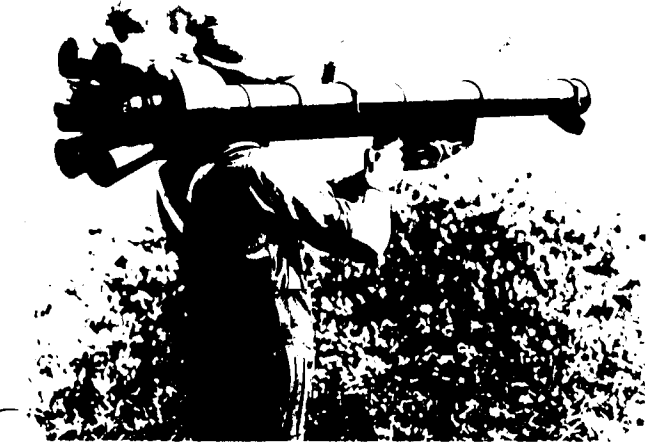


# Squad



# Leader

## Chars contre Infanterie

**A** PRÈS avoir parlé des blindés et des armes anti-char, nous allons aborder cette fois-ci le problème des attaques directes char contre infanterie (*overrun*) et l'inverse (close-combat et immobilisation).

Dans le prochain article, nous étudierons les règles de transport. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

### L'overrun

L'*overrun* est la charge d'un blindé sur une position ennemie, tirant à volonté et en écrasant tout sur son passage. Le char arrose tout à la mitrailleuse et fonce plein gaz au travers des lignes ennemies. C'est en fait l'utilisation réelle d'un char d'assaut.

Un *overrun* ne peut être exécuté que par un véhicule blindé et armé (35.1), c'est-à-dire un char ou un canon d'assaut (35.3) sans passagers (35.5), ou un half-track armé (35.3), ou une auto blindée (87.6). Il faut bien sûr que ce véhicule n'ait pas tiré pendant la *Prep Fire Phase* et il ne tirera pas pendant l'*Advancing Fire Phase* (35.9).

La cible peut être de l'infanterie, des jeeps, des camions (35.1) ou des cavaliers (92.7). On ne peut pas faire d'*overrun* sur un autre véhicule blindé (35.1).

L'*overrun* est la seule attaque autorisée pendant la phase de mouvement. Elle peut s'exécuter n'importe où un véhicule blindé peut aller (35.1). Par contre, il ne peut pas y avoir d'*overrun* en mouvement de contournement (112.8).

La procédure est la suivante : le blindé charge

l'hexagone cible. Il doit survivre à tous les tirs défensifs qui seront dirigés contre lui avant de pouvoir pénétrer dans l'hexagone cible. L'infanterie ne peut pas se défendre en terrain découvert, sauf si elle a une arme anti-char (35.7). Si elle possède un canon anti-char, elle peut tirer un coup supplémentaire si les servants passent un *Morale Check* normal (167.21). La mine magnétique anti-char (86.31), le kloriharsti (108.421) et la charge de démolition (103.12) ne peuvent s'utiliser contre le char qu'après l'*overrun*.

Une fois dans l'hexagone cible, on calcule la puissance de feu du char (72.1) :

On prend 4 (72.1),

On ajoute la moitié de l'équivalent IFT (table 10.3) de l'armement principal (72.1). *Nota* : On prend le total si l'armement principal a une cadence de tir supérieure à 1 (72.1). On prend un quart au lieu de la moitié de l'armement principal monté en tourelle s'il n'y a qu'un homme en tourelle et que celui-ci utilise aussi la mitrailleuse coaxiale ou anti-aérienne (129.41). On prend zéro si l'armement principal ne peut tirer que des charges creuses (134.14) ou si c'est un mortier (138.5).

On ajoute toutes les mitrailleuses utilisables, ce qui élimine évidemment les mitrailleuses arrière de tourelle, et ce qui nécessite d'avoir un servant CE s'il s'agit de la mitrailleuse anti-aérienne (72.1).

