

Squad



Leader

DANS le précédent numéro, nous avons parlé des véhicules blindés. Cette fois-ci, nous allons voir de quelles armes dispose l'infanterie pour lutter contre ces monstres d'acier. Ces armes peuvent se classer globalement en trois catégories principales :

- les fusils lourds antichar ;
- les roquettes à charge creuse (Panzerfaust, Panzerschreck, PIAT, bazooka) ;
- les armes de combat rapproché (mine magnétique antichar, charge explosive, cocktail Molotov et lance-flammes).

Les canons antichar seront étudiés ultérieurement et feront l'objet d'un chapitre à part : nous nous pencherons notamment sur les attaques directes char contre infanterie (Overrun) et l'inverse (Close-combat, immobilisation, etc.).

Rappelons que les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les fusils lourds antichar (ATR)

Le fusil antichar est une arme assez peu efficace qui a été mise au point au début de la guerre, et qui a été surclassée par les roquettes à charge creuse dès 1943. Cependant, cette arme peut être efficace contre des blindages de - 4 et - 5. Le problème, c'est qu'à cette époque il n'existait rien d'autre et que c'était quand même mieux que les mitrailleuses qui, elles, ne servent vraiment pas à grand chose contre les blindés (sauf peut-être les tentatives d'immobilisation - voir 119).

Tableau 1 : les fusils antichar

ALLEMAND	RUSSE	ANGLAIS	POLONAIS	FINNOIS
ATR Δ #10 B11	ATR Δ #12 B11	ATR Δ #12 B11 + 1	ATR Δ #12 B11 + 1PP	ATR Δ #12 20L 1PP

Cette arme apparaît dans 22 des 93 scénarios officiels Avalon Hill. Les Allemands l'ont utilisée 5 fois (scénarios 39, 206, 207, 208 et A). Les Finnois, 1 fois (scénario 22). Les Russes, 10 fois (scénarios 16, 18, 19, 20, 101, 103, 104, 107, 109 et C). Les Polonais, 2 fois (scénarios 21 et 201). Les Anglais, 5 fois (scénarios 24, 32, 203, 208 et R215).

Le Lahti, ATR finnois, est une arme un peu à part : calibre 20L, peut tirer deux fois par coup, se répare avec un jet de 1 ou 2. Cette arme est beaucoup plus efficace que les autres ATR. Il n'y a pas d'ATR américain, bien qu'ils aient été évoqués dans les règles (80.6). Les Français n'ont jamais été équipés d'ATR (104.13).

Analyse des règles du jeu :

Utilisation : un squad peut utiliser 2 ATR (ou 4 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad (121.43) peut en utiliser 1 (ou 2 en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros (159.3) peut en utiliser 1. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas en utiliser.

Une unité d'infanterie peut tirer dans un hexagone avec un ATR et dans un autre avec sa propre puissance de feu (8.4).

Le fusil antichar utilise les procédures TO HIT et TO KILL comme l'ordonnance. Ils ne peuvent servir que contre les véhicules et les canons et sont inefficaces contre l'infanterie (88.2). Son rayon d'action maximum est de 12 hexagones (480 mètres). La procédure TO HIT utilise tous les modificateurs de la table 145.1 sauf le leadership (88.5). La procédure TO KILL utilise tous les modificateurs y compris la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3) sur la classification "40 mm ou moins" (88.4). en plus, le fusil antichar BOYS (anglais) était tellement mauvais qu'il faut ajouter un DRM + 1 (104.26). Si la cible est un canon, il faut obtenir un KIA sur la colonne 2 de la table 10.3 (145.331).

Le Lahti finnois est un ATR normal, sauf qu'il peut tirer 2 fois et qu'il utilise des munitions de calibre 20L (108.1).

Tous les ATR peuvent faire de l'immobilisation délibérée (66.2).

Nota : les Britanniques avaient équipé d'ATR un certain nombre de véhicules légers, parmi lesquels les voitures blindées MORRIS Cs9/LAC, Marmion-Herrington I, II et III, Otter I, et les Bren Carriers I et A (voir *Crescendo of Doom* page 101). Les ATR étant du type BOYS, le DRM + 1 au TO KILL s'applique aussi (104.26).

