

Première activation : le peloton de Sherman

Réflexions préalables :

Ce peloton est là pour appuyer l'infanterie et lui permettre de remplir l'objectif que je me suis fixé. Les deux blindés adjacents pourraient ouvrir le feu en faisant un groupe de feu, sur la MG 42 pour tenter de la stopper ou de la neutraliser, afin de réduire sa cadence de tir et sa puissance de feu, et sa capacité de réaction en assaut.

Procédure de tir : portée 4 hex, pas de réduction de la puissance de feu AP, ce qui laisse au Sherman sa puissance nominale de 10 (voir la fiche du véhicule).

Les modificateurs que l'on retient ici sont : le bocage +2 et les broussailles +1 pour un total de +3.

On le voit sur le tableau de tir, un résultat moyen de 7 permet avec modificateurs de provoquer un test N1, que l'allemand a de bonnes chances de réussir (moral de 8 modifié donne 7, plus de 50% de réussite).

La cadence du Sherman étant très satisfaisante pour un blindé (7), les chances de réussite sont augmentées.

Une alternative à l'ouverture du feu est l'utilisation du fumigène.

D'une façon générale, plusieurs solutions sont disponibles :

- Les obus fumigènes, qui vont marquer le blindé d'un marqueur de tir, mais qui peuvent être placés n'importe où dans la LDV du blindé, et qui peuvent être tirés autant de fois que le blindé conserve sa cadence de tir. Il est de plus possible de se déplacer (à demi-mouvement) puis de tirer un (ou plusieurs) obus fumigènes. Cependant, les Shermans n'en sont pas équipés.
- Les pots fumigène : ils sont moins intéressants ici, puisque ne peuvent être placés qu'adjacent ou sur le même hex que le blindé qui les utilise. Leur avantage par rapport aux obus est de pouvoir d'abord placer le marqueur fumigène puis de se déplacer (à demi capacité de mouvement) ensuite, car ils n'impliquent pas de marquer le blindé avec un tir = test. Ils sont donc plus utiles pour la défense du véhicule en lui-même si un blindé vient le menacer (conforme à la réalité), et moins intéressants dans l'apport de couverture aux autres unités.

Dans cette situation, les Shermans ne disposent que de pots fumigènes.

Remarque : dans ce scénario, l'Américain dispose de mortiers pouvant tirer des obus fumigènes, ce qui est très intéressant ici.

Dernière possibilité : l'assaut blindé, intéressant dans la nouvelle version des règles, puisque ceux-ci induisent un test de neutralisation. Cependant attention à la riposte, surtout avec des allemands. Mais ici, le bocage est infranchissable, donc ce n'est pas envisageable.

Le troisième Sherman a également plusieurs choix :

- Ouvrir le feu sur le PC de la section d'appui, ici avec la portée : 8 hex, la PF AP ne sera que de 8 (entre 6 et 10 hex de portée, diminution de 2 de la PF), un jet de dé de 7 ne donnera rien, il faut obtenir au moins un 6 pour provoquer un simple résultat stoppé et avec un moral de 8 cela va être difficile. N'oublions pas néanmoins qu'un résultat stoppé permettra d'aveugler le mortier, car un PC doit être en état normal pour observer (« un PC non stoppé et non neutralisé peut effectuer une action de commandement (et une seule) à la place d'une action normale » cf. règle 7.4).
- Il peut également venir menacer la MG 42 en se plaçant en 1007, cela sera plus dangereux.

Déroulement de l'activation :

Le joueur américain fait le choix de d'abord tirer avec les deux Shermans sur la MG 42, et selon l'effet du tir, adapter l'utilisation du troisième blindé.

Le jet de dés donne 10 (pas de chance) provoquant un test de stoppage simple pour la MG, que celle-ci rate avec un 9. Les tests de cadence échouent, fin du tir pour les Shermans.

Le joueur américain considérant que ce résultat n'est pas satisfaisant (la MG conserve la moitié de sa capacité de tir et une cadence de 7), décide d'envoyer le troisième blindé pour placer un fumigène sur l'hex de la MG (ce qui va de nouveau diviser par deux sa capacité de tir en cas de réussite). Il faut pour cela franchir la route, mais après tout, il ne s'agit peut-être que de leurres...

