

Squad Leader

Les armes de soutien



LES armes de soutien apportent une variété considérable au combat d'infanterie dans le système *Squad Leader*. Nous allons les passer en revue dans les combats infanterie contre infanterie. Les armes de soutien antichar seront étudiées ultérieurement (Panzerfaust, Panzerschreck, Bazooka, Fusil anti-char, Cocktail Molotov, Mines magnétiques, etc.).

Chaque arme est affectée à un "squad" ou à un "crew". Un "squad" peut porter plusieurs armes à la fois, mais ne peut en utiliser qu'un seul type à la fois (5.75). D'une façon générale, il peut tirer dans un hexagone avec sa propre puissance de feu, et dans un autre avec son arme de soutien (8.4). Par ailleurs, l'orientation du pion sur la carte n'intervient pas : il n'y a pas d' "angle de tir" (17.9).

A la différence du tir d'infanterie, celui d'une arme de soutien peut enrayer cette arme (18.1). Dans le cas général, si on lance un double 6, l'arme est enrayée. Il faudra alors essayer de la faire réparer par un

"squad" non "broken" pendant la phase de récupération (*Rally phase*) en lançant un seul dé. Généralement, l'arme sera réparée avec un 1, et définitivement hors d'usage avec un 6. Dans ce dernier cas, on la retirera du jeu (17.8). On ne peut jamais réparer une arme capturée (18.2).

Maintenant examinons chaque type d'arme de soutien catégorie par catégorie. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les mitrailleuses

La mitrailleuse est l'arme de soutien la plus courante et une des plus efficaces. Elle décuple les possibilités de l'infanterie, particulièrement en ce qui concerne la portée. Elle est présente dans les 61 scénarios officiels de *Squad Leader*, sauf un (scénario D).

Voici le tableau de toutes les mitrailleuses disponibles dans les trois jeux *Squad Leader*, *Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* :

Tableau 1 : Les mitrailleuses dans Squad Leader

	Allemands	Alliés de l'Axe	Russes	Alliés mineurs	Anglais	Français	Américains
Mitrailleuses légères	LMG 2-8 B12	LMG 2-7 B11	LMG 2-6 B10	LMG 2-6 B11+	LMG 2-7 B11+	LMG 2-7 B11+	
Mitrailleuses moyennes	MMG 4-12 B12	MMG 4-10 B11	MMG 4-10 B11	MMG 4-11 B11+	MMG 4-11 B12	MMG 4-11 B12	MMG 4-12 B12
Mitrailleuses lourdes	HMG 6-16 B12		HMG 6-12 B11	HMG 6-12 B12	HMG 6-14 B12	HMG 6-14 B12	
Mitrailleuses lourdes Cal. .50			HMG 8-20 B12				HMG 8-20 B12

Il manque l'équipement italien qui paraîtra dans *G.I., Anvil of Victory* en juin 1982. On remarque que seul le matériel américain se répare avec un jet de 1 ou 2 (50.5). Le matériel le plus efficace et le plus fiable est allemand ou américain. Le matériel le moins efficace et le moins fiable est russe, sauf en ce qui concerne la mitrailleuse lourde cal. .50, d'importation américaine.

Analyse des règles du jeu :

- Une mitrailleuse peut être utilisée par un "squad" ou un "crew" de n'importe quel type. Les éclaireurs (116.51) et les tireurs d'élite (96.81) ne peuvent pas utiliser de mitrailleuses.

- Un "squad" ou un "crew" peut utiliser un HMG, un MMG ou deux LMG, et cela en plus de sa propre puissance de feu (17.1). Il peut utiliser deux mitrailleuses quelconques totalisant plus de 4 facteurs de tir, mais alors il ne peut pas utiliser sa propre puissance de feu (17.2).

- Un "leader" peut utiliser une mitrailleuse à demi-puissance (17.3).

- Deux "leaders" peuvent utiliser une mitrailleuse à pleine puissance (17.3).

- Pénétration : la mitrailleuse "arrose" tout ce qui traîne dans sa ligne de tir derrière la cible (ami ou ennemi !) (17.6). Le résultat est que le résultat du tir de la mitrailleuse s'applique à un certain nombre

d'hexagones se trouvant dans la ligne de tir (17.5). Ce nombre d'hexagones (pas forcément adjacents) correspond à la puissance de tir de la mitrailleuse (2.8). Ceci ne marche que pour un tir à l'horizontale balayant le terrain, et non pas pour un tir plongeant depuis le deuxième étage, par exemple (7.9). Il y a cependant des exceptions quand le flanc de la colline est dans un seul plan, par exemple : ce qui revient tout simplement à balayer un terrain plat en pente (95.21).

