

La défense élastique

Mise en œuvre d'une doctrine tactique

Article initialement paru dans le Hors-série n°9 de la revue Casus Belli en décembre 1993.

La défense élastique se prête admirablement bien à une adaptation à ASL, car l'échelle d'application de cette doctrine correspond parfaitement à celle des combats représentés dans le jeu. La défense élastique vise ainsi à organiser le front stratégique en définissant exactement le rôle de chaque armement et des petites unités. Il s'agit d'optimiser la fonction de chacun des composants défensifs et leur coordination, ce qui correspond exactement à la définition de la tactique. ASL, dont l'échelle des combats se situe au niveau de la compagnie, permet de représenter avec précision la position des armes lourdes et l'agencement général d'une défense élastique « idéale », puis d'analyser l'efficacité de cette défense de manière très réaliste.

EXPÉRIMENTER LA DOCTRINE SUR LE TERRAIN

Dans cet article, nous vous proposons donc de vérifier les qualités et les défauts de la doctrine de défense allemande de la manière la plus pédagogique qui soit : par l'expérimentation sur le terrain. Il nous faut d'abord bien définir les paramètres de cette défense, et leurs adaptations au système et aux composantes du jeu, puis analyser de quelle manière le joueur allemand peut optimiser sa défense tout en respectant les directives tactiques de la théorie. Nous nous intéresserons ensuite plus directement à ASL, grâce au scénario de la page précédente. Après avoir évoqué les contraintes historiques de ce combat, il nous faudra positionner les unités allemandes en conformité avec la doctrine. De même, nous verrons comment le joueur russe peut parvenir à prendre en défaut cette défense. Enfin, nous ne manquerons pas de donner quelques conseils plus conventionnels sur ce scénario, c'est-à-dire la tactique à suivre pour espérer triompher sans encombre, comme un vétéran d'ASL.

Le scénario que nous vous proposons représente les combats menés par un régiment d'infanterie quelques jours après le début de l'opération Barbarossa. Selon l'avis du général Fretter-Pico, commandant la 97^e Division d'Infanterie, (notre « source » pour ce scénario), cet engagement représente une application presque parfaite de la théorie de la défense élastique. Autant le dire, les exemples réussis sont excessivement rares sur le front de l'Est, les conditions réelles des engagements s'écartant largement de la théorie. Néanmoins, comme nous l'avons vu, les officiers allemands essayaient autant que possible de se conformer à leur doctrine de combat, ajoutant des adaptations selon les circonstances. Et les moyens... Toujours est-il que le 25 juin 1941, les officiers du Jägerregiment 204 ont mis en pratique leurs enseignements et sont parvenus à repousser une attaque soviétique « en conformité avec le manuel ». A nous de voir comment cela s'est passé.

AFFAIBLIR L'ENNEMI POUR MIEUX LE FRAPPER

Dans un premier temps, rappelons les principes tactiques essentiels de la défense élastique. L'idée maîtresse de la défense en profondeur est de parvenir à affaiblir l'attaquant avec des pertes minimum pour le défenseur, puis à contre-attaquer au moment où l'assaut piétine pour détruire la force ennemie. Pour parvenir à ce résultat, il

convient d'appliquer les principes suivants : il faut donner de la profondeur à la défense et le réseau défensif doit comporter trois zones. Chacune de ces zones remplit une fonction spécifique et comprend elle-même une certaine profondeur.

- Zone avancée : Elle doit permettre de casser l'allant de l'attaque ennemie. On y place des postes avancés, armés de quelques mitrailleuses légères. Les troupes dans cette zone ne cherchent pas à tenir le terrain mais à affaiblir l'adversaire sans pertes pour eux. Des obstacles (mines, barbelés) sont également placés autant que possible afin de canaliser l'attaque ennemie.



- Zone principale ou de combat: l'attaque doit venir mourir sur la profondeur de ce réseau. Elle comprend un ensemble de points fortifiés équipés de mitrailleuses lourdes et d'armes antichars, capable de se couvrir l'un l'autre. Ces positions défensives sont placées de telle manière à échapper au tir à longue distance de l'ennemi, ainsi qu'à son artillerie. En d'autres termes, elles sont hors de vue de celui-ci, qui doit se rapprocher et se rendre vulnérable pour les engager. Cela s'applique particulièrement aux armes lourdes « décisives » (canon de 88 mm, par exemple), placées le plus à l'arrière de la zone et capables de frapper les unités ennemies ayant pénétré dans le périmètre. D'autre part, des petits groupes d'assaut doivent pouvoir circuler le long de ce

réseau pour contre-attaquer localement dès que la force attaquante présente des faiblesses.

