

L'offensive d'infanterie en milieu urbain

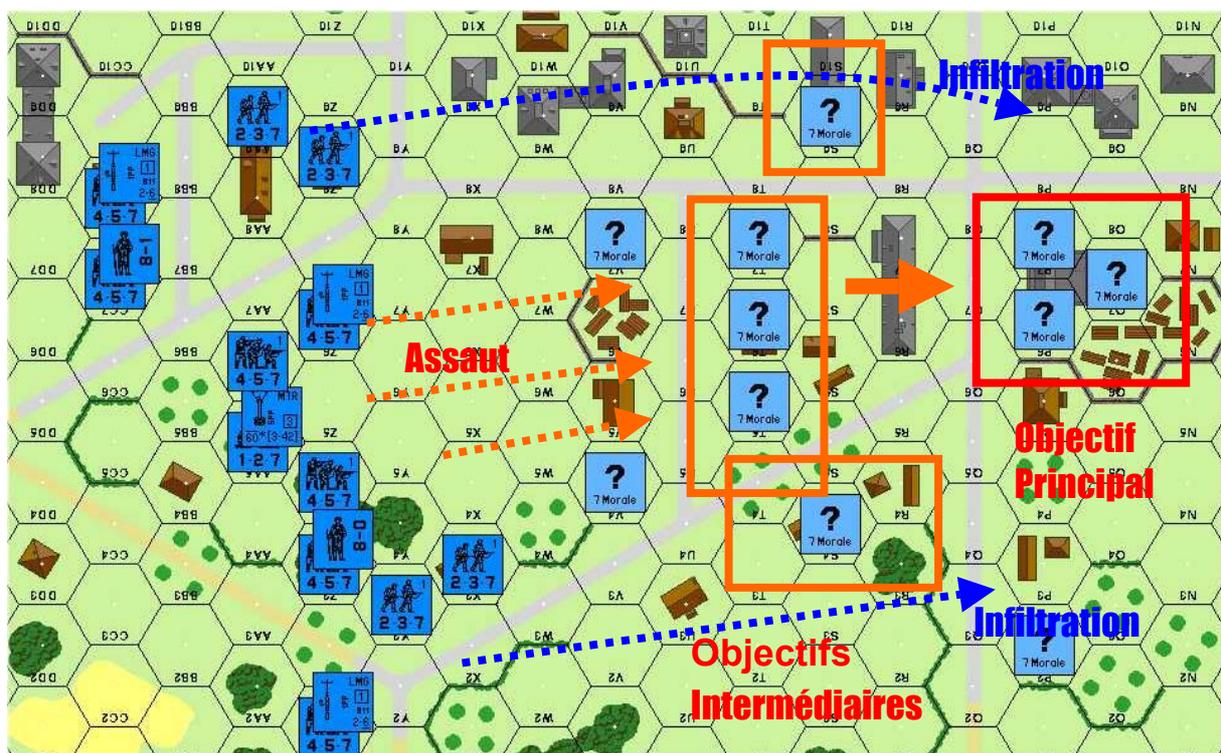
Dogan Ogreten

Ces quelques lignes n'ont pas la prétention d'être une recette miracle ni une dissertation, mais juste quelques conseils d'ordre tactique issue aussi bien de la réalité militaire que du jeu lui-même. Si vous y voyez des erreurs ou des oublis grossiers, si vous avez vos propres petites astuces n'hésitez pas à nous en faire part. (cote1664@wanadoo.fr).

Les principales phases d'une offensive

- Reconnaissance et/ou détermination de l'objectif
- Mise en place des troupes
- Isolation de l'objectif par la manœuvre (infiltration)
- Assaut et pénétration dans l'objectif en passant si nécessaire par des objectifs intermédiaires

Grandes lignes d'un assaut d'un point de vue schématique



L'assaut

La préparation

Il faut commencer par définir la zone du front où va s'effectuer la poussée principale, cette zone doit être choisie judicieusement en fonction des moyens disponibles et surtout de l'objectif final. Ce choix est particulièrement crucial si la technique du « schwerpunkt » va être employée. Une fois la zone déterminée il faut y affecter les troupes. Cette affectation se fait sur une largeur donnée en fonction de la défense attendue. Idéalement on compte une compagnie (10 à 12 squads) sur une largeur de front de 150 à 300 m (4 à 8 hexagones).

