

tions présumées de l'adversaire. Après une courte marche d'approche effectuée de nuit, la compagnie atteint ses positions de départ, le versant sud d'une petite colline surplombant les derniers abords de la ville.

Objectif de la Compagnie : s'emparer de tous les bâtiments du nord de la carte (qui représente une partie des faubourgs) ; la moitié nord de la carte n'est pas utilisée.

I - OBSERVATION DE LA SITUATION TACTIQUE

a) Le terrain

Il s'agit d'examiner les caractéristiques du terrain sous trois aspects qui sont (par ordre d'importance) : les lignes de vues, la protection, la mobilité.

Ces trois aspects peuvent profiter tout aussi bien à l'attaquant qu'au défenseur, c'est pourquoi il est important de les considérer également du point de vue l'adversaire (en retournant la carte par exemple !); il cherchera sûrement à en profiter lui aussi et vous pourrez en partie déduire quel est son dispositif et quelles pourraient être ses actions.

L'attaquant cherchera à trouver des **lignes de vues** pour ses unités de soutien, tout en souhaitant que ses troupes d'assaut puissent se faufiler hors des champs de tirs de l'adversaire (généralement gênés par des éléments de terrain). Ce dernier s'évertuera à couvrir les approches les plus sensibles tout en veillant à ne pas laisser d'angles morts. La **protection** offerte par le terrain ne bénéficiera pas qu'au défenseur : l'attaquant pourra passer d'une protection à une autre ou constituer des bases de feu à l'abri de bosquets ou de bâtiments. La **mobilité** intéressera en premier lieu l'attaquant mais le défenseur pourra profiter de terrains « rapides » pour pratiquer des mouvements de réserve ou de réaction (repositionnements, replis).

Les lignes de vue depuis une position donnée seront meilleures à partir de points hauts (collines, immeubles) et/ou face à de vastes espaces dégagés. La qualité du champ de tir pourra être réduite par les conditions générales de visibilité (brouillard, précipitations, obscurité) et réduite ou bloquée par des éléments de terrain (suivant leur opacité). Il est souhaitable de se représenter sur la carte quelques champs de tirs (tant offensifs que défensifs) à partir de plusieurs positions pertinentes pour évaluer les possibilités de **chaque camp**. Vous repêrez alors pour les deux camps, les meilleurs points d'observation (qui couvrent un maximum de terrain ou des avenues d'approche d'importance), et les zones de couvert ou de dissimulation.

Vous identifierez ainsi notamment les **Zones Mortelles** (concentration de feux possible depuis de nombreuses directions ou tirs à bout portant [1 hex.]) et les **Zones d'Ombre**, ou « aveugles » (protection totale). Les autres zones seront de risque intermédiaire. Ainsi, les avenues d'approche, les points clés et l'objectif seront couverts par des champs de tir de dangerosité variable. Cet examen des champs de tirs influera grandement sur le choix de votre plan d'attaque et sur la physionomie de l'engagement

1 - Nous verrons dans un prochain numéro l'usage des blindés et notamment leur coopération avec l'infanterie.

Conseils tactiques pour EPT III

L'infanterie à l'attaque

David BEAUDLET

Après avoir examiné la manière dont on peut préparer et conduire une offensive au niveau opératif (voir *L'art opératif*, VV 62 et 63), zoomons un peu pour nous intéresser à l'échelle tactique, et en particulier à l'attaque menée par une compagnie d'infanterie¹.

Il ne s'agit pas de présenter la doctrine de telle ou telle armée mais plutôt de proposer des conseils tactiques généraux dans le cadre d'une attaque d'infanterie post-Première Guerre mondiale. Pour illustrer ces propos, je vous invite à suivre au fil de ces lignes l'action du Capitaine Döberitz lors de la prise de Tallin en août 1941 (scénario fictif). On utilisera pour cela *En Pointe Toujours III* paru dans le n°51 de *VaeVictis*.

1^{re} PARTIE : LA MISSION

Contexte historique : Tallin, URSS, 27 août 1941. La 18^e Armée allemande tente depuis deux semaines de s'emparer de la capitale estonienne et de son importante base navale. Le 20 août, l'offensive sur Tallin est renouvelée. Après de féroces combats, les Soviétiques se replient sur leur dernière ligne défense, aux portes de la ville. Le 27 août les forces allemandes décident de lancer l'assaut final.

La mission du capitaine Döberitz et de sa compagnie est, comme celle de l'ensemble de sa division, de s'emparer des faubourgs sud de Tallin afin de sécuriser le terrain pour les troupes qui suivent et doivent pénétrer au cœur de la cité. Selon les informations transmises par la hiérarchie, le secteur assigné à la compagnie est supposé défendu par guère plus d'une compagnie de fusiliers soviétiques. Pour préserver l'effet de surprise, l'attaque ne bénéficiera pas de bombardements préalables sur les posi-

Exemple de zones d'ombre dans notre scénario (du point de vue adverse) : le versant sud de la colline ; les pentes orientales de la colline par rapport à la moitié ouest de la carte ; la lisière sud du bois par rapport à la ville et au verger est.

Exemple de zone mortelle : le terrain qui se trouve entre les bosquets et le bois, en face de la ville et en vue des deux vergers...

Exemple de zones d'ombre (de notre point de vue) : l'intérieur du bois et les hex. de terrain clair à sa lisière nord.

Sous les deux aspects de la **protection** et de la **mobilité** le terrain se divise en cinq catégories, par ordre d'intérêt décroissant pour l'attaquant :

- **Le terrain rapide et couvert :** il s'agit de terrain à travers lequel le mouvement n'est pas ralenti (1PM/hex.) et qui offre une certaine protection (au moins +1). On y trouvera les vergers, les hex. de bâtiments, les collines à descendre ou les routes traversant du terrain couvert.

- **Le terrain difficile mais couvert :** le mouvement y est plus lent (coût supérieur à 1PM/hex.) mais offre toujours une protection : les forêts, les marais, les champs et broussailles, les collines à monter.

- **Le terrain rapide et ouvert :** l'intérêt est un déplacement rapide mais avec des risques maximums. Il s'agit du terrain clair.

- **Le terrain difficile et ouvert :** ce cas ce rencontre essentiellement lors du franchissement d'un obstacle tel qu'une haie ou un mur (la protection cesse dès qu'on a franchi l'obstacle) ou d'un cours d'eau (exposition permanente).

- **Le terrain infranchissable sans moyens du génie** (falaise, rivière profonde, barbelés, champs de mines) : il a en plus quasiment toujours la particularité de n'offrir aucune protection !

Pour le choix de vos itinéraires d'attaque vous devrez parfois **arbitrer entre rapidité et couvert** : certains itinéraires seront rapides et dangereux, d'autres moins directs ou au terrain plus lent mais plus sûrs. L'utilisation de fumigènes pourra éventuellement créer une protection artificielle en un point risqué et permettre d'assurer la continuité de la sûreté le long de l'itinéraire d'attaque.

Comme on l'a évoqué plus haut, le terrain est également un bon informateur sur le dispositif ennemi : les terrains de bonne protection et/ou qui offrent de belles lignes de vue sont ceux dans lesquels (ou derrière lesquels) l'ennemi a le plus de chances de se terrer... Profitez également de cette étape pour estimer les axes probables de contre-attaque. Pour illustrer ce que peuvent représenter les champs de tirs ennemis dans notre scénario, on a indiqué par des points colorés sur la carte la dangerosité de chaque hex. situé au devant des positions adverses (selon le nombre de positions présumées en vue de l'hex., leur distance et la protection du terrain).

Quelles sont les faiblesses du dispositif de l'adversaire ? Nous n'avons pas d'information sur la répartition de ses escouades pour détecter un secteur qui serait moins garni qu'un autre (des pions cachés ou Leurres sont présents presque partout) ; par contre, l'analyse du terrain fait apparaître qu'il sera plus

Page précédente.

X et trait bleu : zone Aveugle pour l'adversaire.

Vert : risque faible.

Jaune : risque modéré.

Orange : risque assez élevé.

Rouge : risque élevé.

Violet : Zone Mortelle

Les sommets et le versant nord de la colline sont exposés car en vue de tous mais beaucoup des tirs ennemis seront des tirs lointains et donc de faible puissance (PF 1 ou 2), ce qui a réduit le niveau de risque. Les approches Est et Ouest sont plus à l'abri.

facile d'attaquer par la droite (voie plus courte et moins défendue ; voir ci-dessous : « le plan de Döberitz »). De plus, on constate que les terrains défensifs tenus par l'adversaire (les bois, les vergers, la ville) sont des zones distinctes séparées les unes des autres par des espaces dégagés : la communication entre ces zones est donc dangereuse pour lui (une exception est le passage du verger nord-est au bois : les mouvements ennemis pourront se faire en partie dans une zone d'ombre). On va donc tenter par les tirs des unités de soutien de maintenir le cloisonnement de ses forces et de le contraindre à maintenir un dispositif fixe, incapable de réagir à nos mouvements par des repositionnements d'unités. Les espaces dégagés entre les zones de terrain défensif sont d'un autre côté un désavantage pour nous qui allons devoir passer de l'une à l'autre par des bonds en terrain découvert. Nous comptons bien relever le défi par l'emploi de fumigènes, de tirs de couverture et de méthode dans la progression !

b) Les forces en présence

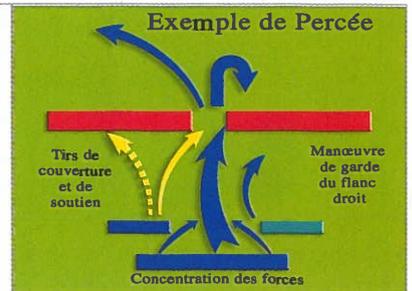
Faites connaissance avec vos troupes avant de passer à l'action ! Regardez tout d'abord la **portée des armes individuelles** (fusils ou pistolets-mitrailleurs) : elle va déterminer la distance jusqu'à laquelle vous allez devoir vous approcher avant de déployer une puissance de feu maximale.