- Zone arrière : au niveau d'ASL, les capacités hors-carte (artillerie et renforts) représentent la zone arrière. Idéalement, le joueur dispose d'une force blindée ou d'infanterie motorisée pour former une contre-attaque au moment crucial, dans la direction désirée.

- Séparer l'infanterie des blindés : afin de rendre les blindés vulnérables à la combinaison d'armes antichars légères et de troupes d'assaut du périmètre défensif, il est indispensable de les priver de leur soutien d'infanterie. Pour ce faire, il faut ralentir puis détruire l'infanterie ennemie pendant son approche, sur la zone avancée, puis sur les premières lignes de la zone principale. Le défenseur doit s'appliquer à frapper l'infanterie ennemie avec l'armement placé dans la zone principale (mitrailleuses lourdes et moyennes) et son soutien d'artillerie. Les troupes placées en position avancée ont le double rôle de retarder l'ennemi en obligeant celui-ci à les engager, puis, en veillant à leur sécurité, de laisser l'infanterie ennemie pénétrer cette zone pour frapper ses arrières. Face à une défense en profondeur, l'attaquant se trouve confronté à un dilemme d'emploi pour ses blindés: soit il les utilise comme soutien d'infanterie pour réduire les points de résistance rencontrés par celle-ci, mais il se prive alors de leur capacité de mobilité et de percée, soit il les fait avancer en profondeur dans le dispositif défensif pour frapper les arrières, mais il s'expose alors à l'armement antichar qui n'aura pu être détruit à distance. En bref, la tactique antichar de la défense élastique exige deux étapes distinctes, la première étant la séparation du couple blindé-infanterie, la seconde la destruction de la force blindée ou son inactivation. Bien évidemment, il n'est pas facile de mettre en pratique ces méthodes contre un attaquant habile, ce que nous verrons par la suite.

- Se doter d'une capacité de contre-attaque : l'un des aspects les plus intéressants de la défense tactique allemande réside dans l'importance accordée au rôle de la contre-attaque. Le rôle principal du système défensif n'est en fait pas de retenir l'ennemi sur des positions données mais d'affaiblir suffisamment la force attaquante pour pouvoir la détruire radicalement par une contre-attaque puissante et décisive. Pour ce faire, le défenseur doit constituer des groupements de choc, tenus en réserve et à l'abri de l'agresseur, afin de réagir immédiatement aux affaiblissements de l'attaque. Au niveau de la

zone principale, des petits groupes d'infanterie d'assaut jouent ce rôle avec pour mission de frapper l'infanterie ennemie qui s'est infiltrée trop en avant dans le périmètre. Ils cumulent souvent cette tâche avec celle de détruire les blindés « à la main » et peuvent d'ailleurs vite se retrouver débordés si l'attaque ennemie est bien coordonnée.

Selon les conditions du combat, le défenseur bénéficiera peut-être également d'une réelle force de contre-attaque, disponible en renfort. Cette force représente un atout essentiel de la défense, qui ne doit être engagé que lorsque la force attaquante est réellement affaiblie ou en position de déséquilibre. Si la défense en profondeur est bien construite, l'attaque ennemie perd à un moment ou à un autre sa cohésion : plusieurs axes d'attaques se créent, les blindés prennent de l'avance sur l'infanterie et une exploitation est tentée avec une partie de la force d'attaque. C'est à ce moment que la réserve peut intervenir, en concentrant sa force pour obtenir la destruction de la partie adverse qui s'est imprudemment avancée. Inversement, l'action de la réserve doit être limitée, il peut être fatal de trop l'engager ou de chercher à la faire intervenir sur l'ensemble de la défense. Elle doit frapper un point névralgique de l'attaque, maintenir sa cohésion puis reprendre sa place en réserve sous peine d'être érodée par la supériorité numérique ennemie.

