

# Chechen Christmas

Thomas Pouchin

## Grozny (Russie) - 7 janvier 1995, 10h00

L'ennemi, agressif et très mobile, est galvanisé par sa victoire initiale. Il va mettre en oeuvre la tactique qui lui a tant réussi, à savoir monter des embuscades aussi brèves que violentes, puis décrocher au plus vite en profitant d'itinéraires que lui seul connaît. Contrairement aux premiers jours, rester dans la rue ne fera que jouer le jeu des Tchétchènes. Au contraire, il convient d'aller le chercher dans les bâtiments, qu'il utilise comme postes d'embuscades et lui interdire systématiquement d'utiliser les caves, égouts et souterrains (utilisés comme

bases logistique et itinéraires cachés).

Laisser à l'ennemi sa liberté de manoeuvre, c'est répéter à coup sûr le désastre initial. L'objectif est donc d'abord de fixer l'ennemi en cloisonnant le champ de bataille et en contrôlant les accès aux souterrains. Ensuite, une fois entravé et cerné, il sera écrasé par une puissance de feu qui ne lui laissera aucune chance. Cette manoeuvre doit être conduite en minimisant les pertes, surtout en véhicules, afin de pouvoir poursuivre l'offensive vers le palais présidentiel.



### FEDERATION DE RUSSIE

Eléments du 165° Rgt.  
d'Infanterie de Marine

#### Evénements

Carte "Black Death" (en main)

#### Fumigènes

Les troupes russes avaient une forte dotation en grenades fumigènes. Utiliser la règle avancée 10.1 (usage de fumigènes par l'infanterie)

#### Grappins

En plus des échelles, les troupes furent dotées d'un grand nombre de grappins. Les bloc "infanterie" 2 et 3 sont dotés de grappins. Les grappins s'utilisent en tout point comme les échelles, mais au coût de 6 PM.

#### Blindage réactif

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



**1° Section** ★★ **PC** ★★

**IMPULSION 1**

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	PC 3 OBS. AVANCE
2	3 INFANTERIE	4 INFANTERIE	

Carte - Inf. marine      Carte - PC  
Setup - entre par le bord sud à partir du tour 1

**2° Section** ★★ **PC** ★★

**IMPULSION 2**

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	PC 4 OBS. AVANCE
2	3 INFANTERIE	4 INFANTERIE	

Carte - Inf. marine      Carte - PC  
Setup - entre par le bord sud à partir du tour 1

**3° Section** ★★ **PC** ★★

**IMPULSION 3**

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	PC 0 CDU	PC 1 PC
2	3 INFANTERIE	4 INFANTERIE	PC 2 LOGISTIQUE	

Carte - Inf. marine      Carte - PC  
Setup - entre par le bord sud à partir du tour 1

### IMPULSION 4

#### Appui spécial ★

RPO-A (thermobarique)

2 INFANTERIE	3 INFANTERIE
--------------	--------------

Carte - Assaut

#### Canon automoteur ★

5 TRANSPORT
-------------

Carte - 2S3

#### Anti-aérien ★

6 TRANSPORT	7 TRANSPORT
-------------	-------------

Carte - ZSU-23-4

#### Chars ★

1 CHAR	2 CHAR
--------	--------

Carte - T-80

#### Génie ★

1 GENIE	2 GENIE
---------	---------

Carte - Assaut

#### Snipers MVD ★★

PC 5 TIREUR ELITE	PC 6 TIREUR ELITE
-------------------	-------------------

Carte - PC

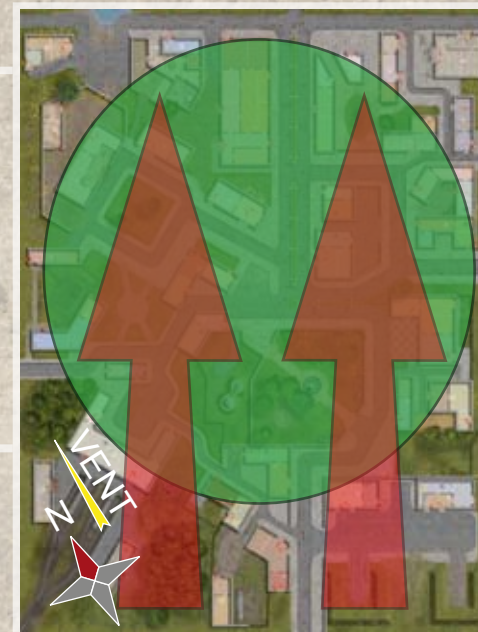
Setup - entre par le bord sud à partir du tour 1

#### Activation

Le dispositif russe rassemblait des troupes de multiples unités (dépendant parfois de ministères différents) et qui n'étaient pas entraînées à évoluer ensemble.

Lorsqu'il joue l'impulsion 4, le joueur peut activer jusqu'à 5 blocs de cette impulsion qui se trouvent dans le rayon de commandement d'un CDS.

Appuis 3D	#	I	T+1	T
MI-24 Hind	3/1	0-3	4-6	7-9
BM21	2/1	0-3	4-9	-
Mortier M30	4/2	0-1	2-8	9
Fumigène	4/2	0-1	2-8	9



### IMPULSION 5

#### Spetsnaz ★★

4 ECLAIREUR	5 ECLAIREUR	1 ? LEURRE	2 ? LEURRE
-------------	-------------	------------	------------

Carte - Assaut

Setup - entre par n'importe quel bord à partir du tour 1

#### Activation

Les Spetsnaz du GRU sont des forces spéciales expertes de la reconnaissance en profondeur. Ils furent également utilisés pour la réduction par surprise de nids de résistance. Malgré l'absence de CDS, les 4 blocs de l'impulsion peuvent être activés, les blocs "leurre" sont bougés comme les autres, ils sont immédiatement éliminés lorsqu'ils sont dévoilés ou lorsqu'ils effectuent une prise de contact.