L'étude préalable du terrain, appelée dans la réalité Renseignement et qui se traduit en termes de jeu par l'étude de la carte, du dispositif adverse et des SSRs est primordiale. Il faut à partir de ces données établir les bases de départ de l'assaut, au plus proche de l'objectif et définir les cheminements vers l'objectif, courts et si possible protégés.

Un autre aspect important qui est souvent négligé est la constitution d'une force de réserve au sein des troupes qui attaquent. Ces réserves peuvent avoir plusieurs rôles :

- Exploitation d'une percée
- Changement de l'axe d'effort
- Sécurisation de la zone conquise
- Maintien du contact entre les unités avancées
- Soutien direct de l'assaut

La mise en place ou l'infiltration

Les troupes doivent pouvoir être infiltrées jusqu'à leurs bases de départ sans être accrochées. Une bonne infiltration du dispositif adverse peut forcer celui-ci à abandonner les positions visées avant même que les combats aient commencé. Il faut toutefois veiller lors de cette mise en place à ne pas exposer une partie de son dispositif d'attaque en le mettant en danger d'isolation. Ce qui pourrait tourner l'assaut en désastre en cas de défense dure et de contre-attaque. C'est également lors de la mise en place qu'il faut disposer des points d'appui pour protéger les flancs de l'assaut afin de le protéger d'éventuelles ripostes adverses visant à briser l'élan initial.



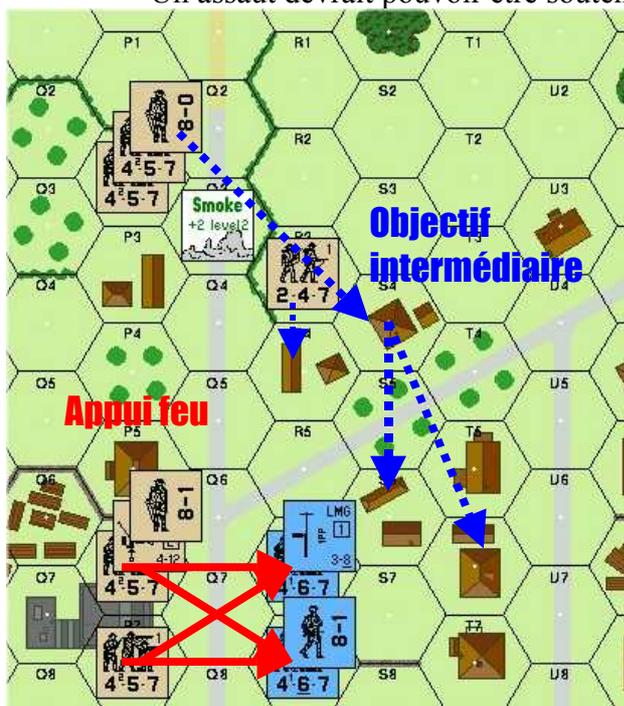
Protection sur les flancs

L'assaut des Français (flèches bleues) sur les positions italiennes est protégé sur les flancs par deux mitrailleuses qui isolent le couloir d'assaut rendant le resserrement du dispositif italien ou l'arrivée de renfort bien plus difficile.