Quelles sont ensuite les **armes de support** dont vous disposez : mitrailleuses, mortiers, éventuellement canons anti-chars ? Ces armes sont essentielles pour améliorer la sécurité des troupes d'assaut lors de leur progression en matraquant par leurs tirs les positions ennemies ou en interdisant ses mouvements. Cette plus grande sécurité vous permettra d'envisager des itinéraires d'attaques moins dépendants de la couverture du terrain et élargira votre marge de manœuvre. Une attaque sans armes de support devra, pour être victorieuse, être soit très prudente, soit au contraire très audacieuse et très rapide !

Votre compagnie ou bataillon d'infanterie peut enfin se voir renforcer par des **éléments de support exceptionnels** qui vont améliorer votre capacité offensive : de l'artillerie hors carte ou de l'aviation (qui ont une puissance de feu impressionnante mais sont peu précis), des véhicules blindés (qui apporteront leur soutien par des tirs directs tout en étant protégés des tirs d'armes légères), ou encore le génie (qui vous ouvrira de nouvelles voies potentielles vers l'objectif).

Que savez vous des **forces adverses** ? Rassemblez tous les éléments d'information. Si vous savez qu'ils possèdent deux mitrailleuses, où les placerez vous à sa place ? Si vous faites face à de l'infanterie armée de pistolets-mitrailleurs (faible portée donc), ses zones de tirs seront plus restreintes mais plus denses, ce qui peut vous inciter à moins de prudence dans vos premiers mouvements d'approche mais beaucoup plus lors des 100 derniers mètres (2 hex.)...

Les informations sur la localisation des forces adverses peuvent faire apparaître des possibilités de contournement ou un point faible dans la défense (faibles



effectifs ou zones de tirs peu denses). Si aucun point faible évident n'apparaît, il faudra en créer un par la manœuvre (si un contournement est possible) ou par le feu (destruction) !

II - LE PLAN D'ATTAQUE

Après examen du terrain et des informations disponibles ou supposées sur le dispositif ennemi, voici venue l'heure des décisions...

a) choix du type d'attaque

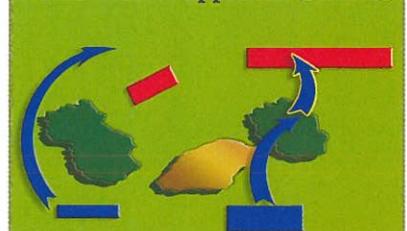
Voici quelques formes de manœuvre possibles. A vous de choisir en fonction de vos objectifs et de votre appréciation de la situation !

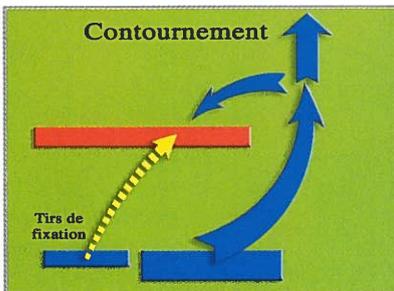
Percée : vous choisissez un unique axe d'attaque sur un secteur étroit du front. Tous les moyens doivent pouvoir concentrer leurs feux sur la zone cible. Certaines des unités auront comme mission secondaire de couvrir les flancs par le feu (en général des unités de support) ou par la manœuvre (une ou deux sections d'infanterie). Un des avantages est que les unités adverses les plus éloignées du secteur attaqué seront incapables de soutenir leurs camarades sans devoir se déplacer (éventuellement sous les tirs de vos armes de soutien).

Infiltration / Approche discrète : il s'agit idéalement de pénétrer le dispositif adverse en profitant d'un trou dans ses défenses, ou sinon de s'en rapprocher le plus possible par des voies discrètes (forte protection ou dissimulation totale). Une fois ce mouvement effectué, on lancera l'attaque : si une véritable infiltration a pu être réalisée on attaquera les défenses de flanc ou même directement l'objectif ; sinon on attaquera de front mais de suffisamment près pour avoir un minimum de chemin à parcourir avant l'assaut.

La possibilité de telles manœuvres (infiltration et/ou approche discrète) dépend beaucoup du terrain ou de la visibilité : il faudra que les troupes puissent profiter de terrain couvert sur leur itinéraire (comme une forêt ou le versant sûr d'une colline) ou d'une visibilité faible (nuit, brouillard dense). Dans tous les cas, les troupes s'abstiendront de tirer pendant leur mouvement pour éviter de se faire repérer (les soutiens restés en arrière pourront par contre

Infiltration et approche discrète





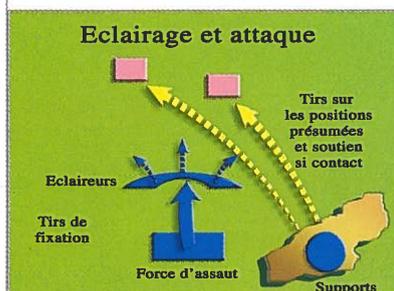
tirer pour couvrir la progression, éventuellement sur un secteur secondaire pour tromper l'ennemi sur la véritable direction de l'attaque...).

Rappel de règles : pour conserver son statut « Caché », une unité devra se déplacer en Mouvement Tactique en terrain autre que clair ou en Mouvement Normal mais hors de vue de l'adversaire, et bien sûr ne pas ouvrir le feu.

Contournement : C'est une variante de l'infiltration mais qui ne repose pas sur la discrétion mais plutôt sur la vitesse. Il faut au préalable avoir repéré ou supposé une voie de passage capable d'amener les troupes derrière ou sur le flanc des défenses adverses. On peut préférer cette tactique à l'infiltration si on manque de temps ou si la couverture sur l'itinéraire est insuffisante pour fournir la discrétion nécessaire.

Eclairage et attaque : cette forme de manœuvre est choisie pour repérer les unités adverses, soit dans le but de les engager immédiatement, soit pour déceler une zone faiblement défendue. Une telle mission de reconnaissance est utile face à un front au terrain relativement uniforme (il est alors difficile d'estimer les positions ennemies) ou sur un vaste territoire inconnu (mission de type « Search & Destroy »).

Mise en œuvre : une section se déploie en éventail en avant du reste des troupes sur une assez grande largeur (jusqu'à une dizaine d'hex.). Sa mission est d'avancer vers le secteur censé être tenu par l'ennemi pour l'inciter à se révéler par ses tirs, ou pour le débusquer (à EPT cela se fait en tirant sur les marqueurs Cachés). Le reste des troupes suit légèrement en retrait et en formation plus concentrée, prêt à intervenir : les unités de support (mitrailleuses, mortiers) sont en mission de couverture de la section d'éclairage (elles tirent sur les ennemis détectés), tandis que les troupes d'assaut (au moins deux sections) sont prêtes à se porter en avant et à assailler les positions repérées. Les unités de support peuvent également ouvrir le feu dès le début de la mission sur les positions présumées de l'ennemi pour couvrir l'avance générale et débusquer l'adversaire.



Attaque frontale : cette méthode consiste à déployer toutes ses unités dans la largeur et à attaquer l'adversaire par les itinéraires les plus directs ! Lancer ce type d'attaque contre un adversaire retranché tient plus de la recherche de l'effet psychologique que de l'ambition d'être réellement efficace... Les forces seront en effet étalées sur tout le front, difficilement capables de concentrer leurs efforts ; elles permettront de plus à l'adversaire d'user de toute sa puissance de feu (chacune de ses unités en première ligne aura des cibles à sa disposition...). L'attaque frontale peut néanmoins être payante contre une ligne de défense faible ou très incomplète : on recherchera alors la saturation, ou la découverte d'un « trou » par lequel infiltrer quelques unités (qui prendront à revers le reste des défenseurs). Elle peut également être intéressante en cas de combat de rencontre pour chercher à envelopper un adversaire qui aurait choisi d'avancer en colonne.

Il est possible de combiner ces manœuvres comme notamment Infiltration avec Eclairage, ou Infiltration puis Percée.

