

I krig med Confident Trained US kompagnier

Kampvognskompagniet

I denne artikel vil jeg gennemgå nogle af de principper, jeg finder vigtige når man spiller med Confident Trained (CT) Amerikanere i Late War (LW). Jeg vil starte fra toppen og arbejde mig ned gennem rækken af US kompagnier, som jeg kender personligt. Jeg vil derfor springe nogle kompagnier over, som jeg ikke har spillet, da det vil virke underligt at tale om dem jeg ikke kender. Toppen er selvfølgelig altid Kampvognskompagniet. I LW er det den sejrige M4 Sherman der er på programmet, altså ikke mere pladder med at blande Stuart eller Lee ind i dine kampdelinger. M4 Sherman har mistet meget fra Mid War (MW), men det er stadig en god all-round kampvogn.

Du kan som udgangspunkt få adgang til dit US kampvognskompagni fra bogen Cobra og FE2. De er som sådanne ens, men jeg vil under taktik beskrive hvorfor jeg syntes at kompagniet fra Cobra er at foretrække. Kampvognskompagniet var ikke noget man ser så ofte i førhen, med de er begyndt at komme frem det sidste årstid. For mig personligt hænger det sammen med, at jeg nu har spillet det klassiske infanterikompani til hudløshed og vil prøve noget andet.

Der er noget meget utilgivende og sjovt ved at spille med kampvogne. Det er meget 'Do or Die'. Der er ikke rigtig noget midt i mellem; enten vinder man stort eller også taber man (stort). Det er sjældent at man lander 3-4 eller 4-3. En god kampvognsspiller kan se når missionen og modstandere er op af bakke og vil kun gøre hvad der er strengt nødvendigt for at lande på 4-3 eller 3-4, men det kræver god taktik og lidt held. Nogle af de sejre jeg husker bedst, har været med et US kampvognskompagni mod en stenhård ned-gravet fjende, hvor jeg mod alle odds har hevet en

4-3 hjem. Det er sgu en dejlig fornemmelse og ofte fantastisk sjove spil.

M4 Sherman

Den amerikansk producerede M4 medium kampvogn også kaldet Sherman, var på mange måder med til at vinde krigen i vest. Amerika gik ind i krigen i 1941 uden en moderne kampvogn, og dem der var til rådighed, var totalt forældet når man sammenlignede med de topmoderne tyske PZ III og PZ IV kampvogne.

Det amerikanske modsvar, var at producere en rimelig kampvogn i kolossale mængder. Satsset var, at vinde kampvognskapløbet ved kvantitet i forhold til kvalitet. Med M4 fik de vestlige allierede og til nogen grad også russerne, en yderst robust og simpel kampvogn, der kunne opfylde de fleste opgaver på slagmarken, som generalerne kunne forvente af den. M4 havde flere kritiske design fejl. En af mere fæle var dens højde. Historien går på, at de amerikanske designere mente, at med en høj platform kunne M4 dominere sine omgivelser, lidt som en middelalderborg på en bakketop. Problemet er bare, at en kampvogn ikke ønsker at tårne op hvor alle kan se den (og ramme den), men hellere vil krybe rundt og selv vælge hvornår den kan ses og skyde på fjende.

M4 var absolut bedst i sin gennembrudsrolle, hvor den ikke skulle gå i nærkamp med de tyske kampvogne eller AT kanoner, og amerikanere lærte hurtigt at respektere tyskerens moderne kampvognskanoner. En uofficiel regel sagde, at det tog fem M4 at tage en Panther eller Tiger ud i Normandiet. Heldigvis for de allierede, havde de

altid nye M4 klar, når de havde mistet en i kamp. Produktionstal fra WWII er altid svært diskutere, men lad os for sjov skyld sige at US havde $\frac{3}{4}$ af deres M4 på Vestfronten (resten var sendt til Rusland som hjælp eller i Stillehavet), så havde tyskeren ca. $\frac{1}{3}$ af deres kampvogne (inkl. StuG ol.) på Vestfronten (resten var i Rusland og Italien). Hvilket giver sådan cirka 30.000 M4 mod 2.100 tyske kampvogne, dette er en 14:1 faktor i favør til M4, så det er vel ikke for meget at sige at satset på kvantitet havde vundet.