- Seules les LMG et MMG peuvent être transportées dans les égouts (27.3).

- Les mitrailleuses capturées peuvent être utilisées sans problèmes (2.7, 50.4), sauf que le nombre de "défaillance" (habituellement 12) doit être réduit de 2 points (90.12), y compris pour les Américains (90.9). De plus, une fois qu'une arme capturée est enrayée, elle devient inutilisable et est éliminée (90.12).

- Dans le tir avancé (*Advancing fire phase*), seuls peuvent tirer les "squads" qui ont porté moins de 4 points de portage pendant la phase de mouvement (5.74).

- Pendant la phase de sauve-qui-peut (*Rout phase*), les unités "broken" en déroute abandonnent toutes les armes de soutien sur place.

- Seules les mitrailleuses légères (LMG) peuvent être utilisées en *Close combat* (20.5).

Tactiques de base :

Donnez toujours les meilleures mitrailleuses aux meilleurs "leaders". Une mitrailleuse lourde bien placée fera beaucoup plus de dégâts si elle est commandée par Tienham (10 - 2) que si elle est commandée par Rosenberg (6 + 1) ! D'une façon générale, donnez toujours le meilleur matériel et les meilleures troupes aux meilleurs leaders. Ceux-ci seront votre fer de lance, et les autres seront là en soutien ou en réserve.

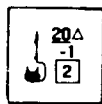
Dans les combats de rue, essayez de prendre une rue en enfilade avec une mitrailleuse lourde placée dans une maison au bout de la rue. L'ennemi ne pourra plus traverser cette rue ! Il devra tenter le coup par les égouts...

Dans la campagne, essayez également de quadriller le champ de bataille par des lignes de tirs croisés. Par exemple, pour couvrir la carte 4 avec deux mitrailleuses lourdes en hiver (sans champs de blés), placez-en une en 4M2 qui couvrira tout de 4C7 à 4P4, et une autre en 4T4 qui couvrira tout de 4P4 jusqu'à 4FF4.

Évitez d'utiliser une mitrailleuse dans un groupe de tir si ça ne vous sert à rien. Ex. : 2 squads 4-6-7 + 1 LMG 2-8, le total vous donne 10, que vous ramenez à 8 sur la table de résultat. Donc ça ne vous apporte rien, si ce n'est de l'enrayer au cas où vous sortiriez un 12 !

Si vous êtes obligés de vous replier et que vous ne pouvez pas emmener toutes les mitrailleuses avec vous, détruisez-les (17.8) ! Il est toujours plus payant de détruire ses propres armes (ou simplement de les "enrayer" volontairement) que de laisser l'ennemi s'en servir contre vous ! Pensez-y...

Dans certains cas, n'hésitez pas à tirer avec un feu soutenu, ce qui vous permet de vous décaler d'une colonne vers la droite au prix d'un nombre de défaillance réduit de 2 points (95).



Les lance-flammes

Le lance-flamme est une arme terriblement efficace à courte portée. Elle ignore les protections du terrain (22.2). Elle est donc idéale contre l'infanterie retranchée dans des fortifications (bunkers, tranchées, maisons en pierre, etc.).

C'est une arme assez peu courante qui n'apparaît que dans 10 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 6 fois (scénarios 2, 3, 13, 20, 103 et B), les Américains 3 fois (9, 11 et 12) et les Russes 2 fois (108 et B). Quant aux Anglais, ils ne l'ont pas encore utilisée. (Les autres nations ne possèdent pas de lance-flammes).

Analyse des règles du jeu :

- Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4), et les leaders avec un leadership de - 2 ou - 3 sont habilités à utiliser un lance-flamme (22.4, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent quand même l'utiliser, mais en considérant que c'est une arme capturée (voir 90.11 et 104.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais l'employer.

- Le lance-flamme a une puissance de 20 quel que soit le terrain. Il n'y a aucun modificateur de quelque nature que ce soit (22.1 et 22.2), même à travers la fumée d'une grenade fumigène (24.6). Les seules exceptions sont : puissance divisée par 2 si la cible est camouflée (*Area fire* : 22.1), si l'infanterie qui tire est dans un marais (75.4), ou s'il s'agit d'un lance-flamme capturé (90.13). Mais la puissance n'est pas divisée par 2 dans le cas d'un tir après mouvement (22.8) ! Pour les bunkers, le modificateur de face ne s'applique pas, mais celui de dos s'applique (56.5). Une infanterie dans une tranchée ne peut pas utiliser de lance-flamme, par manque de place (54.6 et 137.1) ! Enfin, le leadership n'a aucun effet sur le lance-flamme (22.2).