La réserve (active) : même s'il ne s'agit pas d'une manœuvre, le moment est venu de décider de la constitution ou non de forces ayant une mission de réserve. La réserve introduit de la flexibilité dans le plan : les troupes qui la constituent préservent leurs forces en attendant le moment opportun pour créer la décision ou parer un coup inattendu de l'adversaire. Mais à l'échelle tactique et en mission offensive la réserve est active pour ne pas se priver d'une puissance de feu pendant une durée indéterminée alors que le temps est souvent compté. Ce seront donc généralement des troupes de seconde ligne ou de support à qui on confiera une mission supplémentaire de réserve, c'est-à-dire qui pourront se détacher de la mission générale de la compagnie pour faire face, le cas échéant, à une opportunité favorable ou à un danger.

Si vous disposez de véhicules de transport blindés, ils porteront utilement les troupes de réserve vers le point critique avec célérité et (relative) sécurité.

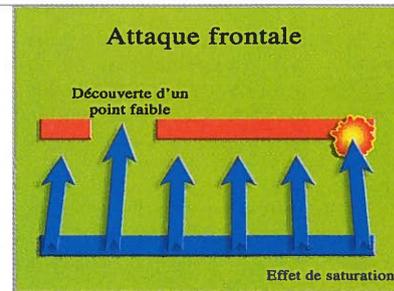
Pour le défenseur, la création d'une réserve pure est plus facile à envisager. Il aura même intérêt à prévoir une force de réaction destinée à se diriger vers le secteur menacé.

Justement, demandez vous quel pourraient être les mouvements de réaction du défenseur (repositionnements, apparition d'une réserve, retrait tactique et embuscade, etc.) et les moyens de les contrer (tirs d'interdiction, manœuvres des unités de tête ou de la réserve).

Le plan peut habituellement se découper en plusieurs phases distinctes suivant les moments forts de son déroulement. L'identification des phases aide à la coordination des actions des différents groupes (voir « le plan de Döberitz »).

b) Quelle prise de risque ?

Le taux de pertes dans vos rangs va dépendre en très grande partie du temps que vous vous accorderez pour atteindre l'objectif : plus vous effectuerez soi-



gneusement des tirs de suppression (jusqu'à atteindre les résultats escomptés) avant de déplacer vos sections d'assaut, et plus ces sections agiront avec méthode et en terrain certes lent mais couvert, moins vos pertes seront élevées.

Le souci est que vous n'êtes pas maître du temps et qu'une limite temporelle vous est souvent imposée ! Vous devrez alors souvent décider lors de certaines phases du plan (au pire à toutes les phases !) de réduire votre prudence et de privilégier la vitesse.

Un autre facteur va influencer le degré de risque auquel vous allez vous soumettre : l'importance accordée à vos propres pertes dans la détermination de la victoire. En fonction de l'armée que vous jouez ou du contexte, ce point sera plus ou moins sensible : cela ira de la possibilité de lancer de joyeuses vagues d'assaut, jusqu'au contraire à l'obligation de veiller à la santé de ses petits gars. Mais attention, même dans le cas où les pertes comptent moins que la prise de l'objectif, un excès de pertes ou d'effectifs cloués au sol pourrait faire échouer la mission...

La rapidité de l'action peut avoir pour intérêt de devancer des actions adverses comme l'arrivée de renforts ou un repositionnement, d'occuper une position clé le premier, ou de réduire votre temps d'exposition aux tirs. Cette rapidité momentanée aura peut être un coût en terme de pertes ou d'unités « clouées » mais peut dans certaines circonstances se révéler rentable à plus longue échéance. L'audace, réfléchie, peut être source de victoire pour qui sait la manier.

Enfin, dans les secteurs particulièrement peu menacés par les tirs ennemis, la vitesse devra être maximum (terrain rapide et marche forcée) pour déboucher au plus tôt sur les positions souhaitées.

LE PLAN DE DÖBERITZ

L'examen de la carte montre que le terrain peut être divisé en trois lignes qu'il faudra franchir une à une : notre ligne de départ (constituée d'une colline, avec à ses pieds deux ensemble de broussailles sur les côtés ouest et nord) ; puis la première ligne de défense probable de l'adversaire (constituée de bosquets à l'ouest, d'un espace dégagé au centre puis d'un bois à l'est) ; et enfin d'une deuxième ligne de défense (les premières maisons de la ville qui s'avancent entre deux vergers).

L'idée générale de l'attaque est de placer des forces de couverture sur la colline et de choisir un unique axe d'attaque pour concentrer nos efforts. Trois axes d'attaque sont possibles : (voir schéma 1)

– le premier, à gauche, consisterait à progresser dans les broussailles puis à

se jeter à l'assaut des bosquets. La deuxième phase consisterait alors à attaquer la dernière ligne de défense au niveau du verger Ouest pour bifurquer ensuite vers la ville ;

- le second axe, au centre, nous amènerait à dévaler la colline pour se jeter dans les broussailles Nord pour ensuite se rabattre plutôt sur le bois de l'est (puis sur le verger Est et enfin sur la ville). Avec cette solution on se trouverait pris sous des feux croisés venant de trois directions dès le départ de l'action (des deux bois et de la ville). On écarte donc dès maintenant cette idée ;

- le troisième axe, à droite, verrait nos troupes partir à l'assaut du bois, protégées en partie (sur leur flanc Ouest) par la masse de la colline. On attaquerait ensuite le grand verger à l'est avant de s'en prendre à la ville.

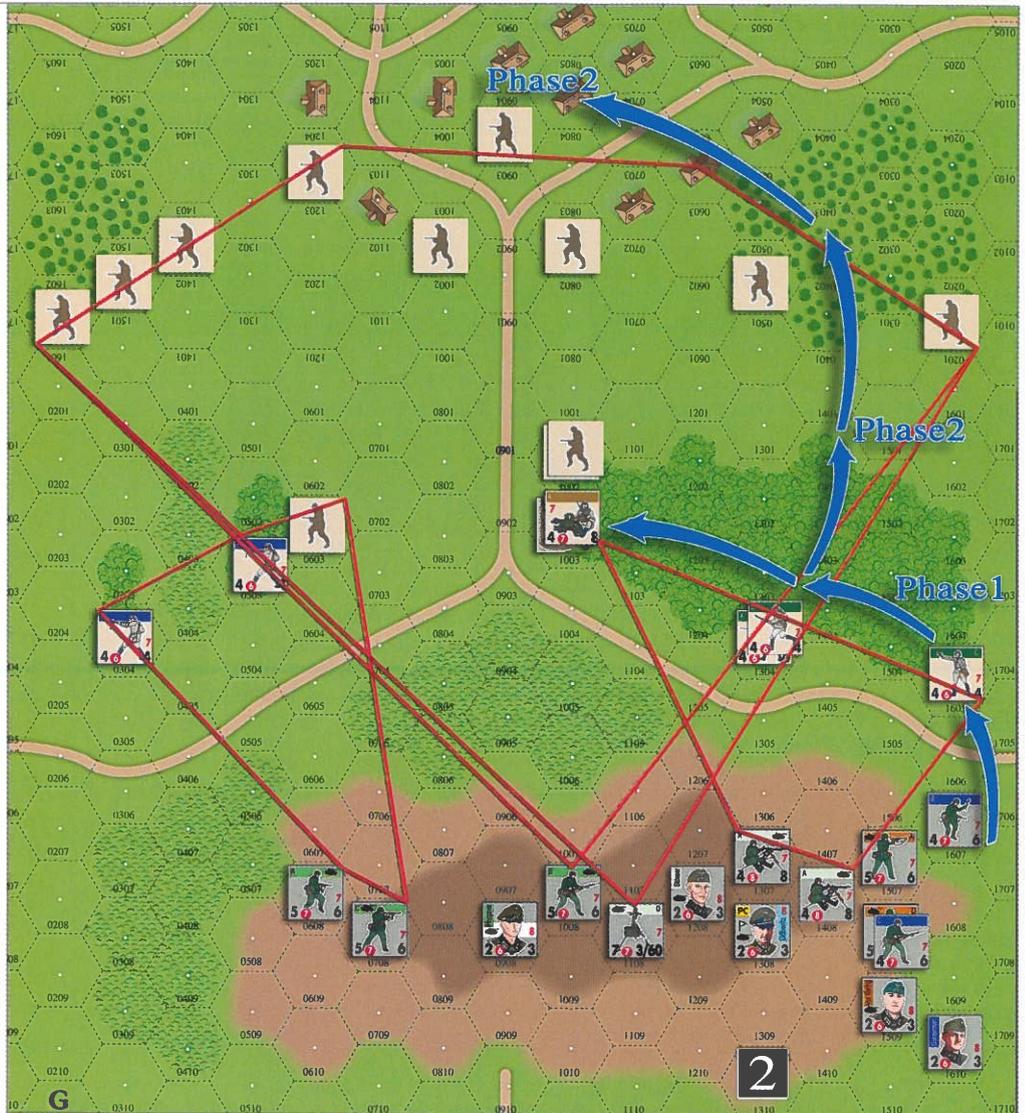
Comment choisir entre l'axe 1 et l'axe 3 ? Si on y regarde de plus près, on constate que la distance à parcourir avant d'atteindre la première ligne de défense est plus longue à gauche (5 hex.) qu'à droite (3 hex.). Les protections offertes dans les deux cas sont de nature différente : sur l'axe 1 il s'agit de broussailles sur 3 hex. puis de 2 hex. à découvert (et en vue du Bois Est, c'est à dire de tireurs potentiels supplémentaires) ; sur l'axe 3, nous avons 1 hex de colline (protection légère) et 2 hex. à découverts mais visibles potentiellement par un nombre restreint d'unités ennemies (quelques occupants du bois). Mieux vaut choisir le chemin le plus court et en vue du plus petit nombre d'adversaires ! L'axe 3 est donc à ce stade de la réflexion, nettement préférable.