Sammensætning af dit Kampvognskompagni

En af de vigtigste ting at huske er, at du med et CT Kampvognskompagni kommer til at tage tab. 3+ 'To Hit' kan nemt give et hurtigt nederlag, hvis man ikke passer på. Specielt med alle de store katte der er derude her i LW. Det er derfor yderst vigtigt, at du tager fire kampvogne i alle dine kampdelinger. Fire er det optimale tal mht. moral, da du først skal teste efter tabet af tre kampvogne. Samtidig gør det også, at du stadig kan levere en god omgang ild mod fjenden. Nu har du så antallet på plads, men hvad så med resten af sammensætningen af dit kompagni? Du skal selvfølgelig have alle tre kampdelinger.

M4(76) er en rigtig god kampvogn og du skal have fire af disse, så opgrader den ene deling M4 til M4(76). De virker måske lidt dyre, men de er det hele værd - de kan nemt skræmme de fleste andre kampvogne. M4(76) har 7 i Front Armor, AT 12 og Protective ammunition, og med dette kommer de altså ret langt.

En anden rigtig god ting er, at du stadig har adgang til den virkelig gode M5A1 Stuart. Tag alle de kampdelinger du kan, eller mindst to stk. Jeg har efterhånden ikke tal på alle de kampe Stuarts har vundet for mig eller sikret et hæderligt 3-4 nederlag.

Jeg har personligt rigtig dårlige erfaringer med M4(105) Assault Gun. Med ROF 1 virker den som et rigtigt dårligt alternativ til rigtige M4 kampvogne; til artilleribeskydning mangler delingen virkelig et staff team til TOT regelen. Det eneste der retfærdiggør M2A1 105mm howitzer og M1 155mm til US - inden I kommer med jeres modar-

gumenter, så se lige hvor mange tyske spillere der bruger 105 mm leFH18 howitzer, i forhold til Nebelwerfer 41; ja det er ikke mange. Det er nok fordi leFH18 allerede som Confident Veterans (CV) er et problem, så er der vel ingen speciel god grund til at tage 105 mm som CT vel? Når vi er ved artilleri beskydning, er det min holdning at artilleri bare ikke virker til et kampvognskompani. US artilleri kan virke over en 5-6 ture, så der kommer det i sin ret, men som jeg vil vise under afsnittet Taktik, har du ikke den tid det tager for CT artilleri at virke ordentligt. Det samme gør sig gældende ved Fly, det fungerer bare ikke til et kampvognskompagni - igen inden du bryder sammen i gråd og siger, jamme hvad med de Panther og Tiger kampvogne, så vent til afsnittet Taktik.

Med et US CT kompagni skal du have adgang til Smoke. Jeg plejer at fikse dette med M4 81mm MMC. Dette er en dejlig billig smoke platform og med .50 Cal AAMG opgrade kan den faktisk også tage Marder ol. ud.

M8 Scott HMC er desværre et dårligt køb, da den ikke har smoke i LW, hvilket er meget ærgerligt, da det er en virkelig cool model. Igen vil jeg anbefale imod at tager rigtigt artilleri, da du ender med at forsøge at skyde med HE, hvilket er totalt op af bakke med CT tropper, og går imod ideen med at tage dem med som Smoke platforme.

US Armored Rifle deling (ARP) i LW (og MW) er ret god, det er mange teams med mange skud. Jeg kan dog ikke få den til at virke, som en support option til et kampvognskompagni. Jeg syntes ofte ikke at de kommer i kamp, står i vejen, eller også bliver de skudt i stykker inden de når frem. Som trænet er de heller ikke for gode i et angreb. Facit er, at de tager for lang tid af få frem i en god situation hvor de kan angribe, og med et kampvognskompagni, har du ikke tid til at vente på at ARP kommer frem. Tager du ARP med for at beskytte dine objektiver, har du allerede tabt; det er et totalt spil af points, for kommer modstander ned til dine objektiver er det fordi du allerede er besejret og dine M4 er brændende vrage. Så kan en ARP deling fra eller til være lige meget.

