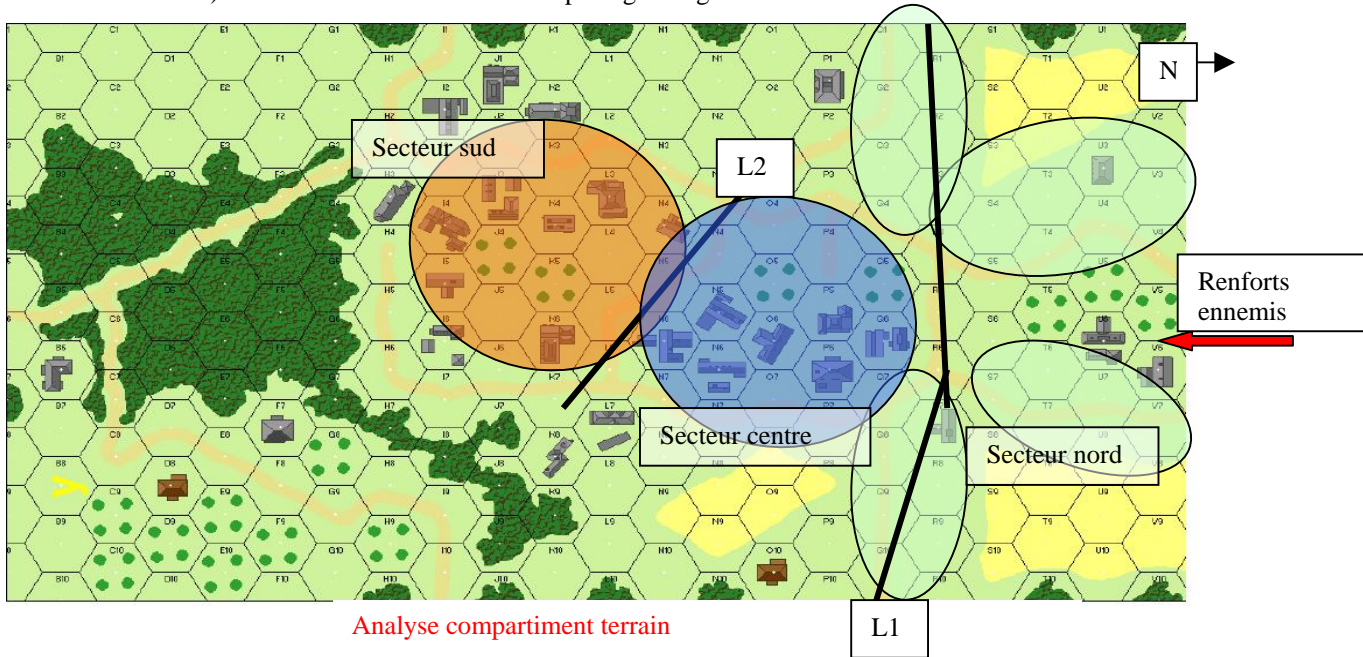


Compte rendu du scénario ASL SK 1

Par Alain Bauvent

1. Une analyse rapide s'impose.

- **Le terrain** : semi urbain, avec des zones très découpées. La zone des objectifs est fortement urbanisée, donc plutôt favorable à la défense. Les troupes avec faible portée, forte puissance de feu y seront plus à leur aise. Elle est divisée en deux par un important découvert matérialisé par une piste. La zone nord (arrivée des renforts ennemis) est elle très découverte avec un passage obligé au travers d'une route axée EO.



