

Squad Leader

Les véhicules blindés

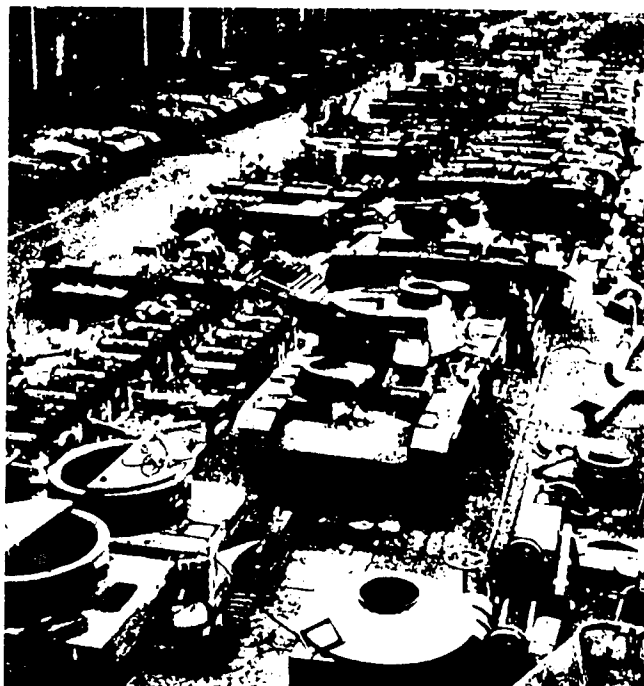
COMME j'ai déjà eu l'occasion de l'écrire, *Squad Leader* est un système de jeu principalement axé sur l'infanterie, et non pas sur les blindés (comme *Panzerblitz* ou *Tobruck*, par exemple). Cependant, les blindés sont présents pratiquement sur tous les fronts terrestres dans la Deuxième Guerre Mondiale, et donc il est plutôt difficile de les ignorer. Ils apparaissent d'ailleurs dans 61 des 78 scénarios officiels Avalon Hill parus à ce jour.

Les véhicules blindés sont apparemment très compliqués à décrire avec réalisme, puisqu'ils occupent 40 chapitres de règles sur les 175 que comptent *Squad Leader*, *Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* et *G.I.*, *Anvil of Victory* (dont je viens de recevoir les règles à titre personnel).

Nous allons donc nous attaquer à ces monstres d'acier, qui ont changé la façon de faire la guerre, en constituant le fer de lance de la "Blitzkrieg" qui a complètement désarçonné les Polonais en 1939 et les Français en 1940... Comme vous vous en doutez, c'est un gros morceau et va donc couvrir plusieurs articles. Nous allons d'abord étudier le mouvement des véhicules et le combat entre blindés. Dans un prochain article, nous étudierons comment se passe le face-à-face blindés/infanterie...

Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill de ces quatre jeux (règles n° 141 à 175). -> (G.1)

Si nous ignorons les pièces du jeu de base (*Squad Leader*), nous pouvons faire l'inventaire des différents types de véhicules existant dans le jeu (en dehors des bicyclettes (132), des motos (123), des chevaux (92), des attelages (108.3), des rennes (108.2), des bateaux (128) et



des hommes à ski (114) dont nous étudierons les règles ultérieurement.

Nota : les pièces italiennes et japonaises paraîtront dans des extensions ultérieures.

Analyse des règles du jeu

On ne peut placer intentionnellement qu'un seul véhicule par hexagone (29.1 et 112.73).

On peut avoir autant d'épaves (wrecks) que l'on veut dans un hexagone (40.2).

Mouvements

Les véhicules qui n'ont pas tiré pendant la *Prep Fire Phase* peuvent bouger pendant la *Movement Phase*, mais aucun véhicule ne peut bouger pendant l'*Advance Phase* (30.4).

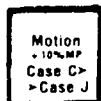
Les véhicules ne peuvent avancer que dans l'un des deux hexagones placés devant lui (correspondant à l'angle de tir - voir figure page 9) (30.5 et voir question 30.5, page 68). Une fois arrivé dans ce nouvel hexagone, le véhicule peut changer d'orientation sans surcoût en MP (30.5). Par contre, si, avant tout mouvement, le véhicule veut pivoter dans l'hexagone de départ, ça lui coûtera 2 MP pour un véhicule à chenilles ou une auto blindée et 4 MP pour un camion ou une jeep (question 30.4 page 23).