Par ailleurs, si nous choisissons de nous emparer des bosquets Ouest, ils offriraient une base de feu bien réduite pour entamer la deuxième phase (peu d'escouades pourraient s'y poster à moins de les y empiler dangereusement) ; la prise du Bois Est pourra au contraire permettre d'y déployer facilement jusqu'à deux sections pour partir à l'assaut final.

Concernant la deuxième phase, avec l'axe 1 nous aurons à franchir une plus vaste zone découverte avant d'atteindre les vergers (3 hex.) qu'avec l'axe 3 (1 ou 2 hex.). Enfin, les vergers Ouest sont eux aussi de trop faible surface pour satisfaire à nos besoins. Et si la situation au début de la phase Deux est telle que nous pensons raisonnable de partir à l'assaut de la ville sans passer par les vergers, un départ du Bois Est offre là encore une distance plus courte avec les premiers bâtiments.

Nous choisissons donc l'axe 3.

Le Capitaine Döberitz décide donc une **Percée** sur la droite. Le plan comportera **trois phases** : attaque et nettoyage du bois Est, prise des vergers Est et enfin, après un virage vers l'ouest, prise des faubourgs (un itinéraire de 15 hex. environ). Le temps alloué est de 15 tours : on devra donc progresser d'environ 1 hex./tour, soit à la vitesse moyenne d'un Mouvement Tactique. La vitesse demandée permettra de **progresser avec méthode** sans pour autant pouvoir s'autoriser de perdre du temps ! Si un bouchon défensif nous bloque pendant plusieurs tours, il faudra compen-



Ci-dessus.
Schéma 2 : fin du tour 1.

ser par des prises de risques et une rapidité accrue.

c) A vos ordres ! : l'attribution des missions, des positions d'attaque et des zones de feu

c.1) Constitution des groupes et attribution des missions

Selon la forme d'attaque choisie, vous allouez des missions spécifiques (tirs de soutien, réserve mobile, assaut,...) aux forces dont vous disposez (sections d'infanterie, armes de soutien, soutiens exceptionnels). Plusieurs sections ou groupes d'armes peuvent se voir affecter la même mission. Les missions (que vous pouvez avoir en tête ou que vous notez à part) comprennent des idées de mouvement et/ou des attributions de zones de feu. Elles peuvent changer suivant les phases du plan (comme passer d'un soutien à un assaut) ou comprendre des actions conditionnelles dépendantes des agissements de l'adversaire ou de la progression de l'attaque.

La structure de commandement est également modifiée à ce stade si nécessaire : tel escouade change de Section, tel chef commande les supports, etc.

c.2) Choix des positions d'attaque

Ce sont les positions relativement abritées à partir desquelles vos troupes vont véritablement se lancer à l'attaque. Les mouvements qui y conduisent se font par définition par des itinéraires sûrs, après quelques tours de jeu, à

moins que les positions du placement initial soient tout de suite en vue et à portée des armes de l'adversaire (auquel cas les positions d'attaque sont les positions initiales) !

c.3) Choix du placement initial (ou des hex. d'entrée) et des itinéraires d'approche

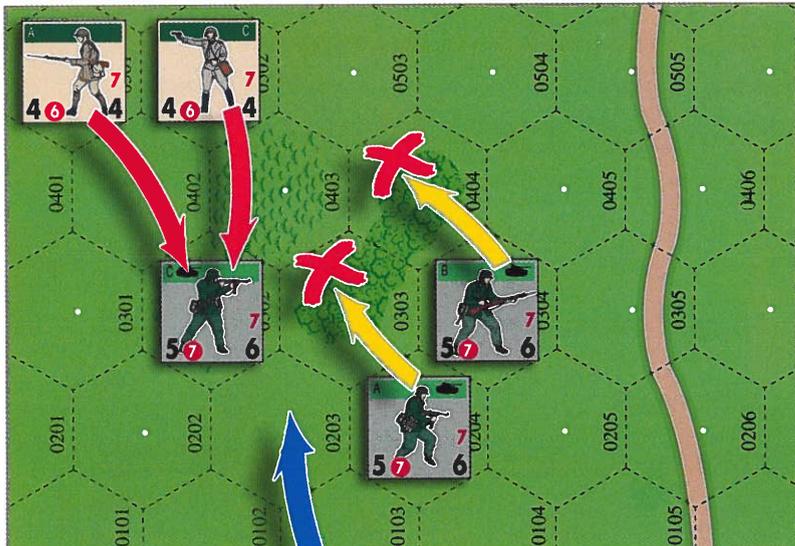
On adopte des emplacements (ou des zones d'entrées sur la carte) et des itinéraires qui permettent d'accéder le plus rapidement et le plus sûrement possible aux positions d'attaque préalablement choisies.

LES ORDRES DE DÖBERITZ

(Voir Schéma 2)

Les positions initiales des unités sont sur le versant sud de la colline. Dans notre scénario nos unités commencent adjacentes aux positions d'attaque (c-à-d le hex. à partir desquels vont se révéler nos unités et débiter leurs tirs ou leurs mouvements sous le feu ennemi), qui sont juste de l'autre côté de la crête !

- **Groupe d'Assaut principal : section Bleue.** Position d'attaque : à l'extrême Est de la colline, flanc gauche protégé par le relief. Objectifs : prendre le Bois (phase 1), le verger Est (phase 2) et la ville (phase 3). Rôle : engagera au contact (Assaut) les unités ennemies préalablement Neutralisées par les tirs amis.



Ci-contre. Gardez le contact visuel entre les escouades : ici, la 1^{re} escouade fait une mauvaise rencontre mais ne peut pas être immédiatement soutenue par ses camarades en raison du bois qui les sépare...

utiliser les Sections pour les exécuter avec un maximum d'efficacité.

1) Formation de combat et mouvement

Typiquement, la Compagnie sera divisée en trois composantes : le groupe d'assaut principal (1 ou 2 sections), le groupe d'assaut auxiliaire (1 ou 2 sections), et les éléments de soutien (dont éventuellement jusqu'à 1 section d'infanterie). Les soutiens seront habituellement placés en retrait et disposeront d'une bonne ligne de vue. Les unités de pointe seront celles du groupe auxiliaire : c'est lui qui encaissera le premier contact avec l'ennemi, qui ripostera et préparera l'assaut du groupe principal.

Les escouades d'une même section devraient resterées adjacentes les unes aux autres en fin de mouvement (sauf si elles sont en mission d'Éclairage) pour pouvoir combiner leurs tirs le tour suivant le cas échéant. Évitez par contre les empilements pour des raisons de sécurité (les résultats d'un tir sont testés pour toutes les unités présentes dans un même hex.).

Les escouades avanceront d'une zone protégée (zone d'ombre ou de couvert) à une autre. Si le terrain le permet, ne terminez pas le mouvement à découvert.

Assurez vous de ne pas rompre le contact visuel entre escouades de la même section lors du mouvement, ce serait les priver de pouvoir se soutenir mutuellement en cas de besoin : en forêt, les escouades restent adjacentes ; en terrain libre coupé par des obstacles visuels (bosquets, rangées de bâtiments), elles passent toutes du même côté de l'obstacle (avec éventuellement l'une d'entre elle qui passe « dans » l'obstacle).

Privilégiez la progression en binôme : le groupe d'assaut auxiliaire avance tandis que le groupe principal reste en position pour le couvrir par ses tirs. Au tour suivant, le groupe principal rejoint l'auxiliaire tandis que ce dernier est resté sur place pour assurer la couverture. Au tour d'après, le groupe auxiliaire reprend son avance, etc.

Les leaders et le commandement :

quand une section est activée, le leader se déplace en dernier afin de se placer sur des unités qui viennent d'être « Neutralisées » par les tirs d'opportunités adverses (pour les rallier en fin de tour) ; ou pour se placer sur des unités qui nécessiteraient une reprise en main par des actions de commandements : notamment faire reprendre sa cadence de tir à une unité en statut « Plus de tirs » ou enlever un résultat « Stop ».

Maintenez si possible la cohésion des sections et de la compagnie en respectant les distances de commandement. Il est parfois nécessaire de déroger à ce principe (sans grande pénalité à l'activation finalement : - 1) pour gagner en flexibilité. Au fur et à mesure du développement de l'attaque, les unités auront tendance à s'étaler sur la carte (entre les unités de têtes et celles restées en arrière). Il faudra alors déplacer le PC de Compagnie, en privilégiant le maintien du contact avec les sections en pointe. Par contre, l'éloignement d'une escouade du reste de sa section pourra être plus difficilement justifié : une escouade seule ne peut raisonnablement pas prétendre rem-

- **Groupe d'Assaut auxiliaire** : section Orange. Position d'attaque et objectifs : idem section Bleue. Rôle : Apportera ses tirs de couverture et ses fumigènes à la section Bleue. Engagera l'ennemi au contact si des opportunités se présentent.