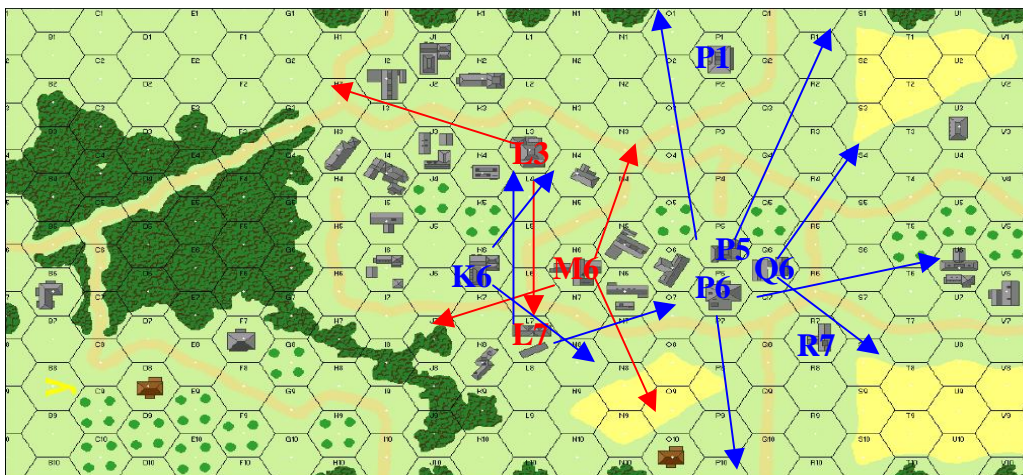
Analyse compartiment terrain

Légende :

- en orange : la zone objectif prioritaires (P1)
- en bleu : la zone objectifs secondaires (P2).
- en vert: secteurs découverts.
- en noir: les lignes de découpage du terrain.

- Les points clés apparaissent : face au nord bâtiments lisières nord du village Q6 qui contrôle les 2 axes de pénétration, R7 qui verrouille le bord est de la carte mais semble très isolé, et P1 le bord ouest lui aussi très isolé et difficile à atteindre sans se faire allumer pas les US.

Au sud, M6 L3 et dans une moindre mesure M4 offrent un max de possibilités pour bloquer le franchissement de la rue qui coupe les secteurs sud et centre (l'ennemi y sera sûrement avant moi). De l'autre côté K6 et L7 sont les clés pour bloquer les axes et offrir de bonnes bases de feux aux troupes en appuie.



- **Les troupes :**

- amis j'ai 2 sections d'élites qui arrivent plus tard et doivent aller au combat de rue.
1 section de classe 1 (3* 4 6 7) avec une bonne portée qui ira face aux découverts nord.
1 section de classe 2 (3* 4 4 7), moral correct, faible portée et faible puissance de feu. Peuvent créer une menace sur les découverts et gêner les mouvements ennemis.
- Ennemi : des para très puissants au contact. Ils arriveront plus tard donc je dois profiter de mon temps d'avance pour prendre les positions qui me permettront de le tenir éloigné le plus longtemps possible.
- Le rapport de force m'est défavorable dans l'ensemble, mais favorable en début de partie. Je dois donc aussi lui faire un max de pertes au début, sinon je croulerai sous le nombre.