Chaque véhicule peut avancer d'une distance correspondant à son nombre de points en MP en fonction du terrain traversé (voir table 30.4). Si un véhicule à chenilles roule trop vite, il risque de laisser des

| | TANKS | | | TANK DESTROYER | CANONS D'ASSAUT | CANONS AUTO MOTEURS | HALF-TRACKS | AUTOS BLINDÉES | CAMIONS | JEEPS | MATÉRIELS SPÉCIAUX |
|------------|--------|--------|--------|----------------|-----------------|---------------------|-------------|----------------|---------|-------|--------------------|
| | Légers | Moyens | Lourds | | | | | | | | |
| ALLEMANDS | 6 | 17 | 2 | 11 | 8 | 3 | 16 | 7 | 2 | 1 | 5 |
| RUSSES | 14 | 8 | 10 | 6 | 6 | 2 | 4 | 3 | 6 | 1 | 6 |
| POLONAIS | 4 | | | | | | | 1 | 1 | | |
| BELGES | 2 | | | 2 | | | | | | | |
| ANGLAIS | 7 | 19 | 15 | 2 | | 2 | | 16 | 3 | | 13 |
| FRANÇAIS | 13 | 4 | 3 | | | | | 1 | | | |
| AMÉRICAINS | 8 | 15 | 2 | 5 | | 3 | 10 | 3 | 4 | 2 | 8 |

boulons (et le reste...) sur la route (79.1), et pour cela on lance 2 dés. Un résultat de 12 immobilise le véhicule (79.12). Ceci s'applique si le véhicule consomme tous ses MP, ou simplement plus des 2/3 de ses MP pour ceux dont les MP sont imprimés en rouge sur le pion (79.3). S'il veut tenter le diable, il peut même essayer d'avancer d'un hexagone de plus en lançant les dés (79.2). Tout ceci n'est valable que pour les véhicules à chenilles (question 79.1, page 105).

Un véhicule peut décider de continuer à bouger pendant le tour de l'adversaire. Pour cela, il met un pion "motion" sur son véhicule et bénéficie d'un bonus de 10 % de MP le tour suivant (135.5).



Un véhicule peut partir en marche arrière. Ça coûte 4 fois le prix en MP (sauf pour les autos blindées : seulement 2 fois le prix - 71.1). Pour changer de vitesse (marche AV / marche AR), ça coûte 2 MP de boîte de vitesses (71.4). Dans le cas d'un T34/76A, ça peut même casser la boîte de vitesses (voir note B, page 64).

Un véhicule à tourelle peut pivoter sa tourelle à volonté pendant la Movement Phase (64.122).

Un véhicule peut être soit fermé en position de combat ("buttoned up" - 64.47), soit en position de route avec son Commandant exposé ("CE" - 64.44). Ce commandant peut être éventuellement un leader identifié avec un DRM de leadership (76). Un véhicule peut passer d'une position à l'autre pendant la Movement Phase ou l'Advancing Phase (64.44). Un véhicule fermé en position de combat a un champ de vision réduit, par conséquent, dans le cas d'un véhicule à chenilles difficile à piloter, le coût de mouvement sur route sera de 1 MP au lieu de 1/2 MP (135.9). $2A + 1 To 11T$



Quand on a des véhicules sans radio, ils ne peuvent pas tous bouger le même tour, sauf s'ils sont CE et en vue du véhicule de commandement, lui-même CE (129.52). Sinon, on lance un dé à chaque Rally Phase pour voir combien de véhicules vont pouvoir bouger pendant la phase de mouvement (129.51). Ceci ne s'adresse qu'aux véhicules armés (129.53). Cette règle concerne la majorité des véhicules russes, certains véhicules allemands, tous les véhicules polonais et belges, presque tous les véhicules français et certains véhicules anglais.