Le blindé arrive en 0909 pour 1 PM, un groupe allemand tente d'utiliser son PF.

Il faut pour cela obtenir avec le dé coloré un 1 ou un 2 lors du jet de tir (soit une chance sur 3 de réussite). Avec un 2 sur le dé coloré, le groupe trouve son PF. Il est donc considéré dans tous les cas comme ayant tiré, il perd son camouflage, reçoit un marqueur tir=test. On regarde à présent l'efficacité de ce tir : le PF a une valeur de 6, avec comme modificateur dans notre cas : +1 pour petite cible, +2 pour cible en mouvement, -1 car le tireur est vétéran, ce qui donne +2, il faut 4 (soit ici un 2 sur le dé blanc) pour immobiliser le Sherman, et 3 (avec 1 sur le dé blanc) pour le détruire... Le dé blanc ayant donné un 4 c'est un échec.

Ne mesurant pas sa chance, le Sherman poursuit sa route en 0908 (2 PM de dépensés).

Le même groupe allemand retente sa chance. Le jet de disponibilité du PF est le test de cadence, car le groupe a déjà tiré. Ce jet donne 3 sur le dé coloré, 4 sur le dé blanc, le groupe n'a pas trouvé son PF, mais conserve sa cadence.

Le deuxième groupe de paras décide de tirer sur le Sherman : même procédure que pour le premier tir : le jet donne 3 sur le dé coloré, le groupe n'a pas trouvé de PF et reste camouflé.

Le Sherman est contraint de pivoter sur la route pour poursuivre son chemin (3 PM de dépensés), déclenchant de nouveaux tirs d'opportunité.

Le groupe A (avec son marqueur tir=test), ne peut plus tenter de tir de PF car il a déjà réussi à trouver un PF ce tour-ci. Il pourra néanmoins toujours ouvrir le feu avec sa puissance nominale.

Le groupe B (encore camouflé), ouvre le feu, trouve un PF avec un 1 sur le dé coloré, et obtient un 3 sur le dé blanc, le Sherman se retrouve immobilisé ! Le groupe reçoit un marqueur tir = test.

En plus de l'immobilisation, le moral de l'équipage sera testé en fin de tour pour savoir si le véhicule est abandonné.

Le Sherman immobilisé peut toujours placer avec son pot fumigène un marqueur fumigène, et ouvrir le feu sur ses flancs ou son arrière. Il ne peut par contre plus pivoter sa caisse.

A noter que plusieurs paramètres ne sont pas pris en compte lors d'un tir avec arme AC portative :

- le blindage de la cible, la face présentée par le Sherman n'a pas d'effet sur le tir
- le terrain : ainsi ici il était inutile pour le Sherman de placer son fumigène, d'autant plus que cela l'aurait empêché de le placer à la fin de son mouvement (ce qui était quand même l'objectif de la manœuvre).

Fin de l'activation des Shermans.

L'américain tente d'activer la section d'infanterie, avec un 8 c'est un échec.



Première activation allemande : la section Obernitz

L'activation est automatique car la première du tour pour l'allemand (même s'il n'a pas eu l'initiative).

Celui-ci décide d'en finir avec le Sherman immobilisé en lançant ses groupes à l'assaut.

Le PC de la section utilise son action de commandement pour retirer le marqueur tir=test du groupe A. Cela permet à ce groupe de lancer l'assaut contre le blindé déjà immobilisé !

Déroulement de l'assaut :

L'infanterie gagne l'initiative (cf règle 17.1) automatiquement. On regarde la colonne véhicule, l'allemand doit obtenir de base un résultat de 6 pour immobiliser le Sherman (ce qui le détruirait car il est déjà immobilisé), et 5 ou moins pour le détruire directement.

Les modificateurs sont ici :

- allemands -1
- véhicule immobilisé -2

Le groupe ayant déjà utilisé son PF en tir d'opportunité, il ne peut pas le faire lors de cet assaut.

Avec un 10 au jet de dé, l'assaut est un échec.

Le Sherman riposte car il n'est pas sonné : sur la colonne Ligne car il est blindé.