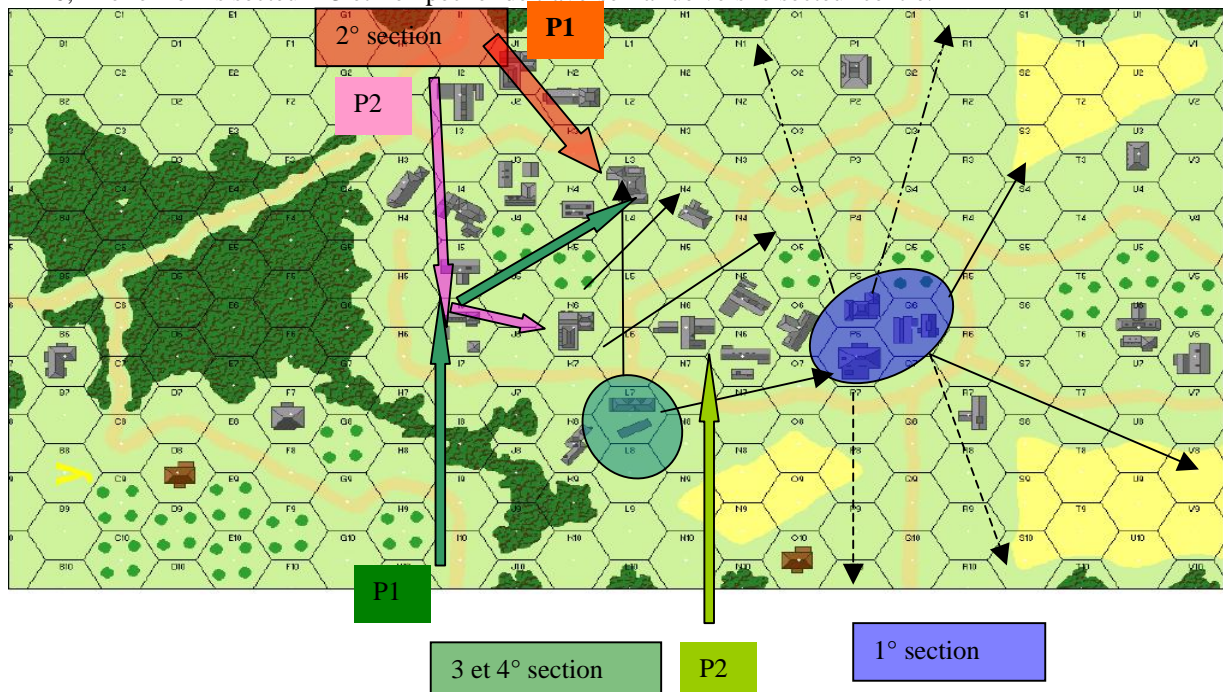
2. **Mon intention** est de profiter des lignes de coupe du terrain pour neutraliser ses forces de contre-attaque, et de concentrer mes troupes d'assaut afin de m'emparer et de défendre 2 des 4 objectifs

Pour cela :

- 1° temps ralentir l'arrivée des renforts ennemis en profitant de la rue qui barre leur axe de progression et amener mes troupes sur leurs bases d'assaut.
- 2° temps m'emparer de 2 objectifs (L3 M4 au mieux et N5 M6 au pire) en détruisant toute résistance dans le périmètre.
- 3° temps me rétablir et en me servant des axes qui coupent le terrain pour tenir l'ennemi à distance.

3. **Les missions.**

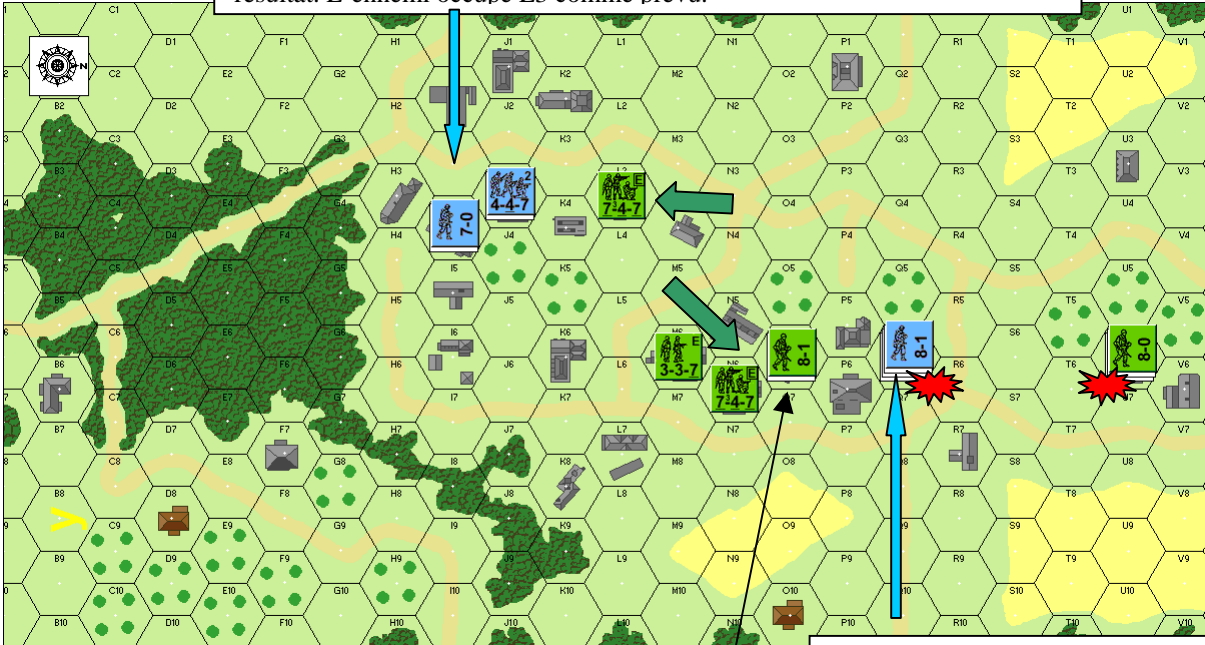
- 1° section (elt du 1058 GRgt) à partir des lisières NE du village (P6) interdire le franchissement du découverts nord en direction du village.
- 2° section (elt du 919 GRgt) Progresser en direction de L3 et vous en emparer au mieux. Sinon, à partir de K6, fixer ennemis secteur L3 et l'empêcher de traverser la rue vers le secteur centre.