- **Section de Mitrailleuses** (le commandement sera assuré directement par le chef de Compagnie). Position : flanc Est de la colline pour se protéger des tirs venant de l'ouest et surplomber les objectifs. Rôle : couverture et soutien des sections d'assaut (zone de feu en phase 1 : le bois Est et la route longeant sa lisière sud) ; phases 2 et 3 : se repositionner légèrement pour avoir une vue sur l'ensemble du secteur et effectuer des tirs d'interdiction (c-à-d devant empêcher les mouvements) sur une zone allant des bosquets jusqu'au verger Est.

- **Mortiers**. Position : Les coordonnées des cibles seront transmises par le PC de la section en observation au sommet de la colline tandis que les mortiers seront placés à l'abri en contre pente. Rôle en phase 1 : interdiction des mouvements de renforcement

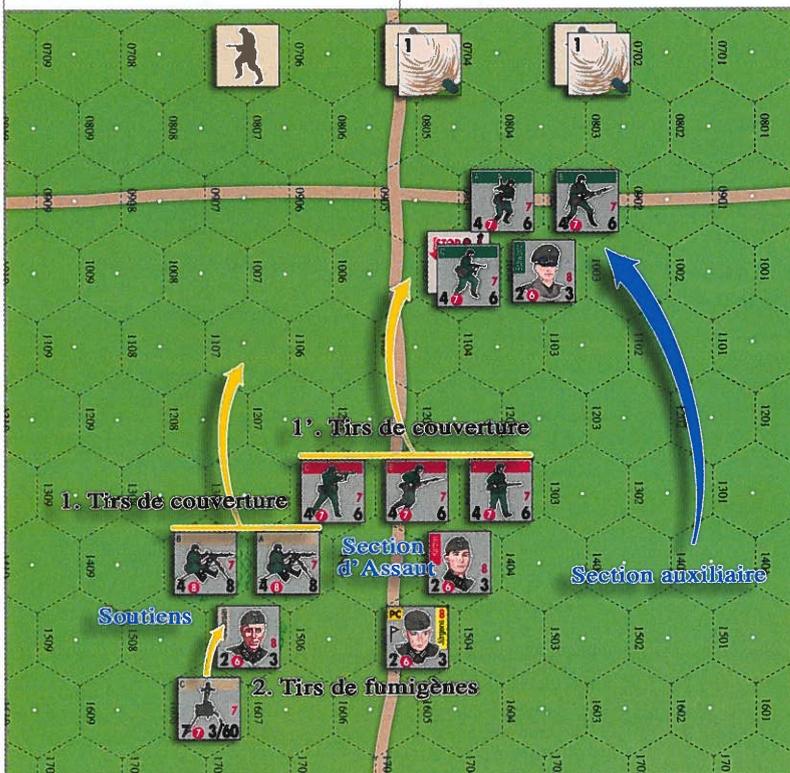
adverses en direction du bois ; phases 2 et 3 : tirs de suppression contre les unités ennemis dans le verger Est et la ville. Rôle annexe : tirer des fumigènes sur les positions ennemies ou dans leurs champs de tirs pour couvrir l'avancée des sections d'assaut.

- **Section Verte**. Position : côté ouest et centre de la colline. Rôles : deux escouades se chargent de fixer l'adversaire dans les bosquets ; la troisième escouade doit (priorité n°1), riposter aux tirs ennemis venant du Bois et qui prendraient notamment à partie l'observateur des mortiers et (priorité n°2) interdire les mouvements de renforcement adverses en direction du bois (tirs longue distance mais suffisants sur un ennemi en plein mouvement). Cette escouade se positionnera dans un renforcement de la colline pour protéger ses flancs (par l'effet « plateau »).

Mission annexe de la section : **réserve** de la Compagnie.

III. TECHNIQUES D'ATTAQUE

Maintenant que les ordres ont été donnés, voyons quelles méthodes vont



Ci-contre. L'approche 1.

plir une mission offensive. L'escouade peut par contre être détachée pour assurer une mission défensive comme rester en chemin pour couvrir un flanc de l'axe d'attaque ou occuper une position clé capable de soutenir la progression des autres unités.

2) Contact ! Préparez l'assaut !

Une fois le contact établi avec les unités ennemies de la zone cible, déployez vos sections en une formation optimum (de manière à concentrer un maximum de puissance de feu avec la meilleure protection possible), ripostez et passez à l'attaque. Une fois à portée de charge, le groupe auxiliaire et les soutiens effectuent les tirs de couverture et de fumigènes, puis le groupe principal passe enfin à l'assaut. Les unités en attaque peuvent éventuellement combiner placement de fumigènes et Mouvement d'un hex. (cela est équivalent en terme de protection à un Mouvement Tactique mais les fumigènes peuvent par contre profiter à des unités de deuxième ligne).

Une bonne coordination entre les sections d'une part, et entre les escouades d'une même section d'autre part, est indispensable.

3) L'assaut

Après avoir Neutralisé les unités de l'hexagone cible et avoir sécurisé la dernière distance à parcourir (suppression des autres unités adverses en vue, par des tirs ou des fumigènes), l'assaut est lancé. Envoyer une escouade à la fois est généralement suffisant dans ces conditions. Lancer l'assaut avec un empilement d'unités est bien sûr plus efficace mais il faut avoir pu le constituer le tour précédent et avoir pris le risque pendant un moment d'offrir une cible idéale.

La mission première des troupes d'assaut est de prendre pied dans le dispositif même du défenseur, si possible en se jetant sur des adversaires diminués, sinon (dans le cas d'une insuffisance de Points de Mouvement pour une action d'Assaut) en pénétrant dans les défenses par un simple Mouvement (ou mieux : Mouvement + Tir) pour se retrouver adjacents aux futurs victimes.

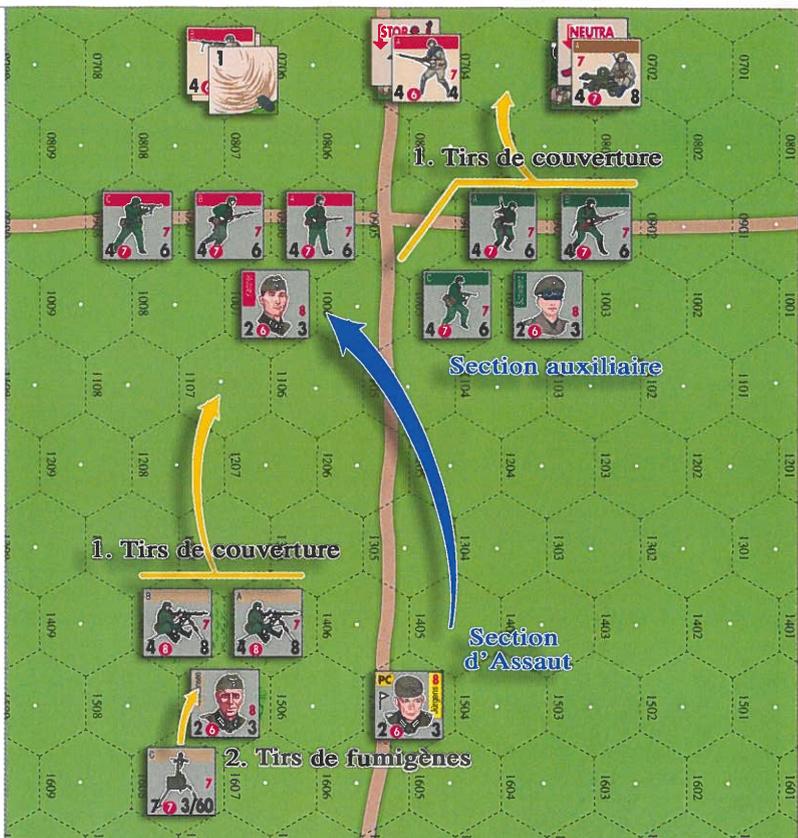
Le rôle des escouades de la section (ou des sections) d'assaut va être d'élargir la « tête de pont » (au moins 1 hex. de rayon au-delà de l'hex. capturé), aidées en cela par une éventuelle deuxième vague d'assaut menée par le groupe auxiliaire. Le but est de créer une véritable brèche dans les défenses. La brèche va servir de point de départ à la poursuite de l'attaque, l'exploitation.

4) l'exploitation et la prise de l'objectif

Après avoir pris pied dans les premières défenses, les troupes poursuivent leur action en progressant vers l'objectif, toujours avec méthode et vigueur. La capture de l'objectif suivra les mêmes préceptes que précédemment.

Une fois la zone-objectif capturée, les troupes la sécuriseront en occupant des positions défensives en prévision d'une contre-attaque ennemie. Les soutiens et autres unités restés en arrière se dépêcheront de rejoindre les unités de pointe ou avanceront au moins jusqu'à avoir une ligne de vue vers l'objectif et ses approches.