Il doit obtenir 7 pour entraîner une perte dans le groupe allemand, un 4 ou moins pour l'éliminer directement.

Le jet de dé donne 6, donnant une perte pour l'allemand !

Comme il s'agit d'un assaut contre véhicule, le groupe n'avait qu'une phase pour détruire le blindé, et doit donc se replier dans son hex d'origine avec un pas de perte en moins.

Le groupe B a un marqueur tir=test et ne peut pas se déplacer. Il peut par contre placer un marqueur fumigène sur le Sherman, si le scénario permet les fumigènes aux groupes de combat. On considère ici que ce n'est pas le cas. Ne pas oublier qu'un marqueur fumigène sur l'hex d'une unité divise par deux sa capacité de tir !

Le groupe C s'élance donc par l'hex 0810, ce qui déclenche le tir du Sherman : comme celui-ci a un marqueur Mvt Tir / 2, il n'a plus qu'une PF de 5 (10/2), avec comme modificateur -2 pour le mouvement de l'infanterie. Le jet de dés donne 9 soit 7 avec modificateur, provoquant un test S1. Celui-ci est réussi avec un 7.

Le groupe poursuit son mouvement en 0909 et déclenche un nouveau tir d'opportunité du Sherman, qui réussit son test de cadence avec un 7. La PF est de 10 car le groupe est adjacent au blindé. Les modificateurs sont les mêmes, soit -2. le jet donne 11, soit 9, donnant comme résultat S2. Le groupe rate ce test avec un 8, et devient stoppé.

Comme le joueur allemand veut vraiment détruire ce blindé, il décide de convertir ce résultat en une perte.

Le groupe C devient donc diminué, mais peut lancer l'assaut.

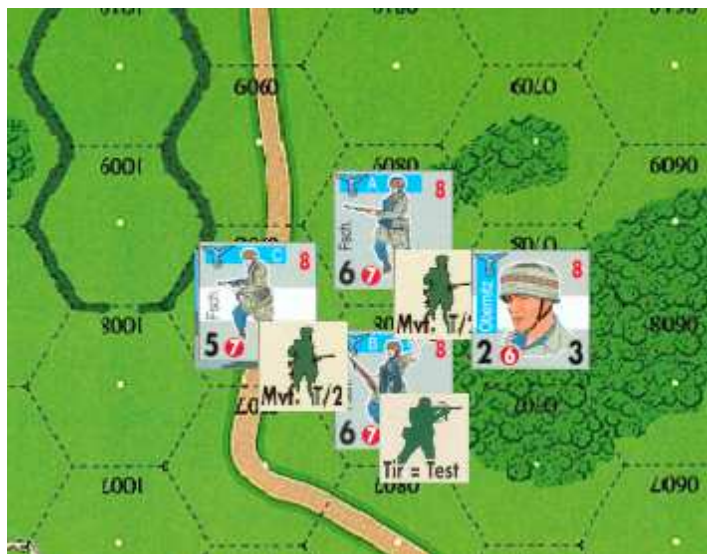
Toujours sur la colonne Véhicule, ligne vétéran, le résultat à obtenir est toujours 5 ou moins.

Les modificateurs sont :

- +1 pour perte
- -2 pour PF si le dé coloré donne 1 ou 2 sur le jet de résolution de l'assaut
- -1 pour allemand
- -2 pour cible immobilisée

Pour un total de -4 ou -2 selon le résultat du dé coloré, c'est donc soit tout bon soit tout mauvais...

Le jet donne 2 sur le dé coloré, 6 sur le dé blanc, le PF est utilisé, avec comme résultat total 8 (-4 donc) 4 : le Sherman est détruit, grâce au PF !



A la fin de ces deux activations, on peut voir que les Shermans sont intéressants en appui d'infanterie, que les PF sont une menace crédible, mais néanmoins plusieurs jets de dés sont nécessaires pour avoir une bonne chance de faire quelque chose. En assaut, les blindés, surtout immobilisés sont très vulnérables, et les Allemands sont fortement avantageés !

L'allemand tente maintenant d'activer le PC de compagnie, avec un 8 c'est une réussite.

Pour les besoins de l'exemple, le PC Cie se trouve dans l'hex 1006 (contrairement à ce que l'on peut voir dans la première illustration), empilé avec son panzerschrek.