3° et 4° section (6 FJR Rgt)
Une section à partir de L7 EMD de fournir des tirs d'appuis face à P1 L3 ou P2 aux lisières ouest du secteur centre.
Une section EMD soit P1 déborder par le sud en vue de s'emparer de L3 M4 ou P2 progresser en direction du secteur centre afin de s'emparer de M6 puis N5.

Tour 1.

Secteur sud : progression rapide en direction de J3 M4 de manière à pouvoir orienter mon action sur P1 ou P2 en fonction réactions ennemis. Mes squads traversent sans encombre et les quelques coups de feu échangés n'ont aucun résultat. L'ennemi occupe L3 comme prévu.



2 Les para ennemis restent eux aussi groupés et abordent U6.

Secteur centre : l'ennemi se jette dans les bâtiments et s'empare de M6 N6 et O6. Il occupe sérieusement le secteur et menace de prendre à revers ma section en Q6.

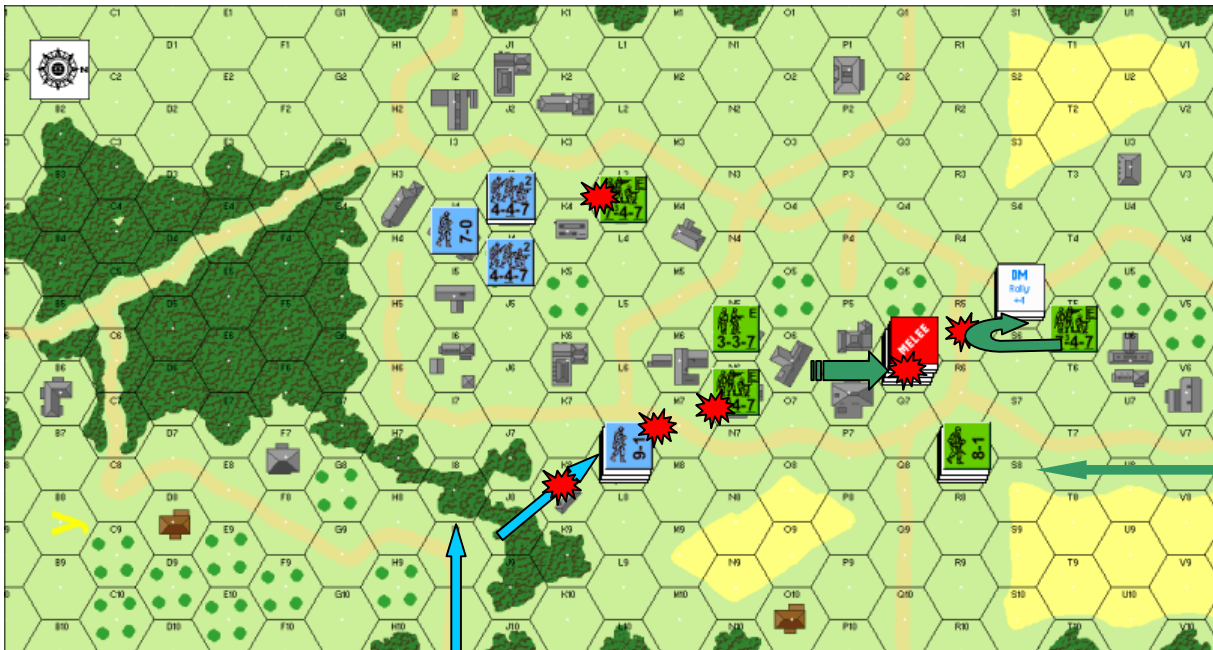
Secteur nord :