- Le lance-flamme se trouve à court d'essence pour un jet de dés de 9 ou plus (22.6). Dans le cas d'un lance-flamme capturé, c'est avec 7 ou plus (90.12). Le lance-flamme est alors retiré du jeu (pas de réparation possible).

- Un lance-flamme représente un risque d'explosion, donc tout tir dirigé sur une case où il y a un lance-flamme aura un DRM de - 1 en plus du reste (22.7). Bien sûr, si il y a deux lance-flammes, ça fera - 2 !

- Le lance-flamme peut être transporté dans les égouts (27.3).

- Si le résultat d'un tir de lance-flamme sur une maison est "KIA", la maison prend feu (59.2).

Tactiques de base :

Le lance-flamme est l'arme idéale pour venir à bout des positions retranchées. Une excellente tactique, pour venir à bout d'un bunker (par exemple), est de répandre de la fumée sur le terrain découvert pendant la *Prep fire phase* (avec l'artillerie par exemple, voir 46.9), puis de progresser avec vos troupes d'élite sous le couvert du rideau de fumée, en vous arrêtant à deux cases de la cible, enfin d'arroser tout d'essence pendant l'*Advancing fire phase* (n'oubliez pas que la puissance de 20 n'est pas divisée par 2 durant cette phase - 22.8).

Comme le leadership n'a aucune influence sur le tir, il est inutile de mettre un leader dans la même case. Il serait certainement plus utile ailleurs. D'ailleurs, si possible, il vaut mieux que le "squad" qui utilise le lance-flamme reste seul dans son hexagone (il y a un DRM de - 1 pour tous les tirs incidents - 22.7).



Les charges explosives

La charge explosive est une charge qu'il faut déposer pendant la phase de mouvement et qui explose pendant l'*Advancing fire phase*. L'explosion produite est très violente (puissance 30). Le problème est qu'il faut aller la déposer là où elle doit exploser !

Toutes les armées (sauf les Roumains) ont des charges explosives. Elles sont toutes de même type.

Cette arme est assez courante, puisqu'elle apparaît dans 19 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 12 fois (scénarios 2, 3, 13, 15, 20, 32, 103, 204, 209, A, B et C), les Américains 4 fois (scénarios 9, 10, 12 et F), les Russes 1 fois (scénario 23) et les Anglais 1 fois (scénario 210).

Parmi les utilisations spectaculaires de la charge de démolition, il y a le sabotage des ponts qui sont l'enjeu du scénario. Il faut alors se rendre maître du pont avant que l'ennemi le fasse sauter (scénarios 29 et 32) !

Analyse des règles du jeu :

- Seuls les sections d'assaut, les SS (83.4) et les leaders avec un leadership de - 2 ou - 3 sont habilités à utiliser une charge de démolition (23.2, 50.2, 104.22 et 104.55). Les autres troupes peuvent utiliser quand même la charge de démolition, mais comme si c'était une arme capturée (90.11 et 104.12). Dans ce cas, la charge n'explose pas pour un jet de dés de 10 + (90.12). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais utiliser de charge de démolition. Celle-ci ne sert qu'une fois (23.4).

- En phase de mouvement, l'escouade d'assaut va placer la charge dans un hexagone adjacent (23.3).

- En *Defensive fire phase*, la charge explose avec une puissance de 30 avec tous les modificateurs (sauf le leadership) (23.5). Si c'est un bunker, le modificateur dépend de l'hexagone de placement (53.56).

Résultats : si KIA, tout le bâtiment s'écroule (58.1), tout le monde est mort (58.1), et toutes les armes de soutien présentes dans l'hexagone sont détruites (23.8), tous les barbelés également ("Torpille Bangalore" - 53.53). Si c'est un 12, la charge n'explose pas, et est retirée du jeu (23.8).

- *Cas particulier : destruction d'un pont.* Le pont est détruit pour tout résultat "KIA". Cependant, au contraire du cas général, il n'y a aucun modificateur (80.411) sauf celui du leader, si il est resté un tour complet dans l'hexagone du pont pour placer la charge (80.412). Notons que ceci s'applique uniquement aux petits ponts des cartes n° 5, 12 et 13. La démolition des viaducs (cartes n° 7 et 8) est beaucoup plus complexe et nécessite un détonateur séparé (133.7). Nous étudierons ces règles ultérieurement.