LES CHOIX DIFFICILES DU DÉFENSEUR

Les principes fondamentaux de la défense élastique ayant été définis, comment les adapter à ASL ? On constate en premier lieu que le défenseur ne dispose que très rarement de l'ensemble des atouts lui permettant d'appliquer parfaitement la doctrine. Cette combinaison parfaite consisterait en un éventail de troupes en zone avancée, un arsenal défensif meurtrier (mitrailleuses lourdes, canons antichars, soutien d'artillerie) en nombre suffisant, des troupes de choc en excès pour former des groupes d'assaut. Et enfin une réserve blindée que, luxe suprême, le joueur n'est pas obligé d'engager en catastrophe pour sauver la situation mais peut conserver en retrait pour attendre le moment favorable. Beau cas d'école bien hypothétique ! Les scénarios d'ASL représentant des situations réelles de combat. Le défenseur se trouve généralement face à un véritable casse-tête, confronté à l'horrible nécessité de faire des choix. Pour simplifier, il convient d'organiser sa défense en plusieurs étapes. Tout d'abord, comme lors de la préparation d'une défense classique pour ASL, il faut positionner l'armement lourd, celui qui va frapper l'infanterie ennemie à distance, et organiser la protection de cet armement. Les mitrailleuses lourdes et moyennes, les observateurs d'artillerie, les mortiers, prennent position sur les hauteurs ou dans les bâtiments, avec la meilleure vue possible sur la carte. Deux impératifs de placement sont à respecter : ne pas concentrer ces armes en les mettant à la merci d'un tir d'artillerie ennemi, d'obus fumigènes ou d'un coup heureux, et pouvoir déplacer à l'abri des unités d'un centre de défense à l'autre (en défilade derrière les collines ou dans des tranchées). On organise



ensuite la zone principale de défense avec l'essentiel des forces, ainsi qu'avec l'armement antichar, en cherchant à lui donner de la profondeur. Le défenseur ne dispose normalement pas d'un nombre suffisant de troupes pour couvrir l'ensemble du front, il doit plutôt chercher à constituer une zone suffisamment large, mais dont les défenses soient réellement denses, avec, selon la doctrine allemande, un damier de rassemblement défensif (quelques squads autour d'une arme de soutien) capable de se couvrir et que l'attaquant va devoir engager l'un après l'autre tout en subissant des tirs croisés. En fait, le défenseur constitue une sorte de Stützpunkt, un point fortifié, en forme d'arc de cercle autour de son armement principal, une position qui ne peut prétendre évidemment à contrôler physiquement l'ensemble de la carte mais oblige l'ennemi à réduire l'armement lourd.

Le placement de l'armement antichar diffère beaucoup plus radicalement d'une défense conventionnelle pour ASL. Selon la théorie allemande, les chars, séparés de leur infanterie, doivent être engagés par une combinaison d'armement légers et de troupes d'assaut après i avoir pénétré les premières lignes de défense.

Les canons AT dont disposent le défenseur (37L, et au mieux 50L), efficaces contre les blindés légers russes mais impuissants contre les T34 et les chars lourds, ne sont donc pas placés en avant de la défense pour toucher à longue distance, mais à l'intérieur du périmètre. Ils subissent ainsi le moins possible les tirs de la force attaquante et sont protégés par une couverture d'infanterie d'une destruction prématurée par l'ennemi au contact. Les fusils anti-tanks sont répartis sur l'ensemble du dispositif, de préférence là encore légèrement en retrait. Le défenseur constitue également un petit groupe de troupes d'assaut, apte à la lutte antichar mais

également capable de contre-attaques locales. Constitué de 3-4 squads d'élite (« 8-3-8 » ou « 5-4-8 » armés de charges explosives) autour d'un leader, ce groupe doit rester très mobile, en défilade, pour échapper à tout tir ennemi, camouflé (concealed) aussi longtemps que possible et prêt à réagir avec vigueur contre des chars qui menacent les armes lourdes à courte distance ou de l'infanterie qui s'approche. Autant le dire, la destruction des blindés ennemis au corps-à-corps n'est pas une partie de plaisir, surtout quand ceux-ci sont mobiles et dotés en mitrailleuses. Néanmoins, la menace représentée par le groupe d'assaut est souvent suffisante pour repousser une attaque mal appuyée.