Tactiques de base :

Vu la faible efficacité de l'ATR, il vaut mieux l'utiliser dans des conditions optimales, c'est-à-dire dans une position défensive et contre des cibles faciles à éliminer, c'est-à-dire des véhicules à faible blindage (tanks légers, half-tracks) ou pas blindés du tout (camions, jeeps) et se présentant si possible de dos ou de profil.

Une astuce consiste à se placer dans un bosquet, en placement caché, juste après un goulet ou une route enterrée et d'attendre qu'un char sorte du trou. Il faut alors tirer pendant le bref instant où le dessous du char est exposé, juste avant qu'il ne re-bascule lourdement en avant. Là, si vous réussissez votre coup, c'est plutôt payant (144-6).

En attaque, il ne peut pas tirer dans l'*advancing fire phase* si vous avez bougé, et il est plutôt lourd à trimbaler, sauf l'ATR polonais, ce qui est plutôt gênant. Mais n'oubliez pas qu'il a une portée de 12 hexagones, alors que les bazookas et consorts n'atteignent péniblement que 3 ou 4 hexagones.

Les roquettes à charge creuse

Les Allemands disposent du Panzerfaust ("Poing Blindé") qui est en fait une grenade antichar auto-propulsée et qui ne sert qu'une fois. Il en existe 4 types : le 30 klein (1942), le 30 (1943), le 60 (1943) et le 100 (1944).

Tableau 2 : les Panzerfaust

 42b 1	 43a 1	 43b 2	 44a 3																																													
<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td><td>6</td></tr> <tr><td>TO KILL</td><td>2</td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	1	7	6	TO KILL	2		<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td><td>6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	1	7	6				<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>2</td><td>6</td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	1	8	7	2	6	5				<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>1</td><td>9</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>6</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	1	9	8	2	7	6	3	4	3			
R	P.D	A																																														
1	7	6																																														
TO KILL	2																																															
R	P.D	A																																														
1	7	6																																														
R	P.D	A																																														
1	8	7																																														
2	6	5																																														
R	P.D	A																																														
1	9	8																																														
2	7	6																																														
3	4	3																																														

Les Allemands utilisent cette arme dans 25 des 93 scénarios officiels Avalon Hill (scénarios 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 34, 38, 42, 43, 45, 47, 105, 108, 109, 110, R218, R219, R220, R221, R222, C et D). Ils en disposent de 2 (scénarios R222 et C) à 15 (scénario 12). Une fois même, des Russes utilisent des Panzerfaust allemands capturés (scénario 109 : "Dounterrattack on the Vistula", Pologne, 6-8-1944).

Les Allemands disposent aussi du Panzerschreck ("Terreur des blindés") qui est une copie du bazooka américain. Ce lance-roquettes de 88 mm sans recul tirait un projectile de 3,2 kg capable de percer 120 mm de blindage à 150 mètres. Il est rentré en service en juillet 1943 (85.2).

 8 4 X9+	<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>6</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	1	2	6	2	7	5	3	3	6	4	4	2			
R	P.D	A																	
1	2	6																	
2	7	5																	
3	3	6																	
4	4	2																	

Les Allemands utilisent cette arme dans 13 des 93 scénarios officiels Avalon Hill (scénarios 15, 34, 37, 42, 45, 47, 108, 109, 110, R216, B, C et D). Ils en disposent de 1 à 4 suivant les cas.

Les Britanniques ont développé le PIAT ("Projector Infantry Anti-Tank") qui remplaça fort heureusement le médiocre fusil antichar BOYS dès avril 1943. Le PIAT lançait un projectile de 1,3 kg capable de percer 10 mm de blindage à 45 mètres.

 4/43 6 IPP 3 X10+	<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>3</td><td>6</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	2	7	5	3	6	4	4	3	2			
R	P.D	A														
2	7	5														
3	6	4														
4	3	2														

Les Anglais n'utilisent cette arme pour l'instant que dans 2 scénarios de G.I., *Anvil of Victory* : les scénarios n°s 34 ("Climax at Nijmegen Bridge", Hollande, 20-9-44) et 42 ("Bridgehead on the Rhine", Allemagne, 24-3-1945).

