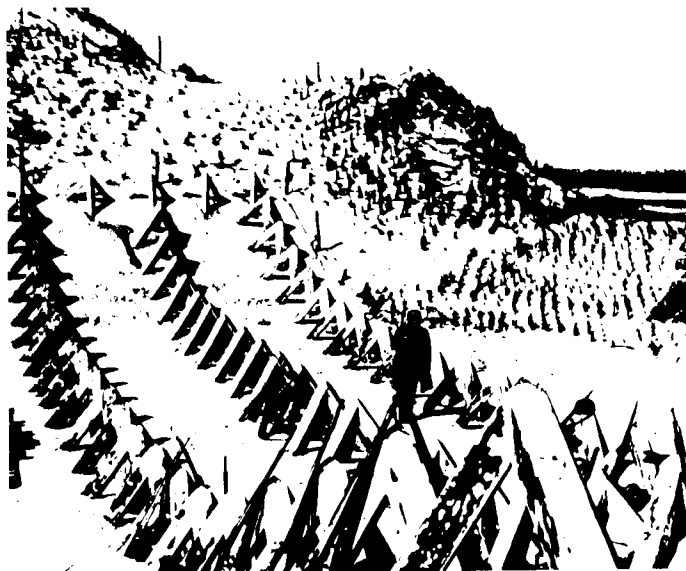


Squad Leader

Fortifications et Obstacles



LES dispositifs dits "de fortification" permettent de renforcer une position face à une attaque possible de l'ennemi. Ces dispositifs sont de trois types différents :

- Les fortifications : ce sont les bunkers, les tranchées et les trous d'homme ; ils protègent l'infanterie placée aux points stratégiques. La fonction première de ces dispositifs est d'apporter un DRM supplémentaire aux tirs venant de l'ennemi ;
- Les obstacles : ce sont les systèmes dont le but est de freiner l'avance de l'infanterie (barbelés) ou des véhicules (barricades, fossés anti-chars) ;
- Les mines : ce sont les champs de mines anti-personnels ou anti-chars, et encore les "booby traps" (portes et escaliers piégés).

D'une façon générale, une unité de fortification est inamovible ; elle ne comporte pas pour les limitations d'emplages de pièces (53.1).

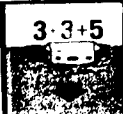
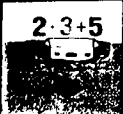
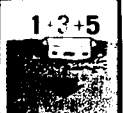

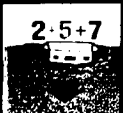
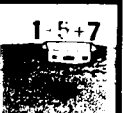
Maintenant étudions chaque type de fortification. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

Les fortifications

Les bunkers

Les bunkers du jeu ne sont pas les ouvrages de l'Organisation TODT sur le Mur de l'Atlantique ; mais plutôt des abris de campagne faits de rondins de bois, de terre et de sacs de sable. Donc, quand vous disposez vos bunkers sur la carte, ne vous imaginez pas que vous êtes en train de reconstruire la Ligne Maginot !

Les différents types de bunkers sont les suivants (bien sûr, on distingue tout de même les bunkers en terre et ceux pour lesquels on a pris la peine de couler un peu de béton...) :

	petit	moyen	grand
en terre	3-3+5 	2-3+5 	1-3+5 
bétonné	3-5+7 	2-5+7 	1-5+7 

Pour chaque pièce, il y a trois chiffres. Le premier est la capacité en leaders, en squads et en armes de soutien du bunker. Attention, ce ne sont pas les règles normales d'empilage ! Exemple : un bunker de "3" peut avoir trois leaders, trois squads et trois mitrailleuses lourdes ; mais pas un leader, trois squads et quatre mitrailleuses légères...

Le deuxième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis provenant de l'angle de tir. Le troisième chiffre est le DRM pour les tirs ennemis extérieurs à l'angle de tir (56.1).

Les bunkers ne sont présents que dans quatre des 65 scénarios officiels Avalon Hill :

- scénario n° 9 : *The Cannes Strongpoint* (Débarquement de Provence, 23.8.1944) ;
- scénario n° 21 : *Battle For The Warta Line* (Invasion de la Pologne, 6.9.1939) ;
- scénario n° 103 : *Bald Hill* (Siège de Leningrad, 11.9.1941) ;
- scénario J : *Semper Paratus* (Offensive sur la Hollande, 27.9.1944).