Enfin, le défenseur doit conserver quelques sections pour former une zone avancée à peu près consistante. Il suffit de 3-4 squads et d'une mitrailleuse légère bien déployés, additionnés d'unités factices si possible (dummies) pour retarder un ou deux tours un attaquant hésitant. La règle maîtresse de ces unités est de sauver leur peau. Le défenseur va donc jouer au chat et à la souris dans cette zone, mettant à l'abri ces quelques troupes pour les faire ensuite attaquer lâchement les arrières ennemies, terroriser les unités désorganisées et démoralisées (broken) et gêner les déroutes. Pour conclure sur la défense, on peut dire que celle-ci se doit d'être active. Pas question pour le joueur d'assister au déploiement ennemi en se contentant d'arroser avec ses armes lourdes. Il faut au contraire bien s'imprégner de l'esprit de la défense élastique : savoir céder du terrain pour sauver des hommes, faire venir l'adversaire aux endroits favorables, harceler constamment ses forces par des attaques brusques et enfin lancer une vraie contre-attaque pour briser l'échine de l'ennemi et l'empêcher de reconstruire son assaut avant la fin de la partie.

PREMIERS COMBATS POUR LES CHASSEURS DU JAGERREGIMENT 204

Dans le scénario que nous proposons, le joueur allemand dispose quasiment des moyens de défense optimaux d'un régiment d'infanterie du début de la guerre. La 97. Leichte Infanterie Division progresse alors depuis quatre jours depuis la frontière, sans véritables combats sérieux. Ses effectifs et ses moyens sont donc au complet. L'essentiel du régiment avance à pied (l'artillerie est hippomobile) et de toutes manières la 17e Armée à laquelle la division est intégrée ne comprend pas de division blindée. Aucun soutien de Panzers n'est donc à espérer, quand les reconnaissances de la division entrent en contact avec la 8e division blindée soviétique. En tête, les officiers du Jägerregiment 204 savent donc parfaitement à quoi s'attendre (T34 mis à part) en matière de contre-attaque et ne peuvent compter que sur l'efficacité de la défense élastique. Pour ces diverses raisons, la défense des hauteurs de Magierov le 25 juin est donc très proche de la théorie, ce que confirme l'examen de l'ordre de bataille initial. En plus d'une compagnie d'infanterie réduite (10 squads), un peloton de Stosstruppen (troupes de choc) a été placé en réserve. En d'autres circonstances, leur présence pourrait

surprendre, surtout dans un combat en rase campagne. Mais ce choix est conforme aux directives des manuels de combat. L'historique du scénario révèle que leur rôle fut déterminant. Deux canons de 37 et un soutien de mortiers complètent le tout de manière très réglementaire, mais la présence du canon de 105 est dictée (déjà) par la menace des blindés lourds soviétiques. Le régiment subit en fait depuis le début de l'après-midi plusieurs attaques de chars isolés que les canons de 37 ne parviennent absolument pas à détruire. Comme ce fait s'est déjà produit sur ce front (les T34 ont été employés la première fois sur le front du Heeres-Gruppe Sud), le commandant du régiment ordonne de libérer quelques canons des batteries d'artillerie pour les mettre en soutien direct de la défense. Les 105 seront placés juste à temps pour l'assaut général. Il semble en fait que ce renfort, sans parvenir toutefois à détruire aucun blindé russe, a représenté une menace suffisante pour dissuader l'exploitation.