Un véhicule ne peut pas traverser une falaise (44.1), une maison de pierre (30.1), une maison à étages (57.6), une barricade (62.2), la dénivellation latérale d'une route en déblai (151.22 - carte 14), un fossé anti-char (137.71), des éboulis (162.3), une rivière, un étang (126.1) ou un canal (172.4), à moins de trouver un gué (126.5). Seuls les véhicules à chenilles (y compris les half-tracks) peuvent passer à travers les barbelés, les détruisant du même coup (53.8). Un char A22 Churchill Bridgelayeur peut poser un pont dans l'Advancing Fire Phase par-dessus tous les types d'obstacles (tranchée, fossé anti-char, ruisseau, haie, mur, etc.) d'un hexagone de large (note 88 page 102).

Si un véhicule passe à côté d'un hexagone de marais, il risque de s'embourber (75.8), sauf s'il reste sur la route (75.82). On lance un dé : si



le 6 sort, le véhicule est embourbé (75.8). Certains véhicules (par exemple : T34/76A, T26S, SU-76, Panzer IIF, Puma, Marder II, Renault FT 17, Bren Carrier) exercent une pression réduite sur le sol, et ne s'embourberont qu'en faisant 12 avec 2 dés (75.83). D'autres, très lourds (par exemple : King Tiger, Elefant, Jagd Tiger, Char B1 bis, Aunt Jemina) s'embourbent avec un dé de 5 ou 6 (notes Y p. 64 et L p. 100).

Dans les scénarios de boue, les véhicules normaux s'embourbent de 4 à 6, les légers de 10 à 12 et les lourds s'embourbent automatiquement (102.84), les chars lourds s'embourbent même partout hors route sur un dé de 6 (111.72 et notes Y p. 64 et L p. 100).

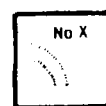
Dans les scénarios d'hiver arctique, tous les véhicules sont susceptibles de s'embourber dans tous les hexagones hors route (111.92). Un véhicule risque aussi de s'embourber en traversant un ruisseau (carte 13 - 157.5), il risque même de couler (157.52) ! Le char spécial A22 Churchill Avre est capable de poser des fascines qui ajoutent un DRM de -1 au lancer de dé d'embourbement (note AA page 102). Ce char spécial est utilisé dans le scénario R219 "Schelot Fortress South". Un véhicule embourbé peut se dégager en lançant un "1" pendant la Rally Phase suivante (75.8).

Si un véhicule chenillé (pas un half-track) veut pénétrer dans un bois (ceci ne concerne ni les vergers (118.2) ni les broussailles (154.2)), dans une maison en bois (sans étage), dans un cimetière (160.22) ou dans des ruines (170.3), il peut le faire, mais au risque de se retrouver immobilisé. Il faut alors lancer deux dés :

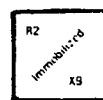
Table 144.8

| | |
|--------------------|------|
| Américains | 11 + |
| Soviétiques | 10 + |
| Anglais, Allemands | 9 + |
| Autres | 8 + |

(Il y a un DRM + 1 cumulatif pour chaque hexagone à risque d'immobilisation qu'on a traversé - 144.8). Si le véhicule n'est pas immobilisé,



il crée des traces dans les bois (81.31 et 113), ce qui permet aux blindés qui suivent d'emprunter le passage sans avoir à craindre d'immobilisation (113.2). En ce qui concerne la maison, il la réduit en ruines (58.4). Si le véhicule est immobilisé, l'équipage n'a pas à passer de morale check (66.4), il reste dans le véhicule et peut utiliser son armement (39.2). Le véhicule est immobilisé à titre permanent (question



1866.3879 page 104), et il ne peut même plus pivoter sur lui-même (39.4) ; par contre, s'il y a une tourelle, elle peut pivoter dans les bois (39.4), mais pas dans une ruine (170.71). Un blindé qui s'immobilise dans une maison doit lancer un dé, si c'est un 6, il passe à travers le plancher et tombe dans la cave, et on remplace le blindé par une épave (170.7).

Un véhicule à roues peut essayer de rentrer dans un bois (144.81), mais alors ça lui coûte tous ses points de mouvement, et en plus il risque de "s'embourber" (75.8).