1 progression rapide en direction de Q7 afin de précéder arrivée renforts ennemis sur cette emplacement crucial. Ils s'y installent en force décider à déclencher un feu d'enfer sur les renforts ennemis.

Evolution situation : le secteur centre est occupé par des forces ennemis supérieures. Je pense donc exécuter P1. Je vais tenter d'isoler le secteur sud, puis réduire la résistance en L3 avant de m'emparer du bâtiment et de le défendre.

Tour 2

Secteur sud : j'élargis un peu mon dispositif afin de me donner un secteur de tir sur la route L5 N4 dans le but d'interdire tout retour ennemi vers L3.



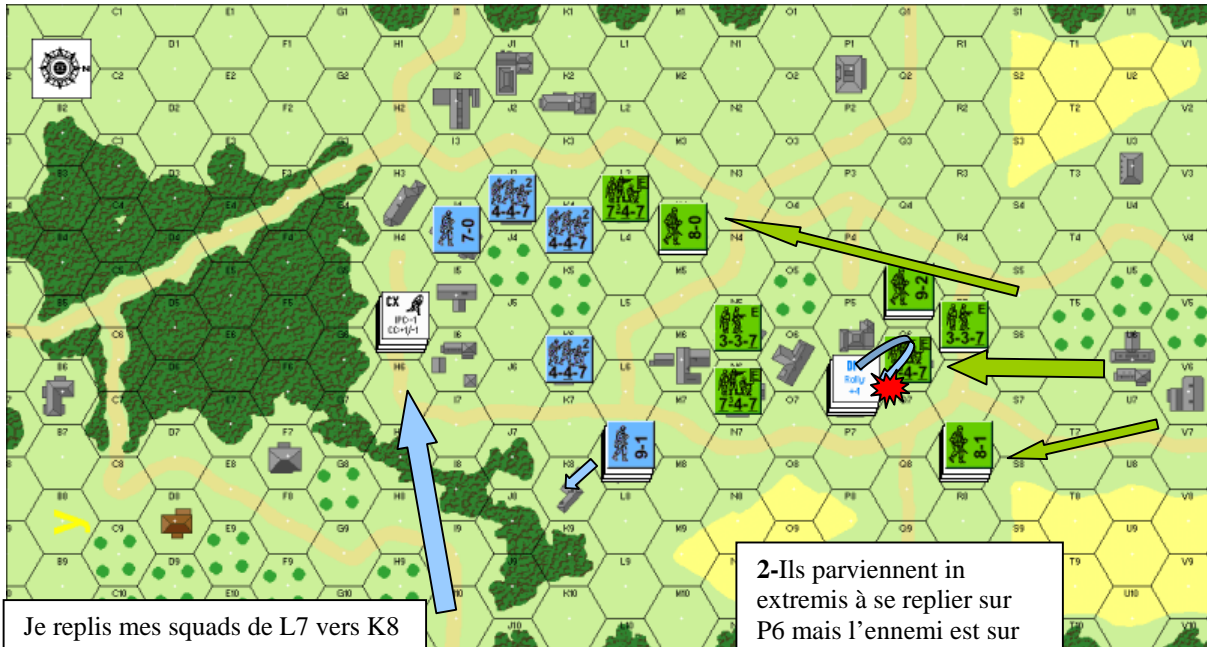
Secteurs nord et centre: violents échanges de tirs entre Q6 et U6 mais pas de victime. Une avance bien synchronisée ennemie lui permet d'occuper R7, mais beaucoup de para US sont au tapis et auront du mal à reculer dans le découvert face à Q6. L'assaut ennemi est lancé sur Q6 depuis le centre du village. Les para sont annihilés par mes soldats en supériorité numérique. Ils restent engagé par le leader ennemi.