Ci-contre.
L'approche 2.

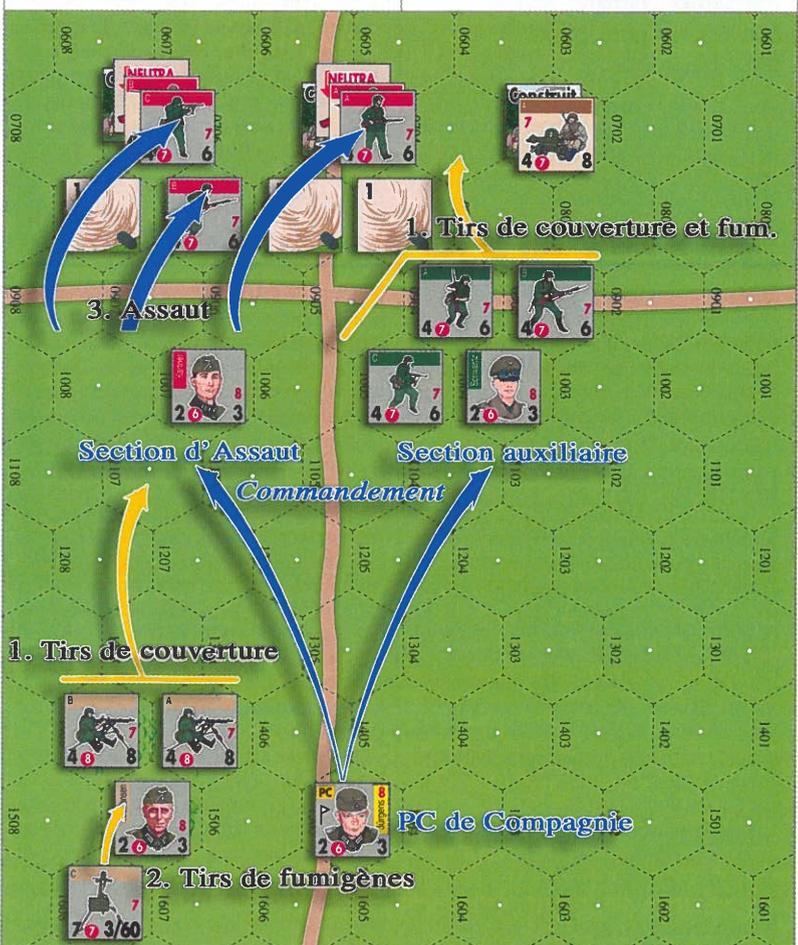


La mission première des troupes d'assaut est de prendre pied dans le dispositif même du défenseur.

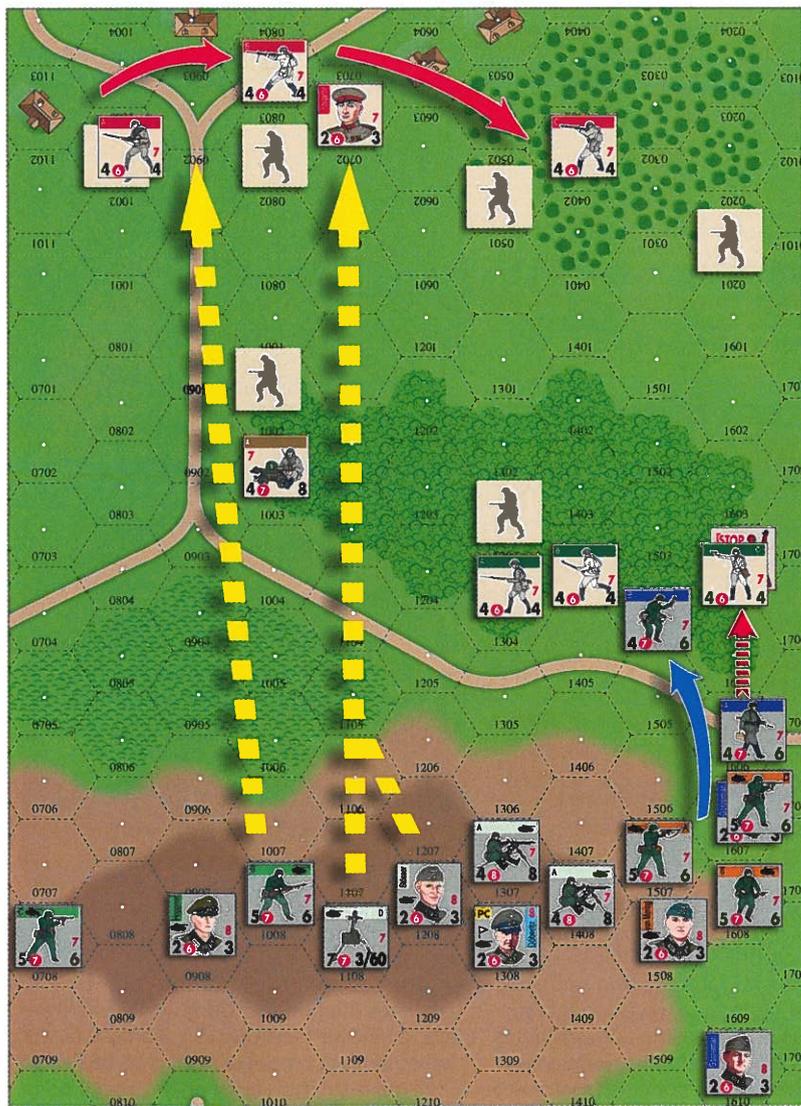
Remarque : il peut exister d'autres techniques d'attaque (celle-ci est plutôt « civilisée ») : par exemple l'attaque en une grande vague simultanée et rapide (pas d'attaque en binômes, tout le monde charge), avec moins de méthode dans la progression et plus de violence et de rapidité (attention aux pertes !). Tout est affaire de culture !

Dans la deuxième partie, nous verrons partir à l'attaque les hommes de Döberitz, et les suivrons jusqu'au bout dans leur mission. Quelle qu'en soit l'issue...

A signaler : le site Internet créé par Stéphane Guédon et dédié à EPT : <http://enpointetoutjours.free.fr/>.



Ci-contre.
L'assaut.



Ci-contre. Fin du Tour 2 (après les tentatives de ralliement et les retraits).

d'assaut auxiliaire) franchit la crête et se met en position. Deux escouades lancent des fumigènes en prévision de l'avancée de la section d'assaut principale et des mitrailleuses. Aucun tir de réaction adverse. C'est au tour des mitrailleuses de se mettre en position de tir : cette fois, la lisière des bois s'illumine et la précision des projectiles obligent les servants d'une des mitrailleuses à se mettre à couvert avant d'avoir pu mettre leur arme en batterie (résultat Stoppé).

C'est à la section Bleue d'agir (section d'assaut principale) : des fumigènes sont lancés sur la crête et la première escouade s'élance. Dans le bois juste en face, distant d'à peine 150 mètres, des fusiliers ouvrent le feu sur les ombres dans la fumée : les tirs sont chanceux et les balles sifflent dangereusement ; tout le monde préfère se jeter à terre (Stop). La seconde escouade les dépasse aussitôt et, faisant preuve de plus de témérité, dévale la colline et se retrouve à son pied, dans les fumigènes générés par la section Orange. L'escouade 3 reste à l'arrière pour éviter les empilements en zone dangereuse ; son tour viendra.

Les occupants soviétiques du bois se réveillent enfin et déclenchent leurs quelques tirs restants, sans effet. L'adversaire a été fébrile et nos mouvements de diversion ou secondaires ont efficacement attiré ses tirs. En jouant la section Bleue en dernier (celle qui doit absolument avancer), on augmentait les chances que les tirs adverses soient épuisés au moment de son activation.

Remarque.

Une petite remarque statistique concernant le mouvement sous le feu ennemi : prenons une escouade qui doit franchir 4 hex. (par exemple) sous les tirs d'une unité adverse disposant d'une cadence de tir de 7.

- si notre escouade choisit de s'approcher en Mouvement Tactique (1 hex./tour) elle subira de 1 à 2 tirs (un peu plus de 1,5 tir en moyenne) à « - 1 » de protection à chaque tour, soit environ 6 tirs à - 1 sur les 4 tours ;

- si elle parcourt la distance en Mouvement Normal, c'est-à-dire en un tour seulement, elle subira seulement 1,5 tir mais à - 2 de protection. Ses chances de se faire toucher seront beaucoup plus faibles que dans le premier cas (même s'il est vrai que le - 2 de protection au lieu du - 1 peut potentiellement amener un résultat plus grave (plus « bas » dans la table)).

Dans la majorité des situations donc, quand on souhaite se déplacer sous les tirs ennemis, mieux vaut foncer pour réduire son temps d'exposition que de ramper et de multiplier les chances de se faire toucher. Bref, il faut lutter contre la logique naturelle de son instinct de survie !