Un véhicule pesant plus de 10 tonnes et passant sur un pont de bois (80.416 et 133.31) utilise 1 MP par hexagone (133.311) et risque de le faire s'effondrer (133.31). On lance deux dés : si on fait 12, le pont et le véhicule sont détruits (il y a un DRM + 1 pour chaque fraction de 5 tonnes au-delà de 15 tonnes - 133.313). Sinon, le pont est considéré fiable pour le poids du véhicule qui vient de passer (133.312).

Les véhicules en convoi ne roulent que sur la route (84.1) à une vitesse de 2 MP par hexagone (84.2) et sans intervalle d'un véhicule à l'autre (84.3). Les véhicules du convoi peuvent tirer éventuellement (84.9).

Un pont à une voie peut être bloqué par une épave ou par un véhicule immobilisé (80.414). Aucun autre véhicule ne peut alors passer. Il faut deux épaves pour bloquer un pont à double sens (133.4). Dans certains scénarios, il peut exister des ponts à trois voies ou plus et donc qui peuvent supporter plus d'épaves avant d'être bloqués (133.42). Pour dégager une épave, on peut utiliser un char qui passe

un tour entier sans rien faire dans un hexagone adjacent à celui de l'épave, et au *Rally Phase* du tour suivant, la ou les épaves sont définitivement retirées du jeu (40.4), mais le char doit finir ce tour suivant dans l'hexagone qui "contenait" la ou les épaves. Au cas où il s'agit de l'épave d'un véhicule à roues et qui ne brûle pas, la même opération peut être réalisée par un squad (ou un crew) TI placé dans le même hexagone que l'épave (81.5 et 133.41). Un tank bulldozer "Centaur Dozer" dans *Crescendo of Doom* ou "Shermann Dozer" dans *G.I., Anvil of Victory*, peut dégager la place d'un seul coup simplement en dépensant la moitié de ses points de mouvement dans l'hexagone où se trouve l'épave (page 142).

Un tank bulldozer peut aussi dégager des ruines obstruant les rues (170.6) et ouvrir des brèches dans le Bocage Normand (173.6).

Les chars, placés sur une colline et voulant tirer dans la plaine alors que leur hausse ne le leur permet pas, doivent basculer un peu sur la crête pour se mettre en position de tir pendant la phase de mouvement. On place alors un pion *Crest* sur le véhicule pour indiquer qu'il



perd son avantage "hull down" (77.21). Ceci concerne uniquement les chars russes (77.2, 129.7, 134.6).

Un équipage peut volontairement abandonner son véhicule pendant une phase de mouvement (90.2). Ceci ne concerne que les véhicules armés (ceux qui ont des "soldats" à bord) : pour les autres, "le chauffeur fait partie intégrante du véhicule et partage son destin" (51.7) !



Le chef de char peut ainsi se déplacer d'un véhicule à l'autre (76.5), ce qui peut s'avérer fort utile, par exemple quand le char de commandement tombe en panne ! L'équipage qui abandonne volontairement (90.23) son char peut éventuellement le détruire (90.21) avant de le quitter, pour éviter qu'il soit capturé par l'ennemi (90.6). Un équipage d'un véhicule abandonné peut contrôler un building pour les conditions de victoire (p. 38).

Les règles concernant le mouvement des véhicules amphibies (168) et les mouvements de contournement (112) seront étudiées ultérieurement.

Combat entre blindés

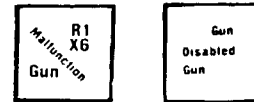
Nous n'allons examiner ici que les interactions véhicule/véhicule ; les interactions véhicule/infanterie seront étudiées dans le prochain article.

Un char ne peut tirer que dans l'angle de tir (29.4) de l'armement correspondant (33.1). Il faut distinguer l'angle de tir du véhicule (64.11), celui de la tourelle (64.12), et celui des tourelles annexes (voir page 61). Certains canons en casemate ont un angle de tir réduit ; par exemple pour les chars B1 et B1 bis (p. 100) et pour le char A22 Churchill I (page 102).