Secteur sud : Mes renforts entrent, s'avancent en K8 non sans essayer un tir depuis L3. Cette position est vraiment une des clés de ce secteur. Mais je commet l'erreur d'avancer en L7, et j'expose mes précieux squad aux feux du secteur centre. J'espère que cette erreur ne va pas me coûter trop cher.

Evolution situation : Q6 est cerné mais défendra sa position en cherchant à retarder progression ennemie. Le secteur centre semble difficile à conquérir car l'occupation de R7 et M6 rend toute traversée du découvert très hasardeuse. En conséquence adoption de P1 donc attaque en direction de L3, prise puis défense des objectifs. La traversée du découvert face à M6 sera couvert par des fumigènes de L7 puis cette même section fournira les tirs d'appuis face à L3 en même temps qu'elle interdira tout retour ennemi vers L3 à partir de K8.

Tour 3

Secteur sud : Des renforts ennemis contournant le village par l'ouest arrivent près de L3. La situation va se compliquer d'autant que mes tirs sont totalement inefficaces.



Secteur nord :
1-mes unités engagées en corps à corps sont prises à partie. Le leader est tué dans la mêlée, et les squad sont soumis à un tir violent, qui les démoralise. Encerclés, il semble que leur résistance arrive à son terme.

Je replis mes squads de L7 vers K8 mais ne parviens pas à faire de fumigène en K7 pour protéger la progression de mes renforts vers L3. Ceux-ci sont obligés de faire l'effort en contournant les découverts face à M6 loin par le sud.

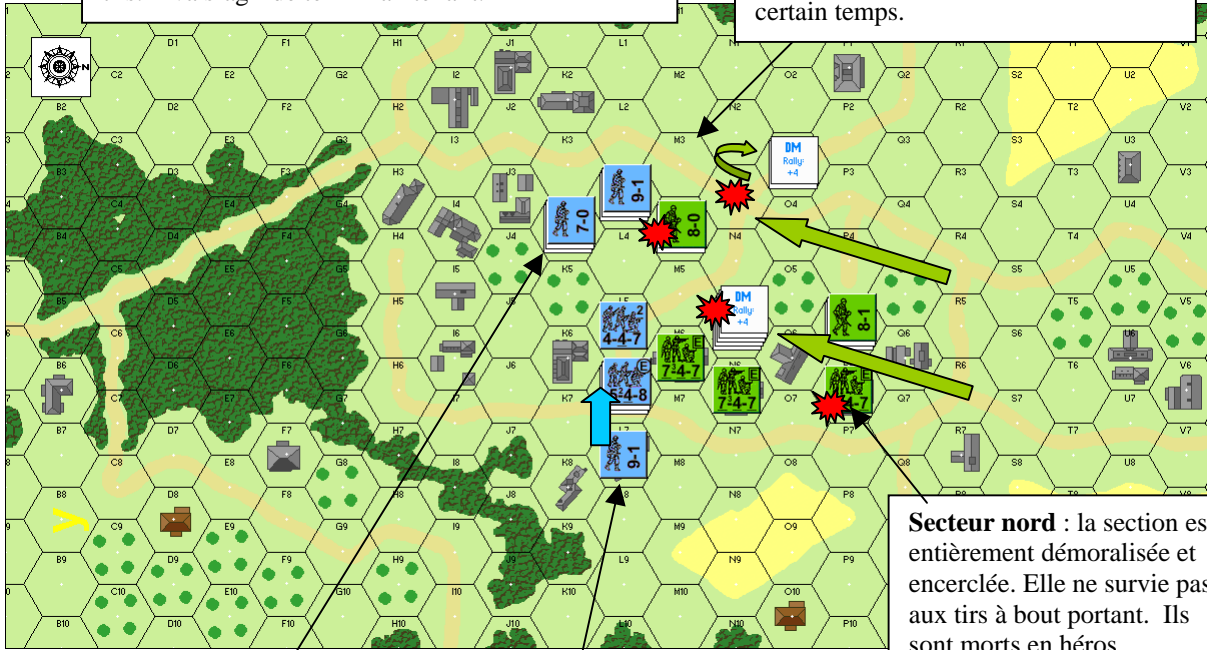
2-Ils parviennent in extremis à se replier sur P6 mais l'ennemi est sur leurs talons