Ce dernier peut guider les tirs du mortier adjacent (voir 7.4, le PC de Cie peut donner son action de commandement à une unité d'une section sous ses ordres), ce qu'il fait.

Le mortier peut ainsi, et contrairement à un guidage par son propre PC de section, ouvrir le feu sur les Shermans planqués derrière les bois.

Procédure de tir mortier vs blindés :

Rien de bien compliquer, il suffit de prendre la table tir AP contre véhicule, de prendre la colonne de l'arme en question, et la ligne blindé (blindage frontal supérieur à 0) ou non blindé (blindage frontal égal à 0).

Dans notre cas mortier de 81mm vs Sherman on se retrouve avec une valeur de 2...

Les modificateurs sont peu nombreux : présence ou non d'un toit et blindage inférieur ou supérieur à 10.

Ici notre Sherman a un blindage de 9 en frontal (dommage) et pas de toit ouvert, donc pas de modificateur.

Un résultat de 2 immobilise la cible, un résultat de 3 la sonne...

Autant dire qu'il y a peu d'intérêt à tirer sur un véhicule blindé sans toit ouvert avec autre chose que de l'artillerie (et encore... l'artillerie lourde dispose d'une valeur de 5 dans ce cas).

Cependant on remarque que les valeurs sur cible non blindée sont bien plus intéressantes (+5 en fait), et les Sdkfz et autres halftracks sont plus vulnérables.

Cependant encore une fois, la simple menace peut faire réfléchir votre adversaire, qui ne se sentira pas autant en sécurité que ce qu'il pouvait penser à l'origine. Bien évidemment dans ce scénario, le canon AC et le Stug sont des menaces autrement plus sérieuses.

Ici, le tir est un échec, le mortier reçoit un marqueur tir=test (pas de tentative de deuxième tir devant la difficulté d'obtenir un résultat).

L'allemand tente ensuite d'activer la section d'appui, sans succès avec un 10 sur son jet de dé. Cependant le tour ne prend pas fin (cf règle 2C), car l'américain possède encore des sections inactivées.



L'américain active avec succès cette fois (jet de 7) sa section de GI's.

Le bilan des Shermans est plutôt décevant, avec comme seul résultat une MG stoppée...

Il va certainement falloir revoir les objectifs de cette activation.

Cependant il semble inintéressant de rester à la lisière du bois, car le mortier peut allumer mes groupes (distance de 3hex, juste à la limite de la portée minimale), et les dégâts peuvent rapidement arriver.

Je décide donc dans un premier temps de préparer le terrain avec le bazooka.

Celui-ci a plusieurs choix : ouvrir le feu sur le Stug III ou sur la MG 42.

En effet, les armes AC de très courte portée peuvent tirer sur les pièces de soutien en batterie et les bâtiments en suivant la procédure de tir AC.

Pour cela, on suit la procédure habituelle : ici valeur de base 6 (bazooka). On applique les modificateurs de ce tableau (dans notre cas la distance 2 hex ajoute un +1) et la taille de l'arme est considérée comme très petite (+2).

Il faut donc pour réussir le tir obtenir 3 ou moins pour donner un test de neutralisation. (les règles sont un peu confuses entre le tableau récapitulatif du VV 81 et le paragraphe 19.3, j'ai choisi d'appliquer ce dernier point).

Si l'on compare cela à un tir sur le Stug : valeur de base inchangée, +1 de distance, +1 pour taille de la cible petite. Un 4 donne une immobilisation (ne changera rien pour ce tour), un 3 ou moins une destruction.

En entrant dans l'hex 1036, le groupe déclenche le tir de la MG 42 stoppée, qui tire avec une PF de 4 / 2 soit 2 avec -2 en modificateur (mouvement normal) et +2 de bocage, et obtient 5 : S1. Le groupe américain loupe ce test avec un 7. Il décide de conserver ce résultat, et de ne pas retirer un pas de perte à son groupe.



Le groupe B s'élance enfin, espérant bien atteindre le Stug. Il entame son mouvement en 1036, et essuit un premier tir de la MG 42, celle-ci doit réussir son test de cadence à 7 (8 de base, -1 pour stoppée). Elle réussit ce test avec un 7, mais le tir échoue avec un 6.