Un char ne peut *a priori* tirer qu'une seule fois par tour (33.2). En fait, certains chars peuvent tirer plusieurs fois par tour, et éventuellement sur des cibles différentes (63.14). Par exemple, le SU-57, le Panzer II, le Marder II, le Nashorn et le M18 Hellcat peuvent tirer deux fois ; le Wirblewind, par contre, huit fois. En plus, en cas de situation désespérée, on peut utiliser le "Tir Intensif" (70) qui permet de tirer un coup de plus moyennant une pénalité de + 2 au *To Hit* (tir imprécis - 70.2) et de + 2 au seuil d'enrayage (échauffement du tube - 70.5). Un certain nombre de chars ne peuvent pas utiliser le Tir Intensif parce qu'ils sont trop lents (70.9) : on peut citer le KV II, le Hummel, le Char B1 bis, le A22 Churchill Avre et les Sherman IB. A noter que rien n'empêche les chars à un seul homme en tourelle (129.4) d'utiliser le Tir Intensif.

Pour tirer, il faut d'abord voir si l'obus a touché la cible. Pour cela, on utilise la table "To Hit" (33.3). Cette table a été modifiée de jeu en jeu, mais dans *G.I., Anvil of Victory*, elle a été complètement remaniée (145.1). On utilise un dé blanc et un dé de couleur (voir page 74). On lance deux dés et, si on fait au plus le chiffre de la table (fonction de la distance), on a touché la cible (33.3), sinon on l'a ratée. Normalement on utilise les chiffres noirs de la table, mais il faut se servir des chiffres rouges dans les cas suivants : tanks russes (33.3), polonais, belges, français (104.8) et américains d'avant juillet 1943 (147.5), sans oublier les tanks capturés (90.13 et 90.6).

Si on fait un réseau supérieur ou égal au seuil d'enrayage (12 par défaut), le canon est hors service (38.1). Si c'est un calibre de 150 mm



ou plus, il n'a plus de munitions sur un jet de dés de 11 ou 12, et donc ne pourra pas être remis en service jusqu'à la fin du jeu (64.9).

Un certain nombre de modificateurs s'appliquent à la table "To Hit" : en fonction de la précision du canon (64.2), du type de munitions (148.12 et 148.21), de la position de la cible en dehors de l'angle de tir (144.41 et 144.42), si le char est en mouvement (135.41), s'il est en Tir Intensif (70.2), si c'est un tank capturé (90.13 et 90.6), et si le char est fermé en position de combat ("buttoned up" - 64.47). D'autres modificateurs dépendent de la cible : si elle bouge (69.8 et 135.3) ; camouflée ; dans l'hexagone adjacent ; si le tir était pré-réglé (78.4) ; si la cible est acquise (69.1), petite ou grosse (64.6) et en fonction du terrain (145.1). Le jet du dé est aussi modifié par le leadership du chef de char (76.6).

Si le dé coloré est supérieur au dé blanc, l'obus a touché la tourelle, sinon il a touché la caisse (130.1). Donc, si le véhicule est "hull down" (il n'y a que la tourelle qui dépasse), il ne sera touché par l'obus que si le dé coloré est supérieur au dé blanc (145.2).

Si le résultat est inférieur ou égal à la moitié de ce qui est nécessaire, vous avez tiré deux obus au lieu d'un (si le calibre est inférieur ou égal à 40 mm - 130.5).

Si le résultat des dés est 2 avant toute modification, il est possible qu'il y ait eu un coup au but critique (*Critical Hit*). Lancez un 3^e dé pour confirmer (68.1).

Si le char ennemi se présente de profil ou de dos, on peut essayer de viser les chenilles pour tenter de l'immobiliser. Il faut pour cela être dans un rayon de 6 hexagones (66.22) et ajouter un DRM + 3 (de profil) ou de + 5 (de dos) (66.21). Si le char est touché, il est immobilisé (66.2).

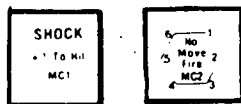
L'obus ayant touché le char, il faut voir maintenant si le blindage a tenu le coup. Pour cela, on lance deux dés et on consulte la table "To Kill", en fonction du calibre de l'obus, du type de munition (148), et de l'orientation de la cible (33.4), ou de la tourelle si c'est elle qui est touchée (64.11). Là aussi, un certain nombre de modificateurs s'appliquent, en fonction du blindage du véhicule (64.3) qui va de + 5 (Jagd Tiger) à - 5 (Tétrarch), si la cible est en contrebas de deux niveaux (77.3), s'il s'agit d'un *Critical Hit* (68.2), et en fonction de la force de pénétration, en fonction de la distance (65 et 148.13).