Les Américains ont mis au point le bazooka (du nom d'un instrument de musique) dès les premiers jours de la guerre. Il servit pour la première fois en Tunisie en 1942. Il lançait un projectile de 1,5 kg (calibre 37 mm) à 300 mètres. Il en existe 3 types : le M1 (1942), le M9 (1944) qui pouvait être démonté en 2 parties, et le M18 (1945) en aluminium. Ce dernier pouvait même lancer des grenades au phosphore (146.1).

Tableau 3 : les bazookas

 42b 6 IPP 4 X10+	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>3</td><td>6</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1	8	7	2	7	8	3	6	2	4	5	2				 44a 6 IPP 5 X11+	<table border="1"> <tr><td>R</td><td>P.D</td><td>A</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>6</td></tr> <tr><td>3</td><td>6</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	R	P.D	A	2	7	6	3	6	5	4	3	2				 45a 6 Wp6 5 IPP X11	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>3</td><td>7</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	1	8	8	2	8	7	3	7	5	4	5	4			
1	8	7																																																
2	7	8																																																
3	6	2																																																
4	5	2																																																
R	P.D	A																																																
2	7	6																																																
3	6	5																																																
4	3	2																																																
1	8	8																																																
2	8	7																																																
3	7	5																																																
4	5	4																																																

Le bazooka faisant partie de l'armement de base de la compagnie américaine, tous les scénarios avec les Américains (à deux exceptions près : scénarios n° 35 et R211) utilisent des bazookas (de 1 à 6 unités).

Analyse des règles du jeu :

Les Américains disposent toujours du dernier modèle de bazooka disponible (146.1), mais les Allemands ont un mélange des différents types de Panzerfaust (85.6).

Utilisation : un squad peut utiliser 4 Panzerfaust ou 2 Panzerschreck, PIAT ou bazookas (ou deux fois plus en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un crew ou un demi-squad peut utiliser 2 Panzerfaust ou PIAT, ou 1 Panzerschreck ou bazooka (mais en supprimant leur puissance de feu intrinsèque). Un leader ou un héros peut utiliser une arme, mais pour le bazooka ou le Panzerschreck il faut se mettre à deux (143.11). (Un héros seul peut en utiliser un, mais avec un DRM + 1 sur le TO HIT et + 1 sur le seuil d'enrayage - cf. 159.3).

Ces armes ne peuvent pas être utilisées par des unités "pinned" (121.32 et 146.23).

Ces armes utilisent une table TO HIT spécifique qui est imprimée au dos des pions. Les DRM G, H, J, K, et 0 à 5 de la table 145.1 s'appliquent au TO HIT. Les DRM de leadership s'appliquent également (37.34, 37.44, 85.1 et 146.34). Les haies pouvant faire exploser les charges creuses prématurément, les véhicules derrière les haies sont considérés comme "Hull Down", alors que normalement ce n'est pas le cas (146.2 et 37.31).

Le Panzerfaust est inefficace contre l'infanterie (37.36), les autres armes peuvent tirer sur de l'infanterie avec des minutions HE. Il faut alors utiliser la même table TO HIT au dos du pion (37.47, 85.1, 146.36) et utiliser la table IFT colonne 6 (8 pour le Panzerschreck) avec les modificateurs appropriés. Il n'y a pas de doublement pour *Point Blank Fire* si c'est l'hexagone adjacent, contrairement à ce qui est dit en 34.5 (cf. 146.21), mais la possibilité de coup au but critique existe (109 et 145.8). Si on obtient au moins le seuil de dysfonctionnement, l'arme est retirée définitivement du jeu (37.45, 85.1 et 146.35) après la résolution de l'attaque en cours.

On utilise ensuite la table TO KILL dans la colonne appropriée. Tous les DRM s'appliquent, sauf la puissance de pénétration en fonction de la distance (65.3). En plus, le Panzerfaust 30 klein de 1942 était tellement mauvais qu'il faut rajouter un DRM + 2 au TO KILL (85.52). Les projectiles antichar à charge creuse peuvent tenter d'immobiliser un char délibérément (66.24).