Les tranchées

Ce sont les tranchées de style "Verdun". Placées l'une à côté de l'autre, ces pièces peuvent former un réseau complexe de tranchées à l'intérieur duquel l'infanterie peut circuler à l'abri du tir de l'ennemi... (137) (sauf à cheval sur une falaise - 137.4).

Les tranchées n'apparaissent que dans deux des 65 scénarios officiels :

- scénario n° 31 : *Château de Quesnoy* (Offensive sur la Somme, 6.6.1940) ;
- scénario n° 210 : *Commando Raid At Dieppe* (Débarquement de Dieppe, 18.8.1942).

Parmi les cinq scénarios parus à ce jour dans *The Wargamer*, le scénario n° 82 *Assault At Wadelincourt* (Percée de Sedan, 13.5.1940) comprend des bunkers et des tranchées.

Les trous d'homme

Ce sont les trous que l'on creuse à la hâte avec une pelle-bêche pour assurer sa position dans un endroit exposé. A l'inverse des bunkers et des tranchées, fortifications "lourdes" de mise en œuvre longue et coûteuse, l'usage des trous d'homme est très répandu dès qu'il faut tenir une position un peu exposée.

Ces trous apparaissent dans dix-sept des 65 scénarios officiels (scénarios n° 8, 11, 13, 14, 21, 22, 25, 31, 103, 106, 109, 203, 205, 210, B, G et H). En plus, à de rares exceptions près, rien n'empêche d'en creuser dans les scénarios où ils ne sont pas prévus au départ...

Les trous d'homme sont utilisés également dans les scénarios n° 81 et 83 parus dans *The Wargamer*.

ANALYSE DES RÈGLES DU JEU

- Mise en place : seuls les "trous d'homme" (*Entrench*) peuvent être créés au cours d'une partie. Pour cela, un *squad non broken* (pas un "crew") doit lancer deux dés pendant la *Prep Fire Phase*. S'il obtient "5" ou moins ("6" ou moins pour les Russes - cf. règle J page 59), il est tombé sur de la terre meuble et on peut placer un pion "trou"



d'homme" sur la case où il se trouve (54.2). Sinon, c'est à recommencer la prochaine fois. Un leader peut participer à l'opération en y ajoutant son DRM de leadership (54.21). S'il y a de la neige, il y a un DRM de + 2 (61.3).

Les bunkers peuvent se placer partout sauf dans une maison, dans un bois (56.1), dans un marais (75.9), ou dans une rivière (126), mais ils peuvent se placer dans un verger.

Les tranchées et trous d'hommes peuvent se placer partout sauf dans une maison, sur un bunker (54.1), dans un marais (75.9) ou dans une rivière (126).

- Ligne de vue : les bunkers (56.2), les tranchées (137.1) et les trous d'hommes (54) ne bloquent pas la ligne de vue.
- Protection (pour les unités placées dans le dispositif défensif) :

	BUNKERS		TRANCHÉES (137.1) OU Trous d'hommes (54.7)
	DANS L'ANGLE DE TIR	HORS DE L'ANGLE DE TIR	
LANCE-FLAMMES	0	+ 5 ou + 7	0
TIR D'INFANTRIE TIR D'ARTILLERIE CHARGE DE DÉMOLITION	+ 3 ou + 5	+ 5 ou + 7	+ 2
TIR DE BARRAGE TIR INDIRECT ATTAQUE OVERRUN	+ 5 ou + 7	+ 5 ou + 7	+ 4

— Empilage autorisé : (dans l'ouvrage défensif - au-dessus, c'est l'empilage normal).

	BUNKER (56.1)			TRANCHÉES (137.3)	TROUS D'HOMMES (54.3)
	1	2	3		
LEADER OU TIREUR D'ÉLITE	1	2	3	EMPLIAGE	EMPLIAGE
SQUAD OU CREW	1	2	3	NORMAL	NORMAL
ARMES DE SOUTIEN	1	2	3		
ARTILLERIE	INTERDIT (sauf un canon anti-char inamovible (56.4, 53.46))			AUTORISÉ	INTERDIT (54.6)
VÉHICULE	INTERDIT (56.4)			AUTORISÉ (sauf véhicules à roues (137.6))	INTERDIT

— On ne peut pas utiliser un bazooka (37.48) ni un panzershreck (85.1) dans un bunker. On ne peut pas utiliser un lance-flammes, un canon ou un obusier dans un trou d'homme (54.6).