Le PC de section allemand peut alors tirer, avec de même une PF de 2 et -2 de modificateur de mouvement, +2 de protection de bocage (qui s'applique même si le PC est plus haut cf 4.4). Le tir ne donne rien avec un 7.

Le groupe peut donc (enfin !) lancer l'assaut.

Il « frappe » en premier automatiquement, et doit obtenir de base 5 (car Ligne contre véhicule), avec comme modificateur -2. Ainsi un résultat de 7 donne immobilisation (aucun effet ici), et un meilleur résultat détruit le Stug.

C'est une parfaite réussite puisque le groupe roule un 5...



L'échec des Shermans est compensé par cette brillante réussite !

Bilan :

Les américains sont parvenus à occuper le bocage et même à détruire le Stug, avec comme bémol la perte d'un Sherman.

Cela sera-t-il suffisant pour bousculer les allemands et occuper deux hex de bâtiments ?

Car au prochain tour, l'initiative va être allemande, car ceux-ci disposent de renforts

Les actions ont été délibérément très agressives pour montrer le maximum de règles différentes, et de possibilités de lutte infanterie / blindé.



Cet exemple souligne aussi je pense le rôle que peut avoir le fumigène en engagement à courte portée, car il a ici brillé par son absence... Un tir de fumigène est sûr de réussir, c'est donc une assurance de protection face aux tirs ennemis. Par contre, il n'est d'aucune utilité une fois au corps à corps (j'entends par ici qu'il vaut mieux obtenir un résultat S ou N qu'enfumer une unité ennemie si c'est pour se jeter dessus au corps à corps).

Côté combat d'infanterie je souligne plusieurs points :

- L'importance des actions de commandement. Elles peuvent changer la face d'une activation. Toujours placer au maximum les PC adjacents à leurs groupes. Ici la présence du PC Frost près de sa MG 42 aurait permis de retirer le marqueur stop, la rendant bien plus efficace, par exemple. Je pousse généralement le vice jusqu'à ne pas faire tirer le PC dans un gros groupe de feu, pour pouvoir conserver son action de commandement.
- Également, toujours déplacer le PC en fin d'activation, pour pouvoir réagir en cas de neutralisation et placer le PC en fonction.
- Bien gérer les marqueurs de tir. Le premier tir d'une unité est certes « gratuit », mais il implique que l'unité ne pourra pas se déplacer (sauf si action de commandement préalable) lors de sa prochaine activation. Cela peut être critique en cas de menace d'assaut, puisqu'une unité avec marqueur de tir ne peut pas se replier. Cela pousse à réfléchir avant de tirer n'importe quand, et avec n'importe quoi, car les tirs d'opportunité ont tendance à faire s'emballer les joueurs.

Au niveau infanterie vs véhicules en 1944...

- Ne pas sous estimer le potentiel des groupes allemands à s'auto défendre.
- De part la nature du bocage normand, évaluer l'apport de ses blindés, bien réfléchir à l'avance aux voies d'approche pour ne pas se retrouver coincé, ou vulnérable, ou trop éloigné de l'action. Il ne s'agit pas de la steppe russe où un groupe de blindé peut se positionner d'un côté de la carte pour ouvrir le feu toute la partie sur sa cible. La règle d'or de Luc Olivier qui consiste à laisser ses blindés à plus de 4 hex de l'infanterie est plus difficilement applicable dans ces conditions, et se maintenir à plus de 2 hex est déjà un bon point ! (on retrouve le même problème en ville).
- Au contraire, ne pas sur-estimer la puissance de ses armes portatives AC, qui restent très aléatoires

d'utilisation. Il vaut mieux compter sur un débordement avec ses propres blindés, ou sur l'utilité des canons AC. Un bazooka ne doit être placé par exemple que pour menacer un blindé un peu trop statique, ou inciter l'adversaire à ne pas trop approcher une section d'infanterie. Mais ne pas envoyer gaiement un bazooka isolé s'occuper du blindé ennemi, en espérant qu'il sortira indemne de ce duel, pendant que le reste du potentiel AC est utilisé ailleurs.