De la même manière, si vos troupes sont surprises à découvert et soumises à des tirs venant de positions retranchées, mieux vaut foncer sur l'ennemi que de rester couché et accepter un long duel, inégal en termes de protection (à moins d'avoir une puissance de feu très supérieure pour contrebalancer la protection de l'adversaire). Bon, un retrait tactique hâtif est également

Conseils tactiques pour EPT III

L'infanterie à l'attaque. Seconde partie

David BEAUDLET

Résumé de l'épisode précédent : Tallin, URSS, 27 août 1941. Après s'être imprégné des préceptes de la tactique et avoir préparé son plan d'attaque, le Capitaine Döberitz, de la 18^e Armée allemande, est fin prêt pour lancer sa compagnie d'infanterie à l'assaut de la capitale estonienne.

TOUR 1 – 27 AOÛT, 05H30

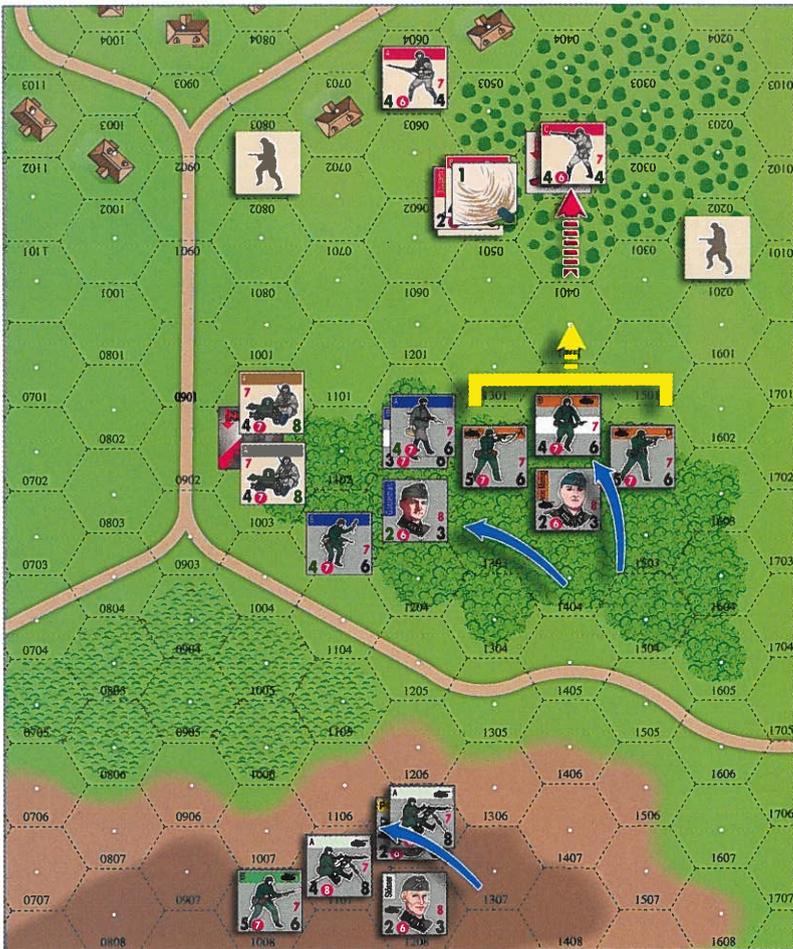
Dans la lueur spectrale de l'aube, les hommes de Döberitz quittent leurs refuges de derrière la colline et se glissent vers leurs positions d'attaque. Ce sont les hommes de la section de gauche (Verte) qui franchissent les premiers la crête. Ce mouvement initial, manquant volontairement de discrétion (mouvement

Normal), doit attirer les premiers tirs de réaction adverses. Ceux-ci ne se font guère attendre : des bosquets et des bois en contre bas scintillent des départs de feu ; aussitôt des gerbes de terre jaillissent autour des assaillants tandis que se font entendre les détonations encore lointaine des fusils Mosin-Nagant et les crépitements cadencés d'une mitrailleuse. Ce sera toujours ça de moins pour les gaziers du flanc droit qui doivent vraiment partir à l'attaque... Ce mouvement de diversion se fait sans heurts (les tirs devaient provenir de quelques sentinelles somnolentes mais maintenant il est clair que le camp d'en face doit être sur le qui-vive !).

Les Soviétiques n'activent pour l'instant aucune formation, préférant voir venir d'où viennent les menaces.

C'est ensuite au tour de l'observateur des mortiers d'escalader discrètement le sommet de la colline (mouvement Tactique). Il est néanmoins repéré ; l'ennemi, décidément nerveux, déclenche quelques tirs, mais sans effet.

A droite, la section Orange (section



Ci-contre.
Fin du tour 7.

La section Bleue se fixe maintenant comme étape intermédiaire de sécuriser l'extrémité ouest du bois car c'est un emplacement depuis lequel nos opposants pourraient couvrir le terrain en avant du verger. On s'attend à devoir supprimer le PC en retraite et au moins un nid de mitrailleuses. Il faudra également découvrir ce qui se cache sous la position présumée à l'extrême nord-ouest du bois (leurre ?)... La progression continue donc mais cette fois avec prudence (Mouvement Tactique), certains éléments se postant en lisière nord

pour avoir une ligne de vue sur l'extrémité du bois sans être néanmoins adjacents à celle-ci, pour préparer un tir « d'exploration ».

Ces mouvements sont repérés par ce qui apparaît être deux mitrailleuses ennemies, justement installées sur la position suspecte ! Elles déclenchent aussitôt un feu d'enfer sur les silhouettes courbées qui s'avancent vers elles à travers les sous-bois... mais sans autre conséquence que d'amputer quelques arbres de leurs branches et d'arracher de gros éclats d'écorce...

En raison de l'évolution de l'action, nos mitrailleuses changent de position pour couvrir un plus large secteur.

Pendant ce temps à l'ouest, la section Verte poursuit son échange de tirs avec l'ennemi. Celui-ci ne semble pas disposer à vouloir bouger : conséquence de nos tirs, ou volonté de sa part de conserver sa position pour nous empêcher de descendre de la colline, ou souhait de se préserver un champ de tir, même étendu, sur l'espace dégagé entre le bois et la ville ?

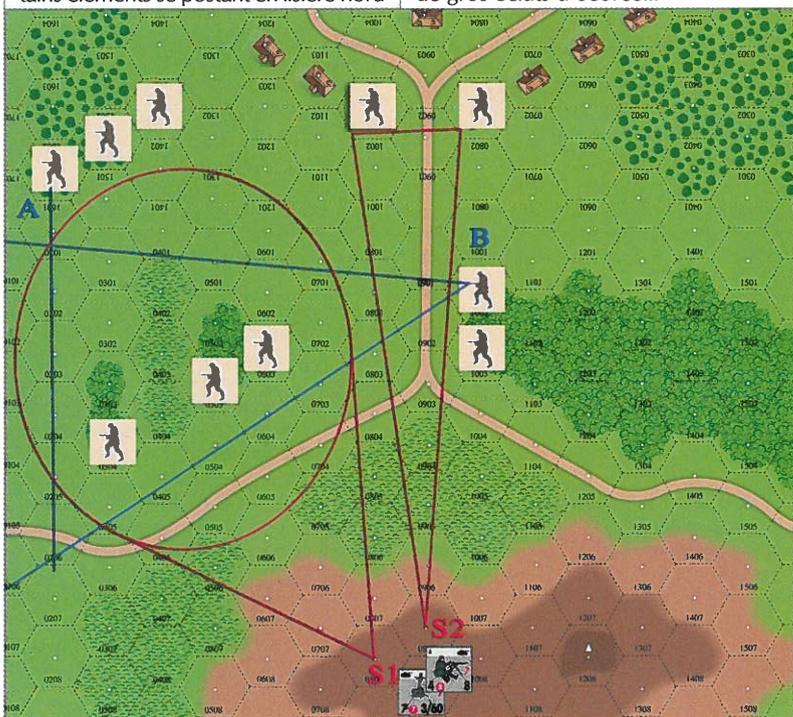
A la fin du tour 6, on observe les premiers signes de fléchissement du moral adverse : les survivants de toute une section sont aperçus s'enfuyant vers le nord ! (Formation Démoralisée). Il s'agit la section soviétique qui défendait le bois). On a remarqué également une certaine léthargie chez l'adversaire due apparemment à des problèmes de commandement... (tests d'activation manqués) : leur dispositif est peut être trop étendu pour pouvoir être correctement commandé.

Cas particulier : le combat en forêt (ou jungle) : le gros avantage d'un défenseur en forêt est que celui-ci ne peut être vu qu'au dernier moment : il a donc l'opportunité de tirer avant l'assaillant, qui est vulnérable car en train de se déplacer et à courte portée. Pour limiter cet avantage, plusieurs techniques : s'avancer prudemment (Mouvement Tactique, puis espérer survivre au tir et avoir l'initiative au tour suivant...), et/ou profiter d'une supériorité numérique en avançant une à une les escouades adjacentes à l'hex. cible pour placer le défenseur en difficulté au tour prochain (dans ce cas on peut éventuellement effectuer un Mouvement + Tir avec les escouades assaillantes (la puissance de feu est divisée par 2 mais multipliée par deux en raison d'un tir adjacent) : le défenseur pourrait finir par être touché) ; ou bien on peut chercher par la manœuvre à avoir une ligne de vue distante (2 hex. ou plus) vers les positions du défenseur, s'il n'est pas entouré d'hex de forêts !.