- Destruction : les bunkers ne peuvent jamais être détruits (56.51), les tranchées et trous d'hommes peuvent être anéantis par le placement (103.1) d'une charge de démolition (137.72).

LES TACTIQUES DE BASE

L'avantage des fortifications est de pouvoir disposer d'un facteur de protection dans un endroit habituellement exposé. L'idéal est donc de les positionner à un endroit d'où on voit tout le terrain. Typiquement, le haut d'une colline. De là-haut, vous pouvez tirer sur tout le monde en bénéficiant d'une protection théoriquement efficace.

L'inconvénient d'une fortification, c'est son côté piège à rats ! Et ce, particulièrement en ce qui concerne les bunkers. En effet, quoi de plus facile que d'arriver par derrière (en dehors de l'angle de tir), de

rentrer dans le bunker dans l'*advanced phase*, et de tuer tout le monde au couteau en close combat à deux contre un (par exemple avec des troupes de choc américaines 8-4-7 contre des volksgrenadiers allemands 4-3-6) ?...

Le placement des fortifications est donc primordial (plus question de changer après !).

Pour un bunker, débrouillez-vous pour couvrir ses arrières par une autre arme afin d'éviter le contournement par l'ennemi.

L'erreur la plus courante concernant les trous d'hommes et tranchées est de les placer près d'une haie ou d'un mur, ce qui bloque complètement leur ligne de vue (54.8). En effet, quand on est dans une tranchée, le nez au ras du sol, on ne voit pas grand chose... On ne voit même pas un gars à cheval dans un champ de blé (92.51) !

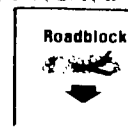
Les obstacles



Les barbelés

Les barbelés du jeu couvrent tous les types de barbelés depuis les réseaux tendus à terre pour freiner la marche de l'infanterie jusqu'aux "chevaux de frise", véritables murs de fils de fer barbelés déployés sur une structure en bois pour barrer un passage ou une rue.

Les barbelés sont présents dans treize des 65 scénarios officiels. Scénarios n°s 8, 9, 11, 12, 21, 22, 25, 31, 103, 108, 201, B et L. Il s'agit donc d'un obstacle assez fréquent.



Les barricades

Les barricades du jeu sont de simples empilages d'obstacles placés en bordure d'un hexagone le long d'un côté. Ils sont utilisés dans sept des 65 scénarios officiels. Scénarios n°s 12, 13, 22, 25, 31, 103 et 203.

Les fossés anti-chars

Il n'y a pas de pièces spécifiques pour cet obstacle qui sera développé dans *G.I., Anvil of Victory*. En attendant, on utilisera des pions de "tranchées" (voir 137.7).

ANALYSE DES PIÈCES DU JEU

- Mise en place : les barbelés peuvent être placés partout sauf dans une maison (53.2), un marais (75.9), ou une rivière (126). Les barricades peuvent être placées partout sauf dans un marais (75.9) ou une rivière (126).

- Ligne de vue : les barbelés ne bloquent pas la vue (53.6), les barricades sont équivalentes à un mur (62.2).

L'infanterie ne peut entrer dans un barbelé que pendant l'*advanced phase* (53.3), sauf si elle vient d'un autre barbelé. Pour en sortir, elle lance un dé pour voir combien il lui reste de points de mouvement (53.4). Dans tous les cas, l'infanterie peut avancer d'un hexagone. La cavalerie se comporte comme l'infanterie, sauf qu'elle doit lancer un dé : si ce dé est un "6", le cavalier est *broken* (92.1). Les hommes à skis (114.52), les bicyclettes (132), les motos (123.41), les jeeps, les camions (53.7) et les autos blindées (87.2) ne peuvent pas pénétrer un barbelé. Le *half-track* est obligé de s'y arrêter ; et il peut partir le coup suivant en ayant détruit le barbelé (53.9). Les chars peuvent passer sans problème à travers un barbelé et ils le détruisent en passant (53.8).

L'infanterie passe au-dessus d'une barricade comme au-dessus d'un mur. Aucun véhicule ne peut traverser une barricade (62.2).

Un barbelé peut être enlevé par un squad dans ces barbelés en roulant au moins sa puissance de tir (53.5) (avec modificateur du leader - 53.51), alors le squad est T.I. (53.52). Un barbelé peut être détruit aussi par une torpille bangalore avec un résultat KIA (53.53) ou par un tir d'artillerie de calibre 80 mm minimum avec un résultat KIA (53.54). Une barricade peut être détruite soit par une charge explosive avec un résultat KIA (62.4), soit par un char ou un squad qui passe un tour entier sur la case bordée par la barricade (62.3).

