

Chechen Christmas

Thomas Pouchin



Grozny (Russie) - 7 janvier 1995, 10h00

La surprise tactique foudroyante des premiers jours est passée, les Russes réapprennent vite les fondamentaux du combat urbain et ont remplacé leurs piètres unités de conscrits par des troupes aguerries. Reproduire les embuscades géantes n'est plus possible, les véhicules n'avancent plus en convoi vulnérables, mais couverts par une infanterie nombreuse qui n'hésite

pas à investir les bâtiments. Accepter un choc frontal conduirait au désastre, la puissance de feu ennemie est bien trop supérieure.

Il va falloir conduire un combat très mobile, fait d'embuscades et d'escarmouches, en décrochant rapidement pour frapper ailleurs. Pour ce faire, le réseau de souterrains et la connaissance du terrain sont de précieux atouts.



République Tchétchène d'Ichkerie

Volée de roquettes

Abondamment pourvus en RPG7, les Tchétchènes les utilisaient souvent en grand nombre simultanément. Le joueur peut choisir d'envoyer une volée de roquettes lorsqu'il utilise une arme anti-char. Le bloc bénéficie d'un bonus de +1 et perd 1 VO (consommation de munitions).

Blindage réactif

Les T-80 sont invulnérables aux tirs de RPG, sauf ceux provenant d'un niveau supérieur.

Soutien

Les caves et souterrains constituaient des bases logistiques dans lesquelles étaient notamment stockées armes et munitions.

Tout bloc situé sur une position de l'encart souterrain peut bénéficier, sur place, d'une action de soutien.

Décompter un point "soutien" sur la fiche scénario.



IMPULSION 1 Boïviki 1 ★★

0	2	3	4

Carte - Boïviki Setup - idem impulsion 4

IMPULSION 2 Boïviki 2 ★★

0	2	3	4

Carte - Boïviki Setup - idem impulsion 4

IMPULSION 3 Boïviki 3 ★★

0	2	3	4

Carte - Boïviki Setup - idem impulsion 4

IMPULSION 4 Hunter-killers ★★

4	5	6	7

Carte - Boïviki

Setup - sur la position de son choix sur la carte OU entrée en jeu à partir du tour 1, sur toute position de l'encart souterrain ou sur l'un des 20 pions "souterrains". La position ne doit pas être occupée par un bloc du camp Russe. Aucun tir d'opportunité n'est possible sur la position d'entrée du bloc sur la carte. Les blocs qui ne sont pas entrés sur la carte à la fin du tour 5 sont considérés comme éliminés.

Activation - le joueur peut activer l'ensemble des blocs l'impulsion 4 malgré l'absence de CDS.

Hunter-killers

Les Tchétchènes avaient constitué de petits groupes très mobiles, constitués d'1 ou 2 tireurs de RPG, d'un sniper et d'1 ou 2 tireurs AK-47. Leur parfaite connaissance du terrain et l'utilisation de véhicules civils en faisaient des unités exceptionnellement mobiles.

Les blocs "éclaireur" peuvent effectuer des mouvements hors de la vue de l'adversaire (8.1.13) même s'ils sont dans sa LOS. De plus, ils peuvent utiliser le mouvement "Hit & Go" (8.1.15).