A part le PIAT qui était bouché à une extrémité (146.37), les autres armes faisaient chaud derrière quand la roquette partait. C'est pour ça qu'on ne peut les utiliser sans risque qu'à l'air libre. Donc, si on veut les utiliser dans une maison ou un bunker, tous les occupants de l'hexagone doivent passer un *morale check* de + 1 (146.22) ; et un *morale check* normal dans le cas d'un tir effectué par le passager d'un véhicule (103.2).

Ces armes étant à tir tendu, elles ne pouvaient donc pas tirer vers le haut d'une falaise (146.22). Et le PIAT ne pouvait pas se pencher en avant, sinon le projectile glissait du canon ! (146.31).



Pour être complet, mentionnons une règle bizarre qui permet au Panzerfaust d'annuler momentanément la protection d'une maison en bois pour un tir simultané d'infanterie... (37.36).

Nota : pour la règle 5.75, toutes ces armes sont considérées être d'un type différent et ne peuvent donc pas être utilisées simultanément par la même unité d'infanterie (cf. question 85.1 page 70).

Tactiques de base :

Elles sont fondamentalement les mêmes que celles de l'A.T.R., sauf

que leur légèreté et leur efficacité leur permettent d'être redoutables, même en action offensive.

N'utilisez les Panzerfaust et le PIAT que pour des cibles qui se trouvent dans l'hexagone adjacent. Sinon, vous n'aurez pas beaucoup de chances d'obtenir un résultat. Pour le bazooka, et le Panzerschreck, on peut compter deux hexagones, à la limite 3...

Je conseille vivement l'utilisation de la règle 164.5 : cela consiste à noter sur une feuille en secret la lettre d'identification du squad porteur de l'arme. L'adversaire voit donc évoluer les troupes sur le terrain mais ne sait pas où sont les bazookas. Je vous prie de croire qu'il avance ses chars molo-molo, et que ça donne une tournure beaucoup plus réaliste à la partie !

Les armes de combat rapproché

Les charges magnétiques anti-char (ATM) ont été mises au point par les Allemands et les Soviétiques vers la fin de la guerre. Elles ont été utilisées principalement sur le front de l'Est. Ces charges creuses magnétiques devaient être posées sur la coque du char par un fantassin volontaire... Elles ont été mises en service début 1944.

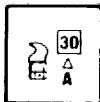
ALLEMAND



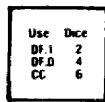
RUSSE

Les Allemands utilisent cette arme 5 fois (scénarios 15, 47, 108, 109 et 110), les Russes 2 fois (scénarios 108 et 110), et les Finnois 1 fois (scénario 22).

La charge de démolition classique peut être utilisée également de la même façon (toutes les armées en disposent sauf les Roumains).

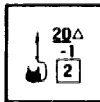


Au début de la guerre, les Russes et les résistants de tous les pays utilisaient le cocktail Molotov :



Les Russes utilisent cette arme 4 fois (scénarios 102, 104, 107 et B), les Partisans soviétiques 1 fois (scénario 19), et les Finnois 1 fois (scénario 23).

Le lance-flammes peut aussi être utilisé comme une arme antichar.



Avec une portée de 2 carreaux, il a exactement la même efficacité que le cocktail Molotov (voir table TO KILL).

Utilisation : l'ATM et le cocktail Molotov peuvent être utilisés par n'importe quel type d'infanterie, alors que seules les sections d'assaut du génie, les leaders à DRM - 2 ou - 3 et les héros peuvent utiliser la charge de démolition et le lance-flammes sans pénalité (voir *Casus Belli* n° 8).

Les ATM doivent être posées sur le char. Pour cela, il faut venir dans le même hexagone que le char dans l'*advance phase* et placer la charge sur le char en close-combat (obtenir au plus le moral de l'unité d'infanterie avec 2 dés et avec le DRM éventuel d'un leader, cf. 86-32, et un DRM + 2 si le véhicule est en mouvement, cf. 135.7). Bien sûr, c'est considéré comme une attaque en close-combat, et donc l'ordre d'attaque (64.53) doit être déterminé au préalable si le blindé a un système NbW : cf. question 86.7 page 70), ou s'il est CE (72.85). Si la charge n'est pas placée, elle est perdue (86.4). Si elle est placée, elle explose sur la table TO KILL (86.6) sauf si le mécanisme est déficient (X12 ou X10 + - cf. 86.8). On peut aussi tenter l'immobilisation

(86.7). La charge magnétique peut s'utiliser aussi de façon défensive lors d'une attaque overrun ennemie, mais c'est plus difficile : il faut obtenir "4" avec 2 dés pour placer la charge... (86.31). Le Kloriharts est une mine magnétique finnoise dont les règles d'utilisation sont presque les mêmes que pour le cas général (108.4).