Recon er altid godt til et kampvognskompagni. Desværre er Cavalery Recon delingen elendig i LW. Jeg anbefaler i stedet at tage at AOP fly med. Dette er ikke en opfordring til at tage artilleri med for at udnytte det reroll på tredje forsøg på at 'range ind', slet ikke. Det er Column Security reglen jeg er ude efter, for med 40 points er AOP en super billig lille recon enhed. Den alm. recon deling med en M2 Half-track og en Jeep er selvfølgelig også en mulighed. AA er også altid dejligt, men tag det kun med, hvis du har noget specifikt de skal beskytte, eks. Artilleri; men det har du jo ikke, så hvorfor bruge points på AA? Som du kan læse under afsnittet Taktik, skal du frem og være ond ved modstanderen ASAP, så kør frem under 25 cm fra fjenden, så kan denne ikke benytte sine fly alligevel.

Jeg ser ofte at folk er i tvivl om Tank Destroyer (TD) delingen, og det kan jeg godt forstå. Det er fire ekstra kampvogne med AT12, det har man vel brug for som en stakkels US spiller uden Panthers og IS2? Nej, drop nu det klynkeri. TD er for dårlige og dyre til et kampvognskompagni, desværre, for det er ret nice modeller. Specielt M18, med deres Über move. Som med Stuart skulle man tro at de virker. Problemet er at TD 'Seek, Strike & Destroy' regelen er yderst svær (hvis ikke umulig) at udnytte, med et kampvognskompagni der ofte skal angribe. Jeg synes også at TD delinger virker super dyre; det er virkelig mange points for en CT deling og jeg tror at man betaler kassen for 'Seek, Strike & Destroy' reglen. Uden Seek, Strike & Destroy er TD bare fantastisk dyre og dårlige Marders, der skal trække sig tilbage, hvis de misser et save og derefter et motivations slag, og tro mig, med de 3 infanteri teams og Jeep så kommer der et fejlet save.

Taktik for dit Kampvognskompagni

Tid er afgørende og du har ikke tiden på din side. Du skal op og være personlig allerede fra tur ét. Om ikke andet, så for at stresse modstanderen, så han ikke i ro og mag kan placere sine AT enheder som det passer ham. Stuart er en nem måde at skabe tid til fordel for dig, for ved at køre rundt i baglandet, giver de tid for dine M4 at nå frem og angribe artilleri eller andre sårbare delinger. Du må ikke stoppe op ved hovedlinjen og forsøge

at skyde nedgravet infanteri eller PAK, det ender ikke godt. Bevæg dig hele tiden frem og forsøg at lægge maksimalt pres på objektiverne. Holder du stille eller ikke presser på objektiverne, spiller du bolden over i din fjendes lejr og han kan vente på forstærkninger, eller på at hans ofte overlegne kanoner begynder at tynde ud i dine M4 – Lad ikke dette ske, kom frem og vær offensiv.

US hemmelige våben er Stuart; den er bare fabelagtigt og dette kan ikke siges ofte nok. Stuarts er en krigsvinder for et US kompagni. Med et move på 40 cm, kan de komme om bag fjendens linjer hurtigt og begynde ødelæggelsen. En yndet Stuart taktik for mig, er at gå efter de mindre enheder som ofte altid gemmer sig i ens modstanders bagland, specielt de tyske lister har ofte en eller flere, små måske let pansrede delinger, som gemmer sig omme bagved, klar til at blive taget ud eller bare være der for delingsantallet. Her tænker jeg bl.a. på Nebelwerfer, en lille Morter deling (til at smoke med), en lille infanteri deling der er blevet tilbage efter en Kampgruppe er lavet, eller en eller anden from for Armoured Sd Kfz AA. Fire Stuarts der buldre frem kan 'nemt' tage livet af disse; første tur skyder du på lang afstand, men i næste tur, kan du allerede være 80 cm fremme og kan begynde at gennemtygge fjendens artilleri eller de små delinger. Hvis du kan se at det er meget op af bakke, missionen og modstanderens liste virker uoverskuelig, så start med de sikre points, de små eller meget bløde delinger og gå konsekvent efter dem, for så får du da nogle points. Vær ikke bange for at komme frem under angrebsafstand af infanteri, med 20 MG skud er det ofte selvmord for dem at angribe, da din modstander véd at du kan MG dem i småstykker. Vær heller ikke bange for at gå hårdt til den, for ofte har du et par ture, inden fjenden kommer med noget der rigtigt kan true dig; så er det bare med at komme væk, eller blive og tage tabet, for at binde enheder væk fra fronten. Et angreb mod AT guns der står med siden til, kan også være en mulighed; spray dem med MG skud og angrib i nærkamp; sørg for at alle Stuarts er med i angrebet, for med 4+ to hit i et angreb, har du brug for dem alle. Til en turnering, kan du ofte hive et hurtigt VP eller to hjem på disse bløde delinger, som fjenden troede var i sikkerhed nede bagved. En anden fordel ved Stuart taktikken er,