UNE POSITION DÉFENSIVE À L'ENCONTRE DES RÈGLES D'OR D'ASL

Pour donner plus de fluidité à la situation et compliquer le rôle du défenseur, les conditions de victoire demandent de sortir des unités par le bord ouest, ce qui constitue une percée russe vers la ville de Magierov et les batteries d'artillerie allemande. Cette solution est préférable à une lamentable boucherie pour la possession des collines, situation qui avantagerait le défenseur et ne profiterait en rien aux Soviétiques, toujours sous le feu de l'artillerie. Passons maintenant au placement. Avec un nombre de troupe réduit, le joueur allemand ne peut espérer tenir les deux collines (621 et 538). Pas d'hésitation, il s'installera en force sur la plus élevée, car de toute manière, le joueur soviétique sera obligé de l'attaquer s'il ne veut pas subir un feu nourri sur son infanterie pendant toute la partie. Tout d'abord, le joueur allemand va bien sûr placer ses HMG, MMG, observateur et mortiers de 50 dans des trous individuels (avec par exemple: HMG en Q6, MMG en S7, radio en N5). Il faut ceinturer cette position d'un solide cordon d'infanterie, avec regroupement dans les bois autour de T9 et 19. Il reste alors quelques squads en excès, un ou deux au pied de la colline 538 et idem au centre. Selon l'axe d'attaque ennemi, un squad pourra par exemple s'avancer jusqu'au bâtiment 16Q3 ou jusqu'au bois 16 FF2 tout en restant camouflé, histoire de semer la perturbation. Le groupe d'assaut reste en réserve derrière la colline, avec un « 8-0 » à proximité pour se déplacer plus vite et intervenir soit contre des chars qui tentent d'écraser les nids de mitrailleuses, soit en contre-attaque vers le milieu de partie, quand l'infanterie soviétique commence à déborder sur les ailes. Enfin, le plus délicat: les canons de 37. La tentation est grande de les placer tout simplement sur les hauteurs pour détruire facilement les chars légers ennemis, mais dans ce cas, pas de placement caché et les T34 risquent de se charger d'eux pendant que les autres restent à l'abri. Le rôle des antichars consiste à engager les blindés qui se trouvent littéralement sur les mitrailleuses (en

Overrun), donc placement limité aux bois de la colline 621, ou plus habilement, derrière la colline en HIP (par exemple en R2). De cette manière, ils sont à l'abri de l'infanterie, peuvent engager les chars légers ennemis qui tentent de contourner la position et peuvent plus facilement changer leur arc de tir que dans les bois. Ce placement correspond ainsi parfaitement aux principes de la défense en profondeur. De toutes manières, les ATR beaucoup plus mobiles sont suffisants pour se charger des T26, et les T34 sont à l'abri de toutes menaces (sauf coup heureux pour immobiliser). Quant au 105, on ne peut en attendre à première vue rien de très passionnant. C'est oublier que l'ennemi va très probablement chercher à occuper les collines, ne serait-ce qu'avec une partie de ses forces, pour neutraliser l'observateur et les mitrailleuses, offrant ainsi quelques belles cibles au canon situé bien à l'arrière. Autre effet intéressant, vous pouvez tirer de la fumée sur votre propre observateur si celui-ci est menacé par quelques groupes de feu monstrueux, cela gênera la précision des salves d'OBA mais lui offrira quelques DRM supplémentaires. De plus, selon le principe même de la défense élastique, le joueur allemand doit, à un moment ou à un autre, céder du terrain pour garder la cohésion de sa défense. Reculer derrière la colline oblige l'attaquant à se révéler pour maintenir l'assaut. Le placement reculé du 105 est certes un désavantage dans les premiers tours de la partie où il ne pourra faire feu sur l'infanterie en approche mais, pendant les combats décisifs à l'intérieur du périmètre, il peut faire la différence. Un tel scénario se joue sur le long terme! Une position HIP dans les blés en CC3 ou W4 lui convient donc parfaitement. Et à présent, tout est paré pour accueillir dignement les Soviétiques! Les mitrailleuses vont hacher sévèrement, l'artillerie va frapper dur. Prions pour que le commandant des T34 ne soit pas un trop grand méchant loup.

LE SOVIÉTIQUE DOIT ATTAQUER EN 1941 AVEC L'EFFICACITÉ DE 1943

Il n'y a pas de secret, la clé de la partie réside dans l'usage que l'on fait des T34. Joueurs en pantoufles, pas question de traîner avec ces engins! Avec une capacité d'Overrun de 13 FP, vous pouvez semer la panique même dans les foxholes (trous individuels). Ne considérez plus vos chars comme des canons à chenilles, bien contents de frapper avec leur 76 à distance respectable. Non, des blindés pareils sont des avions qui doivent sillonner le champ de bataille sans relâche, passer derrière l'ennemi pour gêner ses déroutes, se rabattre sur ses unités à découvert et surtout piquer droit sur l'antenne de la radio pour lui donner deux ou trois bons coups de chenilles. Vous êtes invulnérable! Erreur fatale à ne pas commettre : ne vous arrêtez jamais. Déjà que les mouvements en peloton ralentissent l'allure, l'immobilité signifie la fin pour un char. L'Allemand en profitera à coup sûr pour vous placer une mauvaise charge explosive ou une tentative d'immobilisation (à bout portant, même en mouvement, les mitrailleuses offrent un respectable 6 FP). Cela étant dit, les T34 ne