Pendant la phase de tir défensif, on peut jeter une charge explosive dans un hexagone adjacent et la charge explose avec un DRM de + 1 (103.1). Cependant, le souffle de l'explosion affecte aussi le "squad" qui a lancé la charge, il faut donc lancer le dé une deuxième fois (103.11) (situation désespérée).

Tactiques de base :

La charge de démolition convient bien pour ouvrir une brèche dans une ligne de fortification. La tactique classique est de lancer une grenade fumigène pendant la *Prep fire phase*, de venir placer la charge de démolition pendant la phase de mouvement, et de la faire exploser dans l'*Advancing fire phase*. L'application "Torpille Bangalore" est particulièrement efficace pour dégager des barbelés gênants.

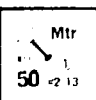
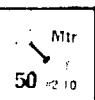
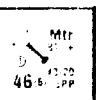
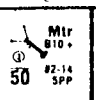
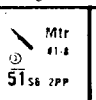
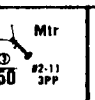
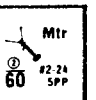
En ce qui concerne la situation désespérée, c'est quand même dangereux puisqu'on est atteint par le souffle de l'explosion. On peut tenter de lancer la charge dans la rue au passage des troupes ennemies (DRM - 2), étant soi-même protégé dans un bâtiment en pierre (DRM + 3).

Les mortiers légers d'infanterie

Note importante : dans ce paragraphe, toutes les références de règles "63" concernent *Cross of Iron*, pages 39 et 40 et non pas *Squad Leader*, page 22.

Nous n'étudierons ici que les mortiers légers d'infanterie (calibre inférieur à 60 mm - cf. 33.6). Les mortiers lourds de campagne (calibre 76 mm à 160 mm) seront étudiés ultérieurement.

Tableau 2 : Les mortiers légers dans Squad Leader

Allemands	Russes	Polonais	Belges	Anglais	Français	
						

Il manque les équipements américain et italien qui paraîtront dans *G.I. Anvil of Victory* en juin 1982.

L'équipement le plus fiable est russe, anglais ou français (B12), le moins fiable est le mortier belge (B10 -). Ils peuvent tous tirer trois

fois par coup sauf le mortier français de 60 mm qui ne tire que deux fois (63.14).

La plus longue portée est celle du 60 mm français (24 hexagones), et qui peut même aller jusqu'à 48 hexagones à demi-puissance (107.81). La plus courte portée est celle du mortier anglais (1 hexagone) qui peut tirer à bout portant grâce à une gâchette spéciale (107.82).

Tous les mortiers ne peuvent tirer que des obus explosifs (HE - cf. 63.12). Seul l'anglais peut lancer aussi une grenade fumigène (63.22). Le polonais a un "tir d'infanterie équivalent" : 6 (cf. 63.16) ; mais il ne peut pas utiliser le "tir dispersé" (63.23).

Tous les mortiers pèsent 5pp sauf les mortiers anglais (2pp) et français de 50 mm (3pp). (63.42).

Une fois introduite dans les règles du jeu (*Cross of Iron*), cette arme est devenue très courante, puisqu'elle apparaît dans 12 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 5 fois (scénarios 27, 31, 204, 205 et 206), les Russes 2 fois (scénarios 105 et 106), les Polonais 2 fois (scénarios 201 et 202) et les Anglais 1 fois (scénario 210).

Analyse des règles du jeu :

- Les mortiers légers peuvent être utilisés par n'importe quelle unité d'infanterie. Un leader tout seul peut tirer, mais seulement 1 fois par tour (63.6). Les tireurs d'élite (96.81) et les éclaireurs (116.51) ne peuvent jamais utiliser de mortiers.

- Les mortiers peuvent tirer de n'importe où, sauf d'une maison ou d'un bunker (63.6). (Exception : le tir depuis une maison en ruines, donc à ciel ouvert, est autorisé (58). On peut placer deux mortiers par hexagone. Le mortier ne peut tirer que dans son angle de tir (63.11).

- Le mortier ne peut pas tirer dans l'*Advancing fire phase* s'il y a eu mouvement juste avant (63.42). La cible doit être en vue et à portée du mortier (63.2).