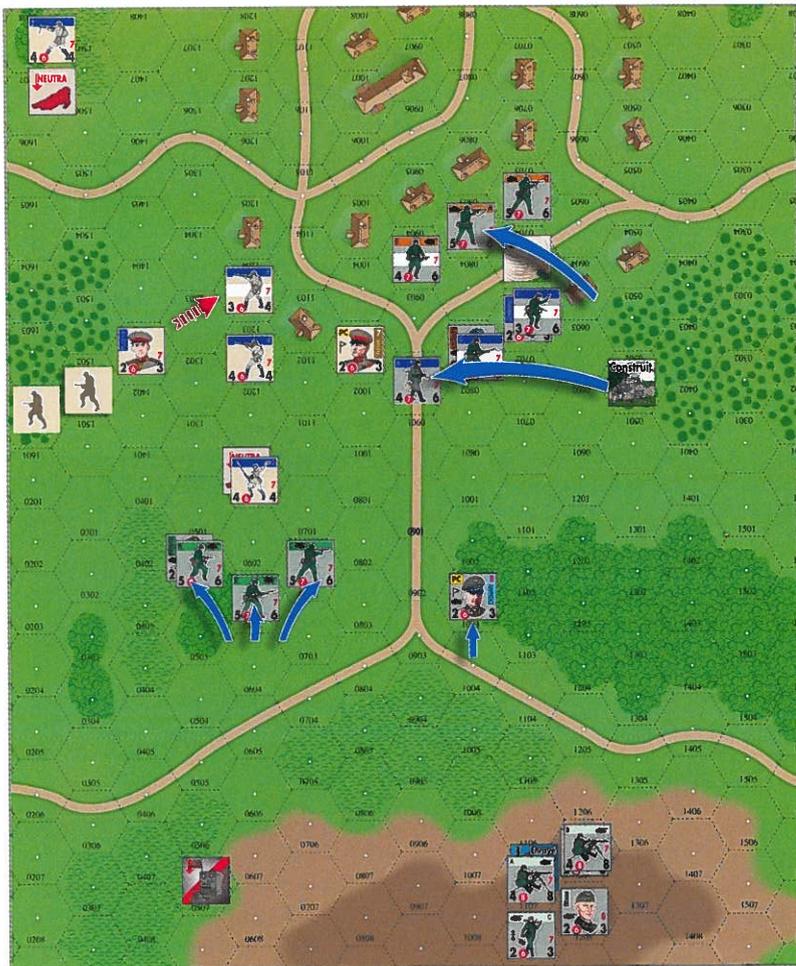
TOUR 8 ET 9 : 06H40 - 06H50+

Il s'avère qu'une partie du verger recèle un réseau de tranchées : qu'à cela ne tienne, la section Orange écrase ces quelques retranchements sous une pluie de plomb (PF14), tuant net un officier qui haranguait ses troupes (PC éliminé !) et obligeant ces dernières à rester aux abris (Neutralisées). Nos tirs continuent malgré tout. Un sous-officier semble avoir remplacé son lieutenant (Adjoint) et s'agit en tous sens pour exhorter ses hommes à plus de vaillance en dépit de leur situation délicate : certains obéissent et sont immédiatement sanctionnés par nos tireurs (1 Perte).

Une des mitrailleuses soviétiques subit le tir de nos propres mitrailleuses en poste sur la colline tandis que la seconde « faucheuse » ennemie oblige 1/Bleue à la prudence (Stop). Le lieutenant de la Bleue ressaisit alors ses hommes (action de commandement : retrait du statut Stoppé) qui ripostent : mitrailleuse ennemie Neutralisée ! La seconde escouade en profite pour bondir aussitôt sur le nid de mitrailleuses Sud et élimine ses



Ci-contre. L'unité S1 isole les bosquets du reste de la carte par ses tirs plongeants. S2 interdit le mouvement le long de ou à travers la route face à lui. Les unités A et B isolent les bosquets par des tirs croisés.



Ci-contre.
Fin du Tour 9. 13

demment conquis (Éliminés). La 2ème escouade place un fumigène au milieu de la rue puis, accompagnée de la 3ème, traverse à couvert en direction de la rangée de bâtiments d'en face.

Fin Tour 13

Errata : l'unité Bleue à l'extrême Est doit être face Verso (1 perte)

TOUR 14 : ÉPILOGUE : 07H40+

La section Verte déploie toute sa puissance de feu sur la ville. Les deux sections d'assaut alternent tirs et mouvements vers l'ennemi. Les mitrailleuses tirent sur une escouade ennemie clouée en plein champ au sud de la ville. Résultat de tout ce déchaînement : l'ennemi subit de lourdes pertes (3 Pertes !) tout en ne pouvant réagir que par des tirs sporadiques. Le moral de ses dernières unités finit par craquer ; les survivants agitent des mouchoirs blancs aux fenêtres des bâtiments, puis sortent peu de temps après croses en l'air (formation Démoralisée). Victoire !

Bilan de l'attaque : nos pertes sont légères (3 Pertes sur un total de 18 pas de pertes pour les trois sections d'infanterie) tandis que toute une compagnie de fusiliers soviétiques a été détruite ou mise en déroute. Nos pertes ont chaque fois été enregistrées lors de moments risqués, pas de mystère : mouvement à Marche forcée (protection -3), corps à corps dans les bois, et mouvement à découvert vers l'ennemi (malgré des fumigènes).

La mission a été remplie tout juste dans les temps. Le nettoyage indispensable du bois ayant été un peu long, il a fallu à la sortie de celui-ci forcer l'allure... et le destin, en fonçant jusqu'au verger au contact de ses occupants dans des conditions assez risquées (bien que l'adversaire ait été partiellement réduit ou désorganisé au préalable). □

peu au milieu des défenses ennemies ! Et elle s'y enfonce encore plus en sautant littéralement sur le groupe neutralisé qui la jouxte : tout est réglé en quelques rafales (Éliminé !). Le reste de la section, sous couvert de fumigènes qu'elle a générés, prend pied à son tour dans les vergers. Pendant ce temps nos mitrailleuses neutralisent les derniers gardiens des bosquets ouest, tandis que leurs congénères tentent de regagner la ville. Ils sont pris pour cible par les escouades Vertes restées sur la colline et sont stoppés dans leur mouvement.

C'est ensuite à la section Orange de passer à l'action : le verger étant quasiment nettoyé, les occupants de la bordure de la ville réduits provisoirement au silence et les tireurs des bosquets neutralisés ou en retraite, la section prend la décision de foncer comme un seul homme sur la ville (Marche forcée !) et pénètre dans les premiers bâtiments ! Un risque a été pris vu qu'un des bâtiments recelait encore un marqueur Caché ; mais on a estimé que c'était un leurre (on a fait le pari que si cela avait été une unité elle aurait déjà tiré depuis longtemps pour enrayer notre avance).

L'escouade Verte non encore activée profite de la neutralisation de ses opposants pour leur foncer dessus, pénétrer dans les bosquets et arriver à leur contact ! L'ennemi délaisse ses positions et se repli vers le nord (phase de ralliement).

TOUR 12 : 07H20+

La défense ennemie à l'Est de notre secteur n'est plus organisée. Il s'agit maintenant d'y réduire les derniers îlots de résistance avant de repousser les derniers défenseurs de la moitié ouest hors des faubourgs.

La section Orange entreprend de liquider les occupants du bâtiment qu'elle encercle : deux escouades arrosent les portes et fenêtres tandis que la troisième part à l'assaut et pénètre dans le bâtiment pour entamer un corps à corps ! Les Soviétiques ont prévu le coup et s'échappent par la porte de derrière en direction du cœur de la ville (Repli avant assaut).

Une escouade de la section Bleue trouve enfin le sous-officier ennemi caché dans un boyau de tranchée (Assaut) et le fait immédiatement prisonnier (Éliminé). Le reste de la section investit les bâtiments précédemment sécurisés par la section Orange.

Du côté des Verts, tout le monde rejoint au pas de course les bosquets pour améliorer sa position de tirs en direction de la ville et poursuivre les fuyards par ses tirs.

Le PC de Compagnie s'avance vers le nord pour garder le contact avec ses troupes. Le commandement de la section de mitrailleuse est laissé au leader du groupe de mortiers.

TOUR 13 : 07H30+

Les fusiliers soviétiques qui gardaient auparavant les bosquets et le flanc ouest, continuent de tenter de rejoindre la ville, sous le tir de nos unités avancées et de nos mitrailleuses ; une escouade et demi y parvient.

Notre section d'assaut s'attaque à la partie ouest des faubourgs et l'unité de tête se retrouve au pied d'un bâtiment apparemment occupé par le PC de Compagnie adverse !

La Section Orange poursuit le nettoyage de la partie Est et une escouade rattrape les évadés du bâtiment précé-

Ci-contre.
Fin du Tour 11.