LES TACTIQUES DE BASE

Là encore, tout réside dans le placement initial des obstacles. Un obstacle n'a d'intérêt que s'il gêne l'adversaire. S'il est évident à contourner, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Il est donc judicieux de former des chaînes continues d'obstacles qui imposent un détour important. Évidemment c'est plus facile à faire dans le scénario 9 avec 24 barbelés que dans le scénario 108 avec 3 barbelés seulement !

Des barbelés dans les bois sont efficaces à plus d'un titre : les infanteries "broken" ne peuvent pas "router" dans les barbelés (cf. Q&A 13.4 & 53.4), ça gêne l'approche à couvert et ça rend difficile la démolition des barbelés par les chars. Un autre bon placement est directement sur un bunker : ceci empêche l'ennemi d'entrer directement dans le bunker dans l'*advanced phase* à partir d'un hexagone voisin. Ce qu'on a dit pour les barbelés est encore plus vrai pour les barricades : il n'y en a que deux par scénario ! (sauf le scénario 13 : 1, et le scénario 31 : 4). À titre d'exemple, je conseillerai dans le scénario 12 de placer une barricade à l'union des hexagones 2S2 et 2T2, et l'autre au croisement des hexagones 2L1 et 2M2. Vous pouvez alors placer un comité d'accueil (un bazooka et un 8-4-7) dans chaque maison adjacente 2M1 et 2T1. Si en plus vous minez les hexagones où doivent se placer le squad ou le char chargé d'enlever la barricade (2M2 et 2T2), les Allemands ne sont pas près d'arriver à Wiltz !...



Les mines

Il n'y a pas de pièces mines dans le jeu (55.1). En effet, le placement des mines est secrètement repéré sur une feuille de papier au début du jeu.

Il y a différents types de mines : les champs de mines anti-personnels (55), booby traps (136.1), portes piégées (136.4), escaliers piégés (136.5), et champs de mines anti-chars (136.7).

Les mines sont mises en scène dans dix des 65 scénarios officiels. Scénarios 9, 10, 12, 22, 31, 104, 207, B, E et K. Le nombre de facteurs de mines disponibles varie de 10 (scénario E) à 78 (scénario K). Seuls les scénarios 31, 104 et K utilisent des booby traps.

ANALYSE DES RÈGLES DU JEU

• Mise en place : les mines peuvent être placées partout sauf dans les marais (75.9), les flaques de boue (127.7) ou les rivières (126.1). Quand on utilise les règles de booby traps, les champs de mines ne peuvent plus être placés à l'intérieur des maisons (136.1). Dans le cas général, les mines sont placées secrètement avant le début du scénario (55.1). Exceptionnellement, des mines peuvent être placées par des sapeurs au cours du scénario (136.8). Sauf indications spéciales, il n'y a aucune limite au nombre de facteurs de mines pouvant être positionnés dans un hexagone (55.1).

• Attaque : le champ de mines attaque toute unité qui entre ou qui sort de l'hexagone miné, qu'elle soit amie ou ennemie (55.22), et ce également pour les éclaireurs (116.52) et les tireurs d'élite (96.8). Il n'attaque pas les unités immobiles (55.3). Il n'attaque pas non plus les unités ennemies conduites par un prisonnier qui a parlé lors d'un interrogatoire (120.7). Si un char est passé à travers un champ de mines et s'en est sorti, l'infanterie peut le traverser sans problème en marchant dans les traces du char (avec un DRM - 1, cf. 113.5).

L'attaque des mines se fait sans aucun DRM (55.2), sauf s'il y a de la neige (DRM + 1, cf. 61.4 et 111.89), si l'infanterie attaquée est des sapeurs (DRM + 2, cf. 136.8) et si c'est un véhicule (cf. table 55.6 suivant le type de véhicule, et voir également 136.77). En particulier, le camouflage ne divise pas par 2 le facteur d'attaque (117.5). Le champ de mines peut attaquer autant de fois que nécessaire, sans limitation... jusqu'à ce qu'il soit détruit ou déminé.

Le "booby trap", obligatoirement placé dans un bâtiment, n'attaque qu'une seule fois et que les unités d'infanterie ennemie (136.3), sauf en cas de panique ou en cas de situation désespérée (136.6). Un résultat KIA réduit la maison en ruines (58.1).