On ajoute la puissance de feu des passagers (plus celle de leurs LMG s'ils en ont — 72.2) des half-tracks s'ils sont CE (72.2).

On divise le total par 2 si l'*overrun* s'effectue dans les bois, dans de la fumée, dans un champ de blé (72.4), dans du brouillard (111.27), dans des broussailles (154.31) ou dans un cimetière (160.33).

Le blindé qui fait un *overrun* ne peut pas utiliser du tir intensif (70) (72.7), ni du cannister (cf. Q&A 72.1), ni du tir soutenu de mitrailleuse (95.24), par contre, il peut utiliser son lance-flammes plein pot (avec le breakdown habituel) (cf. Q&A 72.4 et 102.1).

On applique tous les DRM du terrain (35.4). C'est le DRM le plus favorable dans le cas d'un bunker (56.54). Le DRM de leadership s'applique s'il y a un armor leader CE (76.6) ou un leader CE passager du half-track (72.2). Il y a un DRM - 5 si la cible est un camion ou une jeep (35.3) et + 2 si cette cible est en mouvement (135.7). Il y a un DRM - 1 si cette cible est à cheval (92.6), et un DRM + 1 s'il y a une épave dans le même hexagone (167.23). Il faut rajouter un 3<sup>e</sup> dé s'il y a de la fumée (cf. Q&A 35.1 page 23) ou du brouillard (111.27).

Si le résultat des dés est 12, le véhicule est immobilisé pour le reste du scénario (38.3). Ceci est valable pour un résultat 11 ou 12 dans les cas suivants : bois, fumée, champ de blé (72.5), brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33). Dans le cas d'un blindé découvert, si le résultat est 11 (10 dans les bois, fumée, champ de blé, brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33)), le blindé est détruit (après résolution de l'*overrun*) et l'équipage tué (72.6). Ceci ne s'applique pas aux blindés couverts et CE (cf. Q&A 72.6 et 72.8).

Un *overrun* ne peut pas générer un *Gun malfunction* ou un *MG malfunction* (cf. Q&A 72.2).

(1314 / 0583

On consulte ensuite la table 10.3 dans la colonne correspondante. En cas de résultat KIA, on relance 1 dé sur la colonne à gauche de la colonne précédente avec un DRM - 1, et ceci pour chaque arme de soutien présente dans l'hexagone. Si le résultat est un KIA, l'arme est détruite, sinon, elle est intacte (143.7). Ceci est valable aussi pour les canons anti-char ou autres.

## Le close-combat

N'importe quelle unité d'infanterie peut attaquer un char en close-combat à condition d'avoir passé un *Morale Check* simple (36.11) juste avant l'*advance phase* (36.21). Si le char a des passagers, il faut d'abord les attaquer avant le char (36.22 et 158.43). On va examiner ici l'attaque sans armes spéciales, les attaques spéciales ayant été déjà analysées dans le chapitre précédent.

Pour éliminer le char, il suffit à l'unité d'infanterie d'obtenir avec deux dés sa puissance de feu ou moins (36.23). Un certain nombre de DRM s'appliquent : leadership (36.4), DRM + 1 si le char est accompagné (158.43), DRM + 2 si le véhicule est en mouvement (135.7), DRM - 2 si c'est un blindé découvert (158.42), DRM - 1 si c'est un blindé CE (158.4), DRM - 1 si c'est un véhicule sans mitrailleuse (158.42) et DRM - 3 si c'est un véhicule sans blindage (158.4).