L'assaut

L'assaut proprement dit est la phase la plus simple en fait. Elle doit toutefois présenter certaines caractéristiques :

- Un assaut doit être **BREF et VIOLENT**.
- Il faut utiliser les couverts et les fumigènes au maximum, mais pas au détriment de la vitesse d'exécution
- Un assaut devrait pouvoir être soutenu par des tirs directs tant que possible



Un Assaut en règle

1 section d'infanterie britannique se lance à l'assaut d'un groupe de bâtiments tenu par les Allemands, soutenue par une section et une MMG

L'exploitation

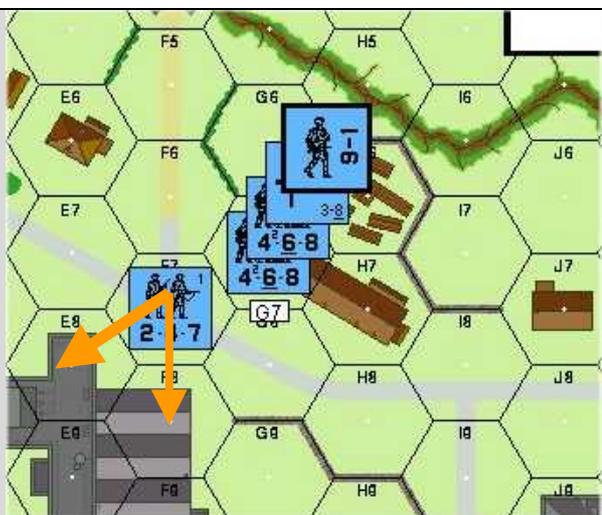
L'exploitation de l'objectif doit permettre d'assurer la main mise sur le terrain récemment conquis. En zone urbaine il est fréquent de devoir sécuriser les bâtiments pris dans un secteur ennemi. Pour se faire les groupes de combats doivent ratisser les étages (en termes de jeu on fait des « searchs », des « mopping up » ou on y déplace des squads). C'est une mission idéale pour les forces de réserves.

Les positions conquises une fois l'assaut terminé doivent permettre la réorganisation du dispositif, en vue soit de poursuivre l'adversaire, soit de continuer la progression vers l'objectif suivant ou encore d'établir les positions défensives en vue de recevoir une contre-attaque.

La recherche des troupes dissimulées en ville
(Technique honteusement piquée à Christophe « Meurs chien ! » L. - Toulouse)

Toute la subtilité réside dans le fait d'effectuer un « Search » avec le ½ squad sur un maximum d'hexagones adjacents ce qui en cas de réussite révélera les HIPs éventuels. A partir de là, soit le ½ squad a été éliminé et le killer stack a ensuite détruit les petits malins ou le killer stack a détruit les petits malins et le ½ squad de reconnaissance a survécu et peut continuer son agréable mission.

On retiendra dans un cadre plus général, la **présence d'un élément mobile et d'un appui feu** lors d'une mission de sécurisation ou de reconnaissance.



Quelques remarques non-exhaustives sur le terrain urbain

Dans une ville il existe des zones tactiques clés qui souvent contrôlent des découverts, des ponts, des ouvrages défensifs ou des voies d'accès. Il est important de les identifier et de réfléchir à leur rôle éventuel. On peut y trouver des parcs, des usines, des bâtiments de grandes tailles, des carrefours, des ponts etc...

En zone urbaine les espaces sont confinés donc le champ de bataille est segmenté, il faut en tenir compte, car il est alors plus difficile de concentrer sa puissance de feu en un seul point. Ce type de terrain favorise évidemment la défense, en morcelant les forces qui attaquent.

Il existe des voies de pénétration qui sont souvent des axes routiers, ces axes peuvent permettre à l'attaquant une exploitation rapide des percées et des pénétrations profondes, surtout s'il existe une composante mécanisée. Il est donc clair que ces voies de pénétration

vont être battues par les feux du défenseur, ce qui va obliger l'attaquant à sécuriser les abords de ces axes de pénétrations.

Les bâtiments sont vos amis !! N'hésitez pas à y progresser. Certaines armées préconisent même de progresser de bâtiment en bâtiment en détruisant les murs intérieurs, ce n'est évidemment que rarement réalisables à ASL, mais si un jour vous avez des DC en trop...

Il est très facile de créer des points de forte résistance en ville (à cause des +2/+3 de TEM). Il ne faut pas tomber dans le piège de s'y laisser accrocher, mieux vaut dans ce cas manœuvrer et contourner l'obstacle pour le réduire par la suite.