- On lance les dés pour voir si l'obus a touché la cible (voir table "to hit" 33.3) avec éventuellement le modificateur du leader qui commande le tir. Si ça fait plusieurs fois que le mortier tire sur la même cible, il y a un modificateur supplémentaire de - 1 d'abord, - 2 ensuite (69). Si le tir a été pré-réglé avant le début de la partie sur l'hexagone-cible, le DRM de - 2 s'applique d'entrée de jeu (78.4).

— Si le chiffre dépasse le seuil d'enrayage, le mortier est hors service (il pourra être réparé lors du *Rally phase* suivant). Ce chiffre est aggravé d'un point si le mortier a changé de place depuis le début du scénario (107.8).

— Si le chiffre est inférieur ou égal au chiffre de la table "to hit" 33.3, la cible est touchée, et alors on lance les dés une 2^e fois sur la table "ift" 10.3 en utilisant la colonne juste à gauche de celle correspondant au calibre du mortier pour voir le résultat de l'explosion de l'obus (63.24).

— Si on tire un "2" (ou un "3" pour un chiffre "to hit" de 7 +), et si la cible est à couvert dans une maison, un bois, etc., il y a un coup "en plein dans le mille" ! (109.1). Dans ce cas, on lance un 3^e dé. Si ce jet est inférieur ou égal à la moitié du chiffre "to hit" qui était nécessaire, la table "ift" se traite avec les modificateurs inversés (109.4). En effet, les murs de la maison, au lieu de protéger, ont fait "chambre de compression" ! Ex. : Un coup en plein dans le mille sur un squad réfugié dans une maison en pierre se traite avec un modificateur de - 3 au lieu de + 3 !!! Cependant, pour déterminer dans ce cas si la maison tombe en ruines (58.1), c'est bien le modificateur de + 3 qui compte (136.51). D'ailleurs, compte tenu du calibre des mortiers légers, il est impossible de détruire une maison en bois ou en pierre (cf. table 10.3) même avec un coup au but en tir indirect.

- Le mortier peut tirer plusieurs fois par coup (63.24), mais sur le même hexagone (63.14). On peut décider de tirer une fois supplémentaire, mais alors le tir est moins précis ("to hit" + 2) et le risque d'enrayage est plus grand (Breakdown - 2) (cf. 70).

- Il faut que le mortier n'ait pas bougé depuis le début de la partie (63.37). La cible n'est pas obligée d'être en vue (63.31), mais elle doit être dans l'angle de tir (63.341). Le tir est commandé par un leader

(observateur d'artillerie) qui, lui, doit voir la cible (63.31). Ce leader peut être dans une case adjacente, ou alors en liaison radio (63.31). La radio est remplacée par un téléphone de campagne pour les Alliés mineurs (Polonais, Belges, etc.) (107.41). La procédure est la même que pour le barrage d'artillerie (voir plus loin), mais la zone de "ffe" est limitée à un seul hexagone (63.34). Dans ce cas, il n'y a pas de modificateur du leader, puisqu'il n'y a pas de "to hit". Le mortier ne tire qu'une fois par coup, mais il utilise la colonne normale dans la table "ift" 10.3 (63.24).

Tactiques de base :

Le mortier n'est vraiment efficace qu'en défense et par tir indirect. En plaçant par exemple un observateur au 2^e étage adjacent à un mortier bien planqué dans une tranchée au rez-de-chaussée, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge en toute impunité (sauf bien sûr, si l'ennemi descend votre observateur). L'idéal est donc d'avoir un observateur camouflé en début de partie (42) de façon à ce que l'ennemi ne sache même pas d'où pleuvent les obus !

Ceci étant dit, vous verrez que, somme toute, ça n'est pas une arme aussi efficace que ça, sauf peut-être si vous tirez avec insistance en tir indirect sur un abcès de fixation ennemi, de façon à faire dégringoler la moral de l'adversaire d'un point à chaque fois (cf. *Suppression fire* - règle 107.6).

Parmi les différents mortiers légers d'infanterie, le plus efficace est le mortier français de 60 mm en tir indirect.







Le tir de barrage

Le tir de barrage est un tir réalisé par une batterie d'artillerie se situant en dehors de la surface de jeu, ce tir étant réglé par un observateur d'artillerie qui, lui, se trouve sur le champ de bataille, et qui est relié par radio avec la batterie.

Pour mettre en œuvre un tir de barrage, il faut donc qu'un observateur bien placé avec une radio en état de marche puisse régler et commander le tir.