Dans certains cas, le blindé pourra se défendre : s'il est équipé d'un dispositif Nahverteidigungswaffe (64.5), s'il a une mitrailleuse anti-aérienne avec un équipage CE (64.55 et 72.83). — *Nota* : Le Hetzer n'a pas à être CE pour utiliser sa mitrailleuse anti-aérienne (64.55) —, s'il a une mitrailleuse arrière de tourelle (72.83) ou enfin s'il s'agit d'un halftrack blindé avec des passagers CE (72.85). Dans ce cas, on lance les dés pour savoir dans quel ordre s'effectuera le close-combat (voir 64.53) avec un certain nombre de DRM parmi lesquels un dé supplémentaire en cas de fumée ou de brouillard (11.27).

## Immobilisation

Quand un véhicule passe dans un hexagone adjacent à celui occupé par une unité d'infanterie ennemie, celle-ci peut tenter de l'immobiliser (36.1) à condition de passer au préalable un *Morale Check* simple (144.72). Pour cela, il faut obtenir un 2 avec deux dés et un certain nombre de DRM (voir 144.73). Si une unité est dans un goulet ou une route en déblai, elle doit être en *Crest Status* pour tenter une immobilisation sur un véhicule en passant à proximité (151.55).

## Les tactiques de base

La technique de l'*overrun* est une arme à double tranchant. En effet, elle impose aux chars de venir au contact de l'ennemi, et donc de s'exposer à des contre-attaques très dangereuses (immobilisation ou close-combat). Un des cas où elle est réellement efficace, est quand il s'agit de réduire un nid de mitrailleuses isolé : vous foncez dans le tas et vous restez sur place, ce qui forcera les occupants à déguerpir au plus tôt. Pendant ce temps, l'infanterie pourra progresser sans être menacée et venir nettoyer le secteur (ce qui est la fonction principale de l'infanterie).

Le close-combat est la technique la plus efficace pour détruire un blindé quand on n'a pas d'arme spéciale. Elle est particulièrement recommandée pour les sections d'assaut (8-3-8, 6-2-8, etc.).

L'immobilisation marche particulièrement bien en milieu urbain et est donc un facteur supplémentaire de prudence forcée pour les chars qui progressent dans les ruines. En effet, une fois immobilisé, le char sera une proie facile pour l'infanterie embusquée alentour.

## Scénario C.B. 8

Ce mois-ci, le scénario de *Casus Belli* met en scène des Français lançant une attaque depuis la ligne Maginot sur des positions allemandes, le 18 mai 1940. Ce scénario a été conçu par Pierre Stutin.

Luc Sérard.

Georges Osterman vous a déjà expliqué dans ces colonnes quelles pouvaient être les difficultés se présentant au concepteur de scénario. Outre, les problèmes de l'équilibre et des sources, j'ajouterais un autre paramètre : l'intérêt au jeu, il faut que les deux joueurs aient autant de plaisir à le jouer. C'est peut-être le plus difficile.

L'action se déroule dans les Ardennes à quelques kilomètres de Sedan. Le 18 mai, le général Guderian a déjà pris Saint-Quentin avec sa 2<sup>e</sup> Panzer ; mais autour de Sedan, la situation est toujours aussi critique. La possession de la cote 311, qui permet le contrôle du passage à Sedan, est devenue plus que jamais déterminante...

Ici, le joueur français manœuvre des chars du type le plus puissant pour cette période de la guerre. Vous aurez l'occasion d'apprécier leur efficacité. Mais la principale difficulté de ce scénario, c'est de bien les manœuvrer ; ne pas exposer leur flanc gauche (note 0 page 100) et surtout, ne pas se faire tirer dans le dos !

Son adversaire, quant à lui, devra se souvenir que l'erreur des Allemands fut de se révéler trop tôt... □

Sources : "Faites sauter la ligne Maginot" R. Bruge, Fayard, 1973.

P. Stutin

### Errata :

Le scénario C.B. 5 **Emboscade au Sablon** comportait deux erreurs :

— Conditions de victoire : Il fallait lire "la route 3A6" et non pas "la route 36".

— Configuration des cartes : La carte n° 5 a été imprimée dans le mauvais sens. Voici la bonne configuration :

5	4	3	2
		1	0