Evolution situation : je pense que l'ennemi sera en mesure d'attaquer en direction de L3 dès le tour 4, s'il parvient à neutraliser les tirs de Q6 permettant aux unités en R7 de progresser par le bord est du village (que je ne couvre plus à partir de L7). Ma priorité est d'arrêter cette section aux lisières du village, en acceptant une avance et peut être un assaut depuis les accès nord (T5) sur Q6. Le contournement par l'ouest me surprend et je n'ai pas grand chose pour m'y opposer. Mais il ne pourra pas renforcer L3 ce tour, il faut donc que je me lance au prochain tour sinon la partie est perdue.

Tour 4

Secteur sud : Des tirs enfin efficace neutralisent L3 et ma section d'assaut peut contourner les bâtiments et emporter enfin cet objectif. L'ennemi parvient à se retirer en plus ou moins bon ordre. Réfugiés dans M4 les para résistent ensuite à mes tirs. Il va s'agir de tenir maintenant.

2 HS contournent le village par l'ouest en suivant l'itinéraire de leurs camarades du tour précédent. Mais cette fois ils sont accueillis par un tir nourris qui les neutralise pour un certain temps.



Secteur nord : la section est entièrement démoralisée et encerclée. Elle ne survie pas aux tirs à bout portant. Ils sont morts en héros.

Secteur centre : la section quitte L7 et s'élance vers le centre du village. Elle se trouve alors dangereusement exposée au milieu de la rue. Elle va forcer mon ennemi à réagir à mes mouvements. En effet, l'ennemi investit le village mais une riposte efficace de ma section en K4 la repousse des bâtiments en N5 d'où ils pouvaient menacer ma manœuvre principale. Une autre section ennemie s'avance dans le centre du village.