Si on obtient au plus le chiffre nécessaire, le char est détruit (33.4). On le retourne et il devient une épave (40.1). On contrôle alors s'il y a des survivants (33.9).

Si on obtient la moitié de ce qui était nécessaire, le char prend feu (67.1). On place un pion "fumée" dessus, et l'équipage est automatiquement éliminé (67.2). Il y a un DRM - 1 pour le Sherman M4 qui avait tendance à s'enflammer "aussi facilement qu'un bol de punch" (note 4 - p. 142).

Si on visait la cible de profil ou de dos et qu'on a obtenu juste le nombre nécessaire, on jette un dé supplémentaire : de 1 à 3, le char est détruit, et de 4 à 6, il est simplement immobilisé (66.1).

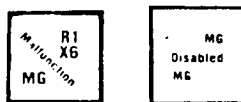
Si on obtient le nombre nécessaire plus 1, l'équipage doit passer une morale check. S'il le rate, il est en état de choc (131.1). Alors, il ne



peut plus rien faire pendant un tour (131.2), sauf si le véhicule était en mouvement continu (135) auquel cas, on considère que le conducteur a été touché (131.3) et s'affale, le pied sur l'accélérateur, et le véhicule continue au hasard... Si, dans ce mouvement incontrôlé le char tombe d'une falaise, dans une rivière ou fonce dans un bâtiment en pierre, il est éliminé (131.31). Après ce tour, il a une pénalité d'un tour (131.4), et c'est terminé. Ce mécanisme est voisin de celui qui s'opère quand l'équipage est exposé et touché (voir 64.44).



Les chars sont aussi armés de mitrailleuses. La portée des mitrailleuses de caisse (64.41) et antiaériennes (64.43) est de 8 hexagones. La portée des mitrailleuses coaxiales (64.42) est de 12 hexagones. A

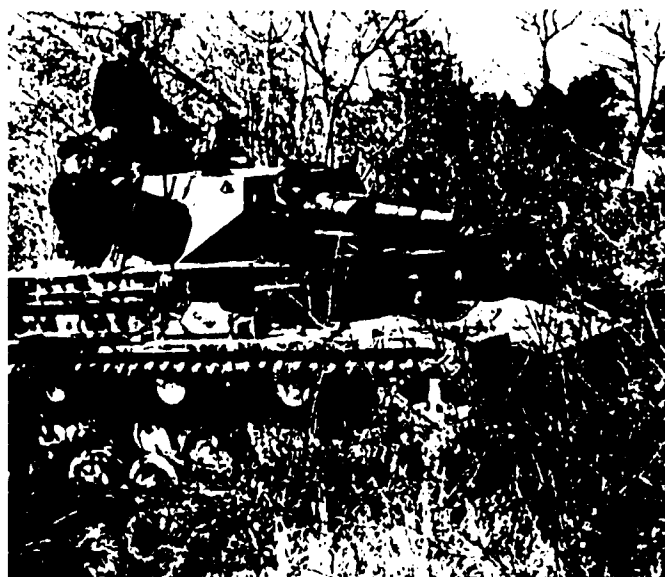


part le mitraillage des équipages exposés (64.44), les mitrailleuses ne peuvent avoir aucun effet sur les véhicules blindés (c'est d'ailleurs pour ça qu'on les a blindés), sauf les mitrailleuses de half-track (33.7). Bien sûr, on peut détruire des camions et des jeeps à la mitrailleuse (voir 51.4).

Tactiques de base

Dans la phase de mouvement, faites attention à exposer votre char le moins possible aux coups venant de côté et surtout de l'arrière ! N'oubliez pas que l'adversaire vous guette au coin du bois avec tout plein de mauvaises intentions... Si vous devez reculer, par exemple, n'hésitez pas à utiliser la marche arrière plutôt que de faire demi-tour et d'exposer ainsi vos arrières à l'ennemi...