Voici le tableau de toutes les radios disponibles dans le jeu :

Tableau 3 : Les radios dans Squad Leader

Allemands	Russes	Alliés mineurs	Anglais	Français	Américains
 7 ▲ B12	 5-7 ▲ B12	 5-7 ▲ B12	 7 ▲ B12	 7 ▲ B12	 9 ▲ B12
(face)	(dos)				

Le chiffre apparent est le "seuil de contact" qui permet d'établir la liaison radio. On voit que le matériel américain est le plus fiable (de plus, en cas de panne, il se répare avec un jet de dé de 1 ou 2), et le matériel russe le moins fiable (ça dépend des années). Le matériel des Alliés mineurs (Pologne, Belgique, etc.) n'est pas une radio, c'est un téléphone de campagne qui est régi par des règles spéciales (107.41).

Le tir de barrage est une arme extrêmement efficace et très fréquemment employée, puisqu'elle apparaît dans 22 des 61 scénarios officiels. En fait, toute attaque d'infanterie digne de ce nom devrait débiter par une intensive préparation d'artillerie. Les Allemands l'utilisent 18 fois (scénarios 4, 5, 8, 10, 12, 14, 16, 20, 21, 27, 30, 31, 102, 103, 106, 205, B et C), les Américains 5 fois (scénarios 8, 9, 10, 12 et H), les Russes 4 fois (scénarios 13, 22, B et C), les Polonais 1 fois (scénario 21) et les Français 1 fois (scénario 27).

(Les Alliés mineurs, les Français et les Anglais n'ont pas de pions *Artillery Request* et *FFE*, il faut donc se débrouiller avec les pions des autres nationalités).

Analyse des règles du jeu :

• La première chose que le leader observateur doit faire, c'est d'établir le contact radio avec la batterie. Pour cela, il doit rouler moins que le "seuil de contact" avec 2 dés pendant la *Rally phase* (46.11). Si le contact était déjà établi, il doit simplement le maintenir à chaque

Rally phase de la même façon, mais avec un DRM de 2 (46.12). Il n'y a pas de modificateur de leadership pour ces deux opérations. Si au cours d'une opération l'observateur perd le contact radio, il faut tout reprendre à zéro. Si on roule un "12", la radio tombe en panne (elle pourra être éventuellement réparée, comme les autres armes de soutien). (Téléphones de campagne : voir règle 107.41 et règle H page 59).

• Une fois le contact radio établi, l'observateur communique à la batterie les coordonnées de tir en plaçant un pion *Artillery Request* sur un hexagone en vue, pendant le même *Rally phase* (46.13). Cet hexagone sera le centre du tir de réglage. La batterie va alors envoyer un obus (juste pour le réglage) pendant la phase de close combat suivante (46.2). Si il n'est pas tombé juste, alors on lance 2 dés (1 pour la direction et 1 pour la distance) pour savoir où il est tombé réellement (46.22). Si il est tombé en vue de l'observateur, le tir est réglé, et on met un pion "SR" bleu dessus, sinon il faut tout recommencer (46.23). *Nota* : Compte tenu qu'il s'agit de repérer de fortes explosions, les murs, haies, champs de blé et véhicules ne bloquent jamais la ligne de visée de l'observateur (46.7).

• Une fois le tir réglé, l'observateur donne l'ordre par radio (pendant le *Rally phase*) de tirer ou pas, et de modifier le réglage ou pas (46.3). Si il faut tirer, il place un pion "FFE" (*Fire for Effect*), sinon il place un pion "SR" rouge (*Spotting Round*). Il est bien évident qu'on ne peut demander le tir de barrage que le nombre de fois autorisé par le scénario (46.72). Si il faut modifier le réglage, on peut déplacer le pion jusqu'à 3 hexagones par tour dans toutes les directions, à condition bien sûr de rester en vue de l'observateur (46.31). On peut si on veut déplacer le tir de plus de 3 hexagones d'un coup, mais alors un dé de précision est nécessaire (voir 107.5).

• Le tir de barrage affecte l'hexagone de réglage plus les 6 hexagones adjacents (46.5). On consulte la table 10.3 pour voir le résultat en regard du calibre correspondant (en rouge) en lançant 2 dés pour chaque hexagone. Tous les modificateurs de terrain s'appliquent (46.5). (*Tir dispersé* : On peut disperser le tir dans un rayon de deux hexagones au lieu d'un. Alors la puissance de feu est divisée par 3 (107.7). Si le résultat est un "KIA", alors les maisons s'écroulent (57.81), prennent feu (si le résultat "KIA" est répété une deuxième fois - cf. 59.3), les champs de mines sont détruits (55.7) et les barbelés sont supprimés (si le calibre est de 80 mm + - cf. 53.54). Des tirs d'artillerie répétés font descendre le moral de l'ennemi d'un point à chaque fois et modifient la précision des tirs de l'ennemi (voir 107.6).