La charge de démolition se place normalement (23.3) et le résultat de l'explosion se lit sur la table AFV TO KILL. Une charge de démolition peut aussi s'utiliser en défense contre un overrun après que l'attaque overrun ait été effectuée (103.12) ; la charge est lancée sur le char avec un DRM + 2 au TO KILL (103.1), mais bien sûr, dans ce cas, l'explosion affecte aussi l'unité qui a lancé la charge (103.11).

Un cocktail Molotov ne peut être utilisé que dans le même hexagone ou dans l'hexagone adjacent (et pour lancer une bouteille enflammée à 40 mètres, il faut des sacrés biceps !). Il faut de toutes façons réaliser un TO HIT avec la table au dos du pion (97.4). Il y a un modificateur de + 2 pour un véhicule en mouvement (135.7). Le modificateur du leader s'applique aussi au TO HIT (97.6). Après, on consulte la table TO KILL (qui est commune aux cocktails Molotov et aux lance-flammes) sans aucun modificateur, même en ce qui concerne le blindage du véhicule (97.5), sauf si c'est un blindé à ciel ouvert (open to AFV) pour lequel le chiffre TO KILL est doublé (97.52). Si le TO KILL est obtenu, le véhicule brûle (67.1). On ne peut pas l'utiliser pour une immobilisation (66.24). Bien sûr, le cocktail Molotov ne sert qu'une fois (97.53).

Les tactiques de base :

Le problème du placement étant résolu, c'est bien sûr la mine magnétique qui est la plus efficace. Viennent ensuite la charge de démolition et enfin le cocktail Molotov et le lance-flammes.

Une tactique meurtrière consiste à confier une ATM à un héros (159) qui ira foncer tout droit pour neutraliser le Jagdpanther menaçant ! □

Luc Sérard.

Scénarios C.B.5, C.B.6 et C.B.7

Pour fêter la sortie de *G.I., Anvil of Victory*, Casus Belli devait se montrer à la hauteur de l'événement ! Dans ce numéro nous publions trois scénarios d'un coup ! De plus, nous avons décidé de retracer au travers de ces scénarios l'histoire d'une des plus prestigieuses unités françaises : la 2^e D.B. :

- Scénario C.B.5 "Emboscade au Sablon" (Normandie, 10-8-44).
- Scénario C.B.6 "Le Carrefour de Tanville" (Normandie, 12-8-44).
- Scénario C.B.7 "La Route de Dabo" (Vosges, 20-11-44).

Les deux premiers scénarios retracent l'action de la 2^e D.B. en Normandie pour refermer sur les Allemands la poche de Falaise. Le troisième scénario se place lors de la rée de la 2^e D.B. sur Saverne permettant à Leclerc de libérer Strasbourg et d'y tenir le serment de Koufra.

Ces scénarios sont dédiés à ceux qui se sont offert *G.I., Anvil of Victory* pour Noël et qui ont hâte d'y jouer. (Vous pouvez très bien jouer ces scénarios simplement avec les règles de *Cross of Iron* ou *Crescendo of Doom* mais avec les pièces de *G.I.*).

Bon amusement à tous !

Bibliographie utilisée :

- *La 2^e D.B.*, de Erwan Bergot, Presses de la Cité, 1980.
- *Pour combattre avec de Gaulle*, du Général de Boissieu, Plon, 1981.
- *La singulière 2^e D.B.*, du Général de Guillebon, Tallandier, 1980.

Dans le prochain numéro, nous étudierons les attaques directes blindés/infanterie (close-combat, overrun, etc.). Cet article sera illustré par le scénario "La côte 311" (Olizy-sur-Chiers, le 18 mai 1940) qui mettra en scène des chars B 1 bis.