Faut-il exposer ou non votre commandant de char ? (64.44). Une règle de conduite peut être de le faire sortir quand le char tire de loin et que le DRM + 1 (64.47) est par trop pénalisant, et de le faire ren-



trer dans sa tourelle quand on arrive au contact de l'ennemi afin de réduire les risques en combat rapproché.

Dans le placement du char sur la carte, essayez de protéger votre caisse vulnérable en vous mettant derrière un mur de pierre. On peut conseiller par exemple les positions 2E5, 3O6, 3L2, et 4Z1. Vous pouvez également utiliser la protection d'une ligne de crêtes (77), ce qui vous donnera en plus l'avantage de la hauteur. Parfois même, cet avantage est tel que la partie peut tourner au tir au pigeon pur et simple (essayez le scénario 14, vous verrez !).

N'hésitez pas à passer à travers un bois (au risque de vous immobiliser) si cela peut créer la surprise et vous permettre de prendre la défense adverse complètement à revers. Par ailleurs, si votre infanterie doit traverser un champ à découvert, balayé par un tir de mitrailleuses ennemies provenant d'une petite cabane en bois isolée, vous pouvez envoyer un char réduire tout ça en tas de ruines !

Quand l'occupation d'un bâtiment fait partie des conditions de victoire, n'oubliez jamais que l'équipage d'un char qui abandonne son véhicule volontairement peut parfaitement faire l'affaire !

Je ne conseille pas vraiment le Tir Intensif (70). Les pénalités sont à mon avis trop importantes pour l'effet obtenu (tir imprécis, risque de tout casser).

Dans un duel de chars, essayez toujours de prendre votre adversaire par derrière, c'est très efficace. Une tactique souvent payante consiste à venir se placer juste derrière le char ennemi pendant le *Movement Phase* et de lui tirer dedans à bout portant pendant l'*Advancing Fire Phase*. Vous avez alors un DRM + 5 à cause du mouvement, mais un DRM - 2 à cause de la proximité. Il reste + 3, c'est jouable... (à condition bien sûr de survivre à la *Defensive Fire Phase* de votre adversaire !).

Si le char ennemi est un vrai monstre (KVIII, Jagd Tiger), essayez de l'immobiliser d'abord en visant les chenilles (66.2), puis faites le tour et allez l'achever tranquillement par derrière...

Scénario C.B. 4

Parmi les scénarios officiels Avalon Hill, il en existe trois où les chars jouent un rôle réellement prépondérant :

- le n° 14 *The Paw of the Tiger* (Léningrad, 12.1.1943), qui oppose 2 chars Tigre et 3 Panzer IV à 15 T34 et 4 KV1c ;
- le n° 30 *Ad Hoc at Beaurains* (Arras, 21.5.1940), où 12 chars britanniques essayent de passer à travers les forces de Rommel) ;
- le n° R213 *Traverse Right... Fire !* (Bialystock, 23.6.1941), qui est le seul scénario Avalon Hill sans aucune unité d'infanterie, et qui oppose en 5 tours, 4 Panzer II à 4 BA 32.

Je vous conseille d'y jouer afin de mettre en pratique tout ce qu'on a abordé dans cet article.

En ce qui concerne le scénario C.B. 4, j'ai choisi cette fois-ci un scénario mettant en scène les Français (enfin ! diront certains). On ne sait pas toujours que, le 10 mai 1940, les premiers coups de feu qui ont été tirés entre Allemands et Français l'ont été à l'occasion d'une attaque française sur les positions allemandes au Luxembourg, et ce en stricte application du Plan Dyle...

Pour que le réalisme soit strictement respecté, il y a dans ce scénario exactement ce qu'il y avait dans la réalité, y compris des motos et des side-cars, dont les règles seront abordées ultérieurement...

Bibliographie utilisée :

- "Sedan, mai 1940", de Claude Gounelle, Presses de la Cité, 1980.

DERNIÈRE MINUTE

Un grand moment ! Je viens juste de recevoir (enfin !) *G.I., Anvil of Victory* paru le 23 juillet 1982 aux U.S.A. Règles 141 à 175 ; cartes 8 et 12 à 15 ; scénarios 33 à 47 ; 1 568 pièces double face (un record !) et 15 modificateurs de carte. Prix : 30 dollars. Je vous en dirai plus dans un prochain article...

Luc Sérard

11/1982