• Dans les scénarios, le calibre et le nombre de missions disponibles est indiqué. Cependant il existe deux règles de détermination par le hasard (cf. 45.2 et 107.42).

• Si les deux camps ont de l'artillerie, on peut essayer de détruire la batterie d'en face (voir 45.4).

• A la place d'obus, on peut envoyer un rideau de fumée : placer un pion fumée dans chaque hexagone concerné (46.9 et 107.7).

Tactiques de base :

En action offensive, le tir de barrage est très efficace dans deux applications : le tir de préparation qui "écreinte" l'adversaire juste avant l'attaque (voir scénario 22), et le rideau de fumée qui permet à vos troupes de progresser rapidement sur terrain découvert.

En action défensive, c'est l'arme idéale pour clouer au sol une attaque en masse d'infanterie (n'oubliez pas que le DRM 2 s'applique - cf. 46.52).

Le placement de l'observateur est la clef de voûte de tout le dispositif. L'observateur doit être dans un endroit à l'abri d'où il voit tout le paysage. Typiquement, c'est en haut d'une colline dans un bunker ou une tranchée, ou bien au 2^e étage d'une maison en pierre, ou même au 3^e étage (125) : par exemple en haut du clocher de l'église (hexagone 12U5 sur la carte n° 12). Evidemment, si on est camouflé (25), ou mieux en placement inconnu (42), c'est encore mieux ! L'observateur peut également être dans un half-track en haut d'une colline, sans avoir à s'exposer (CE).

La radio n'ayant pas de modificateur de leadership, confiez donc cette

tâche à un 8-0 ou à un 7-0. Pas la peine de confier ça à Tienham (10-2), il a mieux à faire...



La grenade fumigène

La grenade fumigène est un dispositif de protection qui permet de parcourir à couvert des terrains découverts sous le tir de l'ennemi. C'est une protection très efficace, mais apparemment peu utilisée puisqu'elle n'existe que dans 9 des 61 scénarios officiels. Les Allemands l'utilisent 6 fois (scénarios 2, 3, 13, 15, 32 et B), les Américains 2 fois (scénarios 10 et G), et les Russes 1 fois (scénario 108). Ceci, bien sûr, ne concerne que les grenades fumigènes à main. L'artillerie (46.9, 63.22 et 63.36) et les blindés (41.3 et 64.7, 41.4 et 64.52 et 64.8) peuvent toujours placer de la fumée.

Analyse des règles du jeu :

- Seules les sections d'assaut peuvent utiliser les grenades fumigènes (24.2, 50.2, 83.4). Leur poids est négligeable (24.1).
- Les grenades sont placées dans un hexagone adjacent (ou dans le même hexagone) que le squad au moment du *Prep Fire Phase* et y reste jusqu'au *Prep Fire Phase* du tour suivant (24.3).
- Le mouvement au travers d'un hexagone enfumé coûte 1 point de mouvement supplémentaire (24.5).
- Toute ligne de tir qui traverse un hexagone enfumé (l'hexagone, pas la silhouette de la fumée) doit utiliser 3 dés au lieu de 2 pour résoudre le tir d'infanterie (table 10.3) ou le "to hit" (table 33.3) pour le tir d'ordonnance (24.6). Si c'est 2 hexagones enfumés, alors il faut 4 dés (mais les 2 dés de pénalité ne peuvent pas totaliser plus de 6 points).

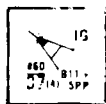
Nota. Utiliser des dés de couleur pour les dés de pénalité afin de les distinguer des dés de tir normaux qui, eux, servent par exemple à voir si la mitrailleuse s'est enrayée ou pas... La fumée s'élève verticalement sur tous les niveaux et bloque en particulier l'observation d'artillerie (46.7).

- Un incendie (59.7) ou un blindé qui brûle (67.1) font de la fumée.
- La fumée placée par un tir d'artillerie dispersé a un effet divisé par 2 (107.7).
- Les conditions météo peuvent modifier l'efficacité de la fumée, et peuvent même en interdire l'usage (voir 102.62, 102.63 et 111).