at fjenden mister fokus oppe ved dine M4 og ofte rykker en deling (StuG) ned for at hjælpe nede i baglandet. Dette er en fantastisk mulighed for dine M4(76) at tage en kat ud med et sideskud eller to. Med sin 37 mm hovedkanon kan Stuarts faktisk også godt tage en Panther, PZIV og StuG ud i siden, men det siger sig selv at dette er ofte sjældent de gør det, men det sker. Stuart er også den eneste deling, hvor du med fordel kan tage med fem stk. med, for de er hurtige og små, så de kan bedre passe på sig selv, når kattene leger kispus.

Brug altid din stabiliser når du skyder, også selv om det er 6+ 'to hit'. Udnyt at du med en deling på fire M4, faktisk kan lægge otte 6+ terninger. En af de første ting der slog mig, da jeg forsøgte mig med LW US kampvognskompagnier, var at stabiliser begynder at give en god effekt med 20+ kampvogne, der alle skyder med stabiliser. Undgå skudduelle med Veteran kampvogne eller AT kanoner; det er ikke en leg du vil lege. Undgå dem ved at udnytte terræn, smoke og din hurtighed. Skal du skyde, så begynd aldrig en skydeduel med en fjende med mindre du har en overmagt på 3:1 i skud, inden du stabiliser og forsøg at skyde i siden hvis du kan. Stuarts er fremragende til at tage side skud, mens M4 og M4(76) tager fronten. Igen, kom ind og være personlig med fjende; vær ikke bange for et infanteriangreb, for du kan skyde dem i stykker. Du skal selvfølgelig ikke komme ind for 10 cm af infanter, der er i dækning det er dumt. Du skal også sikre dig, at du kan tage en enhed ud; sats ikke på et bailed out, eller dobbelt bailed out.

Mange US spiller frygter med rette de store tyske katte, eller de tunge russiske ståklodser. Det er meget forståeligt, for som US spiller har du ikke meget der kan skyde igennem fronten af dem. Det korte svar på dette spørgsmål er - lad være. Med maks. AT 12 (dine M4(76) drop nu den TD deling, den virker ikke til et kampvognskompagni) har du en ringe chance for at skyde dem i stykker og skyder du efter dem, bliver du højst sandsynlig selv taget ud i næste tur. Det du skal gøre at ignorere dem, køre uden om dem og smoke dem, eller benytte terrænet til at køre væk fra dem. Tving dem til at rykke hvis de vil skyde efter dig. Tiger er 'lette' at undgå, specielt hvis der kun er

én eller to, for de er langsomme og med smoke kan du bare køre fra dem. Panthers er lidt mere en udfordring, men de kan ofte ikke lide at rykke, pga. deres sårbare side; rykker de så jag deres flanker (eks. med Stuarts). Russere er med Hen & Chicken igen ikke de sværeste at komme uden om, dog gør deres store delinger dem til lidt mere et problem. Jeg ville personligt være mere bekymret for fem T34/85 end to Tiger I eller Tiger II, selvom jeg tror de fleste ville havde det på den anden måde.

