 15846 – Merdjayoun – Acte 2 – 11/06/1941
- 15905 – Le djebel Maani – 11/06/1941
- 15734 – Bataille d'Adloun – 12/06/1941
- 15760 – La défense de Saïda – 13/06/1941
- 15900 – Bataille de Kissoueh – 15/06/1941
- 15884 – Merdjayoun – Acte 3 – 15/06/1941
- 15170 – Contre-attaque à Kuneitra – 16/06/1941
- 15948 – Bataille de Jezzine – 17/06/1941
- 15927 – La reprise d'Ezraa – 17/06/1941
- 15960 – Le djebel Kelb – 17/06/1941
- 15936 – Carnage à Mezzé – 19/06/1941
- 15965 – Le combat de Kadem – 21/06/1941
- 15976 - Le siège de Palmyre – 22/06/1941
- 16000 – Le combat de Nebek – 29/06/1941
- 16031 – Bataille pour Damour – 05/07/1941
- 16179 – Le djebel Habil – 11/07/1941

Mini-campagnes :

1) La route côtière

- 15567 – Bataille du fleuve Litani – 09/06/1941
- 15717 – Résistance à Kasmiyeh – 09/06/1941
- 15734 – Bataille d'Adloun – 12/06/1941
- 15760 – La défense de Saïda – 13/06/1941

2) La montagne libanaise

- 15826 – Merdjayoun – Acte 1 – 08/06/1941
- 15846 – Merdjayoun – Acte 2 – 11/06/1941
- 15884 – Merdjayoun – Acte 3 – 15/06/1941
- 15948 – Bataille de Jezzine – 17/06/1941

3) Le flanc droit

- 15895 – Cheik Meskine – 08/06/1941
- 15905 – Le djebel Maani – 11/06/1941
- 15170 – Contre-attaque à Kuneitra – 16/06/1941
- 15927 – La reprise d'Ezraa – 17/06/1941

4) Le chemin de Damas

- 15900 – Bataille de Kissoueh – 15/06/1941
- 15960 – Le djebel Kelb – 17/06/1941
- 15936 – Carnage à Mezzé – 19/06/1941
- 15965 – Le combat de Kadem – 21/06/1941

5) Le chant du cygne

- 15976 - Le siège de Palmyre – 22/06/1941
- 16000 – Le combat de Nebek – 29/06/1941
- 16031 – Bataille pour Damour – 05/07/1941
- 16179 – Le djebel Habil – 11/07/1941



Qui gagne la campagne du Levant ?

Historiquement, les forces alliées ont gagné la campagne et l'Armée du Levant a dû cesser le combat, faute de renfort et d'approvisionnement. Cependant, lors de nombreux combats, l'Armée du Levant a prouvé aux Alliés son efficacité ainsi que l'ardeur et le courage de ses troupes. Dans cette campagne, chaque scénario est équilibré de façon à donner une chance aux deux joueurs, l'attribution de médailles-objectifs permettant de compenser les situations trop défavorables. Le vainqueur sera celui qui appliquera la meilleure stratégie (et qui aura le plus de chance aux dés).

Le calcul des points de victoire de la campagne se fait simplement selon les données suivantes :

- chaque médaille compte pour un point de victoire,
- chaque scénario gagné compte un point de victoire supplémentaire,
- chaque médaille-objectif remportée compte un point de victoire supplémentaire.

Bibliographie

- « Syrie 1941, la guerre occultée, Vichystes contre Gaullistes » - Henri de Wailly ;
- Historica Magazine n°50 – De l'Irak à la Syrie ;
- Wikipedia, operation Exporter ;
- www.la légion se bat pour l'honneur ;
- Dictionnaire de la Seconde Guerre mondiale.



Feuille de décompte des Points de Victoire de la campagne complète et des mini-campagnes
(nombre de points possibles par scénario)

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>	<i>AXE</i>
Bataille du fleuve Litani	(6+2+1)	(6+1)
Résistance à Kasmiyeh	(6+1)	(6+1)
Bataille d'Adloun	(6+1)	(6+1)
La défense de Saïda	(6+1)	(6+1)
La route côtière		
Merdjayoun – Acte 1	(6+1)	(6+1)
Merdjayoun – Acte 2	(6+1+1)	(6+1+1)
Merdjayoun – Acte 3	(6+1+1)	(6+1+1)
Bataille de Jezzine	(6+1+1)	(6+1+1)
La montagne libanaise		
Cheik Meskine	(5+1)	(5+1)
Le djebel Maani	(6+1)	(6+1)
Contre-attaque à Kuneitra	(6+1)	(6+1+1)
La reprise d'Ezraa	(6+1)	(6+1)
Le flanc droit		
Bataille de Kissoueh	(7+1)	(7+1)
Le djebel Kelb	(6+1)	(6+1)
Carnage à Mezzé	(6+1)	(6+1+1)
Le combat de Kadem	(6+1)	(6+1)
Le chemin de Damas		
Le siège de Palmyre	(6+1+1)	(6+1)
Le combat de Nebek	(6+1+1)	(6+1+1)
Bataille pour Damour	(7+1+1)	(7+1)
Le djebel Habil	(7+1)	(7+1)
Le chant du cygne		
Total	(151)	(148)
	PV	PV