Tactiques de base :

L'application principale est évidemment la protection des troupes qui montent à l'assaut (voir plus haut les paragraphes "lance-flammes" et "tir de barrage/rideau de fumée").

Une autre application "amusante" peut être d'enfumer l'observateur d'artillerie ennemi afin qu'il se trouve dans l'impossibilité d'utiliser ses missions de tir de barrage !...



Le canon léger d'infanterie

Juste pour mémoire, cette arme française spéciale de calibre 37 mm montée sur trépied. C'est un petit canon qui peut être changé de place par de l'infanterie de la même manière qu'une mitrailleuse lourde.

Il n'est utilisé que dans le scénario 31 (*Château de Quesnoy*, le 6 juin 1940).

Cet article était exceptionnellement long car il fallait présenter toutes les armes de soutien d'infanterie, ce qui n'était pas une mince affaire... Je vous conseille à présent de rejouer une fois le scénario CBI "*Tempête d'hiver sur Toula*" avec tout ce que vous avez appris sur les armes de soutien cette fois-ci.

La prochaine fois, nous parlerons des fortifications (bunkers, barbelés, champs de mines, tranchées, barrages routiers, fossés anti-char, etc.).

DERNIÈRE MINUTE

J'ai récemment eu en main des traductions françaises des règles de

Squad Leader et *Crescendo of Doom* (ASBL Stratae, Belgique). Tout d'abord, j'ai sauté de joie, puis j'ai été plutôt désappointé. En effet, ces traductions ont l'immense mérite d'exister, mais l'immense inconvénient d'être incomplètes et erronées.

- Incomplètes : *Squad Leader* s'arrête au paragraphe 32 (au lieu de 63) et *Crescendo of Doom* au paragraphe 115 (au lieu de 140) !
- Erronées : sans rentrer dans les détails, voici un simple exemple concernant le paragraphe 7.7. Traduction Stratae : "la ligne de visibilité partant de 1N3 vers 1N5 est libre, mais pas vers 1M5". La réalité : exactement le contraire ! Donc, évitez de vous fier aveuglément à ces traductions...

Luc Sérard.

Et maintenant, et pour mettre en scène les armes de soutien dont nous venons de parler, *CASUS BELLI* vous offre en supplément gratuit le scénario CB2 "*Tonnerre sur Boislonde*", conçu par Georges Ostermann à qui je laisse le soin de présenter son scénario :

Réaliser un scénario pour *Squad Leader* semble facile a priori. Le nombre et le détail des pièces utilisables donnant l'impression que tout peut être représenté avec précision et réalisme...

La réalité est assez différente : pris entre des contraintes diverses et contradictoires (durée du scénario, nombre de pièces manipulables, etc.), le scénariste est obligé de trancher dans le vif. Autre difficulté : trouver une action suffisamment détaillée à l'échelle de *Squad Leader*, ce qui n'est pas toujours facile, la plupart des ouvrages ne donnant pas de détails sur les combats des petits échelons (groupes ou sections) qui composent le jeu et qui en font tout l'intérêt. Enfin, ces détails, quand ils sont disponibles, ne sont pas toujours concordants selon les sources.

Exemple : le *Combat de Boislonde*, assez bien décrit (du côté Allemand) dans *Les Jeunes Fauves du Führer*, histoire anecdotique de la 12^e Panzer SS "Hitler Jugend" de Jean Mabire (historien à utiliser avec précautions...) raconte le combat des deux compagnies du 26^e Régiment de Panzer-grenadiers, mais les oppose à des Canadiens sans autre précision. Il semble cependant que les Canadiens se trouvaient nettement plus à l'est (vers Caen), et que Boislonde soit au centre de l'axe d'attaque de la 49^e Division d'Infanterie britannique récemment débarquée (le 15 juin) et donc à effectif complet, soutenue par des blindés, l'aviation et l'artillerie de marine...



Pour rester dans les limites acceptables, il a fallu réduire le bataillon britannique à 2 Compagnies, supprimer les chars (qui n'interviennent pas encore dans les explications pas-à-pas de Luc Sérard) et l'aviation (même motif). Leur intervention est remplacée par la puissance du support d'artillerie.

Finalement, après plusieurs "playtests", le scénario semble satisfaisant dans la mesure où le résultat global est proche de la réalité, bien que dans le détail, le réalisme historique ait quelque peu souffert de ces aménagements... Un autre point sur lequel le réalisme de *Squad Leader* peut être sérieusement mis en question est celui de la chaîne de commandement et de l'organisation des unités, mais ceci est une autre histoire...