La mine anti-char ne sert qu'une fois et n'est déclenchée que par un véhicule de plus de 500 kg (136.72). Une fois déterminé le facteur de densité des mines anti-chars restant dans l'hexagone, une mine

explose si le nombre de points de mouvement dépensés par le véhicule dans l'hexagone est un multiple de ce facteur, sinon, rien ne se passe (cf. les règles fumeuses 136.72 à 136.75). Si ça explose, on résout l'attaque sur la table 10.3 avec les modificateurs 55.6. Avec un résultat KIA, le véhicule est éliminé, sinon, rien ne se passe (136.76). Si le nombre obtenu par le KIA est le nombre limite, il se peut que le véhicule ait seulement été immobilisé (voir 66.1).

• Destruction : les mines sont détruites par un tir de barrage avec un résultat KIA (55.7).

• Déminage : un champ de mines peut être désamorcé par un squad normal T.I. (placé dans l'hexagone miné ou dans un hexagone adjacent) en roulant sa puissance de feu au moins, avec le modificateur éventuel du leadership (55.5). Si ce sont des sapeurs, ils ont un DRM de -1 à -4 dépendant du nombre de mines dans l'hexagone (cf. 136.8). Un leader peut désamorcer un "booby trap" ami pendant le *Rally Phase* (136.61). Si on arrive dans une maison piégée, on peut essayer de désarmer le dispositif avant qu'il ne vous éclate à la figure (136.41 et suivantes).

Il existe aussi des engins spéciaux de déminage (par exemple le *Sherman Crab*) qui sont décrits par les règles 136.9, mais les pièces correspondantes paraîtront dans *G.I., Anvil of Victory*, courant juillet 1982...

LES TACTIQUES DE BASE

Comme pour les obstacles, il vaut mieux créer des chaînes d'hexagones minés sans lacunes.

Pour retarder une attaque d'infanterie, placez deux mines par hexagone ; c'est excellent ! Si l'élimination des pièces compte dans les conditions de victoire, 6 mines est un minimum. S'il y a un point-clef stratégique à piéger, pourquoi ne pas envisager 36 ?... Rien que la possibilité que "ça" puisse exister rendra l'adversaire très nerveux !

Il vaut mieux miner correctement une zone plutôt que de bâcler deux zones. Concentrez votre tir de mitrailleuse sur les zones non minées, mais vérifiez que vous pouvez quand même tirer sur les zones minées si le besoin s'en fait sentir.

N'utilisez pas trop de booby traps. Vous verrez, c'est pas vraiment efficace dans le cas général, et en plus, ça coûte cher (deux fois le prix). Quant aux mines anti-chars, à mon avis, vous pouvez vous en passer. En général, choisissez plutôt le bon vieux champ de mines anti-personnel (55) : il ne s'use pas, il n'est pas cher, et il est efficace, y compris sur les véhicules.

Dans le prochain numéro, nous verrons les problèmes de camouflage, les éclaireurs et les tireurs d'élite...

DERNIÈRE MINUTE

• 1981 : publication dans *The Wargamer* des scénarios supplémentaires 81 à 85 pour *Crescendo of Doom* couvrant l'année 1940 + le Raid de Bruneval (28.2.1942).

• Juillet 1981 à février 1982 : publication dans *The General* des scénarios supplémentaires J à M sur les fortifications.

• Janvier 1982 : publication des scénarios supplémentaires R211 à R223 Avalon Hill pour *Crescendo of Doom*, utilisant les cartes 1 à 11 (il y a même un scénario utilisant 16 cartes et durant 52 tours !...).

• Juillet 1982 : publication prévue de *G.I., Anvil of Victory* (36 pages de règles ; cartes 8, 12, 13, 14 et 15 ; scénarios 33 à 46 ; beaucoup de pièces) : mise en scène détaillée du Front de l'Ouest 1943-1945 avec les Américains et les Italiens.

SCÉNARIO CB3 : OSTECK

Cette fois-ci, ce sont les Américains qui entrent en scène. Il a été très dur de trouver un scénario sans char. Ça se passe pendant la Bataille de Cherbourg en juin 1944. Et vous allez pouvoir utiliser toutes les fortifications disponibles...

Bibliographie utilisée :

- "La Bataille de Cherbourg", de Paul Ingouf, Heimdal, 1979.
- "Ils arrivent", de Paul Carell, Robert Laffont, 1962.

Luc Sérard.