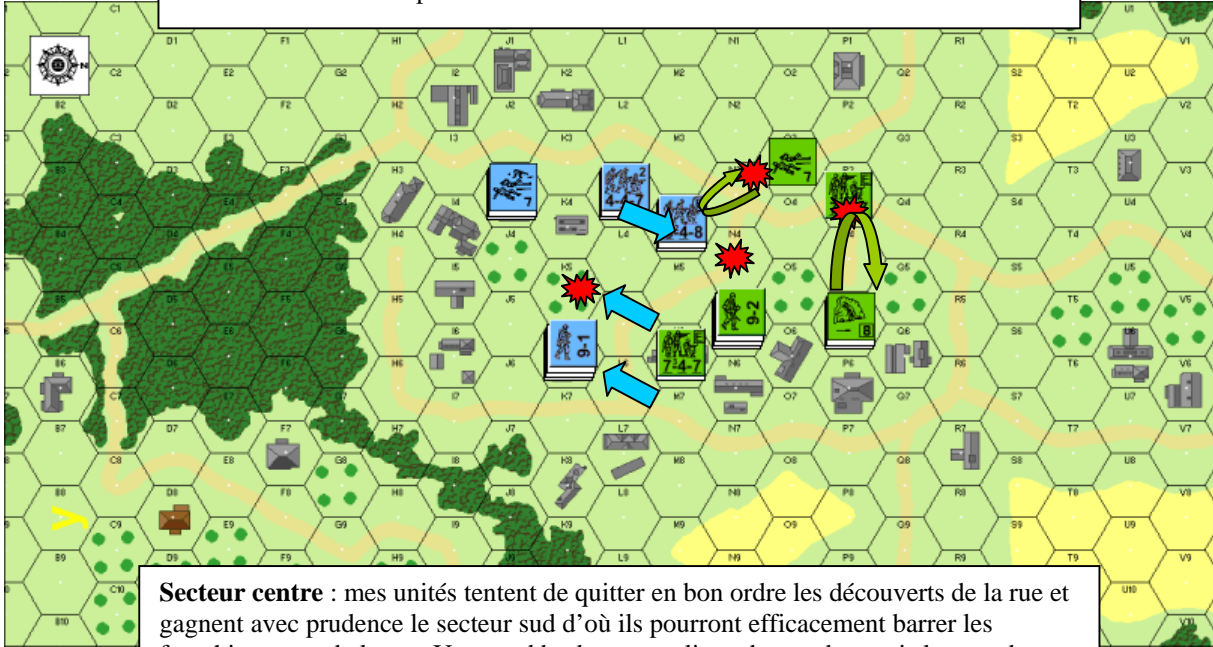
Evolution situation : le neutralisation de L3 va me permettre de m'emparer du bâtiment mais il va falloir tenir. Au centre la fin de ma résistance va libérer toutes les troupes ennemis. Ma section en L7 doit se tenir prête à lancer un assaut de diversion vers le centre du village. J'espère que ce mouvement qui expose dangereusement mes meilleures troupes me permettra de disperser la réaction ennemie et de conserver le contrôle de L3. A priori mon action de diversion vers le centre a portée ses fruits car l'ennemi renforce cette position et n'envoie que 2 HS rapidement anéantis vers L3.

Pour moi la suite va consister à occuper en force K6 afin d'interdire tout franchissement de la route entre secteur centre et secteur sud, et de tenter de m'emparer de M4 afin d'asseoir définitivement ma conquête de L3.

A cet instant j'envisage pour la première fois depuis le début du tour 3 la situation avec un certain optimisme.

Tour 5

Secteur sud : une nouvelle concentration de tir neutralise les dernières résistances en M4. Le bâtiment va tomber entre mes mains comme un fruit mûr. L'ennemi quitte le secteur et je m'installe dans M4 et L3. Les concentrations de feu ennemies sur ces bâtiments entament à peine leur résistance (2 pin). Le dernier assaut est brisé dans l'œuf par ma section « d'élite » en K6. Enfin, le leader et le squad posés dans le découvert en N4 sont impitoyablement balayés par une grêle de balles tirées à bout portant.



Secteur centre : mes unités tentent de quitter en bon ordre les découverts de la rue et gagnent avec prudence le secteur sud d'où ils pourront efficacement barrer les franchissements de la rue. Un squad broken se replie en bon ordre, mais le gros de mes forces (les 3 squad élites) sont dans K6 et peuvent interdire le franchissement de la rue. 1 leader et 2 squads qui couraient dans le découvert en M3, sont neutralisés par leurs tirs précis. Ces dernières se replient vers le centre du village.

Evolution situation : le déveine de mon adversaire au tour précédent semble lui avoir ruiné toute chance de m'empêcher de conserver le contrôle du secteur sud. Je replie mon dispositif comme prévu. Même si les US reprennent M4, je ne pense pas qu'ils pourront poursuivre par la reconquête de L3, la partie me semble donc très bien engagée, conformément au plan initial (ce que je souligne car c'est bien la première fois). En effet, le dernier mouvement offensif est brisé avant même d'avoir acquis son élan. Les Ricains refluent et s'installent dans le centre du village.