peuvent remplir seuls les conditions de victoire. Il faut donc bien que notre pauvre infanterie progresse à bon pas, et les débuts promettent de ne pas être une partie de plaisir. Subissant le feu conjugué des mitrailleuses et de l'artillerie avec un ELR de 2, le Soviétique va vite se retrouver avec une cargaison de conscrits démoralisés et ses Leaders ne sauront plus ou donner de la tête. L'avance doit donc se faire avec une dispersion maximum (un squad tous les deux hexagones), dans les champs, puis en usant au maximum des Blind hex. Mieux vaut ne pas s'aventurer dans les bois, l'artillerie risque d'y tailler des coupes sombres dans les rangs. Parvenu sans trop de dégâts au pied des collines, un choix s'offre au joueur soviétique : soit il infiltre ses unités à travers les angles morts jusqu'à la carte 4 où la traversée avec les mitrailleuses dans le dos représentera le dernier obstacle avant la ligne d'arrivée, soit il se décide pour l'assaut et lance tout sur les positions allemandes. La décision dépend de la réussite des blindés. Si les T34 et les T26 sont parvenus à de beaux résultats sur la colline, autant finir le travail, sinon l'Allemand va certainement se ressaisir et frapper au moment de la traversée du glacis de la carte 4. Autant continuer l'avance circonspecte vers la sortie en serrant les dents. Quelque soit le choix, pas de demie-mesure : si le Soviétique décide d'attaquer, il faut frapper très fort car il n'y aura pas de deuxième possibilité. Au désespoir, une « vague humaine » (human wave) pour tout balayer peut être décisive, mais attention, celle-ci ne se déclenche jamais contre des positions solides mais plutôt contre les beaux restes de la défense. Il ne faut pas non plus hésiter à en lancer une belle pendant la première phase de la progression, si le défenseur faiblit ou commet des erreurs. Les mortiers de 50, pour leur part, peuvent harceler très efficacement les positions allemandes de très loin (du bord de la carte en fait). Pensez à en confier deux au même squad, les autres ont besoin de toute leur énergie pour courir. Enfin, examinons les possibilités des T26. Apparemment très vulnérables au tir antichar ennemi, ces blindés sont en fait capables de beaux prodiges. Tout d'abord, les 37L ne peuvent espérer les détruire que moins d'une fois sur deux (Final To Kill de 6 en caisse) mais avec la cadence de tir, mieux vaut se méfier. Ils peuvent facilement compléter l'action des T34 et représentent à quatre pas moins de 20 CVP. Néanmoins, ils sont très fragiles de l'arrière et l'Allemand ne manquera pas de tirer quelques balles perçantes avec ses MG de toutes les directions (Final To Kill de 4 à l'arrière, sans compter la distance). Il est plus judicieux de les cantonner à un appui feu (le 45L correspond à un correct 5 FP sans TEM) avant de les lancer vers la liberté quand la situation s'est calmée.

Pour terminer, c'est l'analyse historique qui doit guider la conduite tactique du joueur soviétique, il lui faut attaquer avec une excellente coordination comme l'Armée rouge a mis deux ans à l'apprendre. En bref, faire exactement l'inverse de ce que les officiers soviétiques faisaient en 1941. Les T34 doivent dominer le champ de bataille, non pas en vain,

comme c'était le cas, mais pour se rendre utile à l'infanterie. Cette dernière doit éventuellement suivre les blindés pour se jeter sur les AT, et en tout cas attaquer en masse dans une direction bien précise, et non pas sur l'ensemble du front en espérant saturer la défense ennemie. Ainsi, les deux adversaires de ce scénario se retrouvent finalement placés devant les contraintes tactiques des combattants de 1941 : le joueur Russe essayant de ne pas commettre les mêmes erreurs avec des unités souvent difficiles à manier, le joueur Allemand faisant honneur à la doctrine élastique héritée de la Grande Guerre. Mais la violence des combats du front de l'Est va vite rendre caduque la leçon des Anciens.

THÉOPHILE MONNIER

<http://www.store4war.com>, la boutique en ligne du wargame.

Conversion numérique et mise en ligne par www.cote1664.net avec l'aimable autorisation de l'auteur.