Et nærangreb med CT kampvogne er altid en mildt sagt usikker affære, men nogle gange skal man bare gøre det (luk lugen, bid tænderen samme om din cigaret stump og skrig Geronimo); fjenden skal selvfølgelig altid være pinned, det siger sig selv. Det andet er altid at forsøge at have en deling nr. 2 klar, der kan hjælpe til hvis det går galt med det første angreb. Da du kun skal angribe i yderste nødstilfælde, skal du altid følge op med nr. 2 deling, også selv om den første deling netop er blevet nedkæmpet - der er jo en meget vigtig grund til at du angreb, ikke?

Alle dine kampvogne og måske også dine Smoke enhed, har AAMG, nogle har sågar den dejlige .50 Cal AAMG; udnyt dem hvor det giver mening. Eksempelvis mod nedgravet infanteri, kan tre .50 skud og to alm. MG skud pr. M4 give mere mening, end et skud med 75 mm hovedkanonen, hvis du lige er kørt frem for at komme frem under 40 cm (her tænker jeg selvfølgelig på nedgravet GTG veteran infanteri, hvor du ikke kan benytte stabiliser). Eller mod bløde enheder såsom Marder eller lignende, for enheder der har o i panser er gulf at beskyde med .50 Cal AAMG. Evt. kan du mikse så to M4 skyder med Stabiliser og to skyder med fuld MG butik. Mod enheder der ikke er pansret, er 20 MG skud fra fire M4/M5A1 ofte lig med en nedkæmpet deling, eller noget der er meget tæt på.

I et tidligere afsnit var jeg ret hård ved US artilleri; Jeg mener stadig ikke at det rigtig fungerer ordentligt. Ok, jeg kan da godt se ideen med Armored Field Artilleri delingen (AFA); for 185 pt. får du altså ret meget dejligt. Bare det at alle dine M7 Priests har .50 Cal AAMG er ret godt, og derudover er M4 observer kampvognen heller ikke helt dårlig. Tager du AFA, så sørg for at tage den

ekstra Half-track og giv den et .50 Cal AAMG. Så kan delingen faktisk køre med frem og beskyde nedgravet infanteri med god MG ild. Problemet for mig er bare, at til dato har et AFA ikke fungeret for mig, og jeg har stået og tænkt; bare jeg dog havde taget fire Stuarts i stedet for.

Hvis du kan, så tag altid et kampvognskompagni fra Cobra bogen. Regelen Spearhead er ret dejlig; du får et gratis recon move og du skal altid angribe. Prøv lige at tænke over det; møder du et andet kampvognskompagni skal du angribe, og det er godt, for så har han stort set ingenting på bordet og du kan bare rush'e hans objektiver. Det gratis recon move skal du lige tænke over. En sikker ting er altid at køre dine MMC frem; med deres range på kun 100 cm, er det altid rart med lidt ekstra afstand. Sørg for at de ender i dækning, så de ikke bare kan skydes itu.

En anden mulighed er selvfølgelig at rykke dine Stuarts frem. Under alle omstændigheder, er det et virkeligt godt ekstra move, men brug det med omtanke; en deling skal ikke ende ude i ingenting, hvor samtlige fjendtlige AT kanoner

kan skyde på den. Den skal ende fremme hvor det giver mening; kan dette ikke opnås, så drop rykket.

En anden god ting med Cobra, er at du faktisk kan tage tre delinger med Stuarts. Det har jeg ikke prøvet endnu, men det kunne være totalt sjovt. Bare drøne frem med femten Stuarts i modstanderens bagland, samtidig med at dine ti M4 og fire M4(76), laver rav i gaden ved fronten; kunne være godt. Hmm måske en liste til AFOD2010.

Jeg vil gerne her på falderebet, gøre opmærksom på at ovenstående er mine erfaringer og observationer, og de på ingen måde er udtømmende eller et udtryk for det bedste eller en Über tilgang til et US Kampvognskompagni, det er bare mine erfaringer. Andre har deres og det er helt fint. Dette afslutter så min første artikel, i en artikelserie til War Zeitung. Artiklen vil efter følgende også være at finde på www.Figurkrigsspil.dk. Næste gang vil jeg se på Infanteri kompagniet.

Steiner Out!