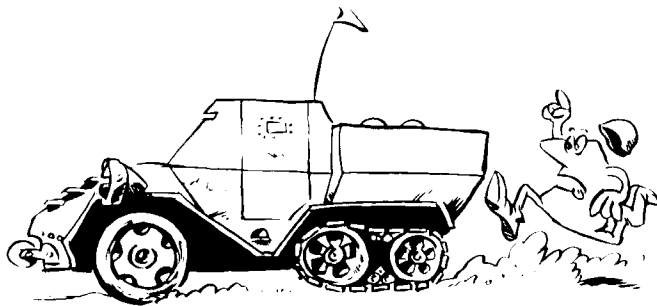


Squad Leader



Le transport

Eparpillées dans les quatre livrets, les règles du transport devenaient très difficilement utilisables. Vivement la compilation promise par John Hill dans l'avant-propos de la règle de GI. En attendant, il nous a paru utile de faire une petite synthèse des règles, histoire de nous faciliter la vie.

Le mouvement

a) Les règles jusqu'à Crescendo of Doom

Comment embarquer ?

- Le véhicule de transport ne doit pas avoir fait mouvement pendant la phase de mouvement pendant laquelle il y a embarquement (31.3 - 47.1 - 51.1 - 52.5).
- L'unité d'infanterie qui embarque ne dépense pas de point de mouvement supplémentaire en embarquant (31.4 - 47.1 - 51.1 - 52.5).

Exemple : Une unité d'infanterie qui se trouve adjacente à un véhicule dans un hex de terrain découvert, dépensera 1 point de mouvement pour monter sur ce véhicule.

- A la phase de mouvement du tour suivant, le véhicule pourra faire mouvement.

Comment débarquer ?

- Le véhicule transporteur peut faire mouvement avant et après le débarquement.
- En débarquant ses unités, le véhicule perd 2 points de mouvement sauf si les unités qui débarquent sont découragées ; le véhicule ne dépense alors aucun point de mouvement (31.3 - 47.1 - 51.1 - 52.5).

Qui peut transporter ?

Que peut-on transporter ?

VÉHICULE	TANK SPGUN	HALF- TRACK	AUTO- MITRAIL.	CAMION	JEEP
INFANTERIE	1 groupe 1 leader (31.1)	1 groupe 1 leader (47.1)	NON (87.4)	1 groupe 1 leader (51.1)	1 demi-groupe ou 1 groupe de servants ou 2 leaders (52.1)
ARMES DE SOUTIEN (en PP de groupe)	5 PP (31.1)	2 PP (47.1)	NON (87.4)	7 PP (51.1)	1 arme de soutien (52.1)
CANON	NON (48.6)	1 canon (63.47)	NON (87.4)	1 canon (63.47)	1 canon inférieur à 88 mm (63.47)

Nota :

— Pour le transport : 1 groupe = 2 demi-groupes = 2 groupes de servants = 2 équipages = 10 pions représentant 1 homme (leaders, tireurs d'élite, héros ou scouts).

Les capacités de transport peuvent varier (voir le pion).

Les convois ne peuvent charger que des leaders (84.8).

Phase de "sauve qui peut" et transport

- Si l'infanterie est découragée pendant le transport, elle doit immédiatement descendre du véhicule dans le même hex ou dans un hex adjacent (31.6 - 51.1 - 52.5 - 92.72).

- Si l'infanterie est découragée dans un half-track, elle peut choisir d'y rester, l'half-track étant l'équivalent d'un couvert (47.9).

- L'infanterie découragée ne peut pas embarquer (31.6).

"Advance phase" et transport

- L'infanterie embarquée ne peut pas débarquer pendant cette phase ; l'infanterie ne peut pas embarquer pendant cette phase (31.4 - 92.9).

- Si l'infanterie a débarqué pendant la phase de mouvement précédente, elle peut bouger d'un hex (31.5).

b) Les changements dans GI

Comment embarquer ?

- Le véhicule peut bouger après l'embarquement.
- L'unité qui embarque dépense 1 PM pour embarquer en plus du terrain dans lequel se trouve le véhicule.
- Le véhicule perd le quart de ses PM pour chaque PM dépensé par l'unité qui embarque.

Exemple : Une unité d'infanterie qui se trouve adjacente à un véhicule (30 PM) dans un hex de terrain découvert, dépensera 2 points de mouvement pour embarquer. Le véhicule pourra immédiatement bouger mais ne pourra plus dépenser que la moitié de sa capacité de mouvement (15 PM).

Le reste ne change pas.

Le combat

L'infanterie transportée a-t-elle le droit de tirer ?

- Si le tank ou le canon auto-moteur ouvre le feu, l'infanterie doit immédiatement débarquer (31.7 et Q et A 31.7 page 68).

- Un véhicule en train de transporter de l'infanterie ne peut ni exécuter un débordement (35.5) ni pénétrer dans une maison en bois (31.4 et 58.4), ni entrer dans l'eau (dans le cas d'un véhicule amphibie).

- Si le véhicule a bougé pendant la phase de mouvement, les unités transportées ne peuvent tirer, pendant la phase de tir après mouvement, qu'à demi-puissance (47.5 - 52.2).

Qui peut tirer ?

VÉHICULE	CHAR	CANON AUTOMOT.	HALF- TRACK	CAMION	JEEP
PUISSANCE DE FEU INTRINSÈQUE	NON	NON	OUI (avec CE)	NON	OUI
ARMES DE SOUTIEN	NON	NON	OUI (avec CE)	NON	Mitrailleuses seulement
RÉFÉRENCES	31.5	31.5	47.4-7	51.1	52.2

14

(17/16/0983)

Nota :

— Si les passagers tirent pendant la phase de tir de préparation, le véhicule ne peut plus bouger pendant la phase de mouvement suivante.

— Il est possible d'utiliser un Panzerfaust, un Panzerschreck ou un bazooka à partir d'un véhicule mais les passagers doivent d'abord subir une vérification du moral M ; il en va de même pour l'équipage.

L'infanterie embarquée et les tirs de l'adversaire ?

A) Tirs sur l'infanterie

- Le DRM pour mouvement en terrain découvert ne s'applique pas aux unités d'infanterie embarquées, sauf pendant un tir de barrage (sauf half-track).
- Pendant une tentative d'immobilisation par l'infanterie, le même résultat de dés doit être utilisé contre l'infanterie embarquée (36.13).
- Les passagers d'un véhicule ne subissent pas l'attaque des mines (55.63).



Tableau de la synthèse des attaques dirigées contre l'infanterie embarquée

VÉHICULE	TANK OU SP GUN		HALF TRACK			CAMION JEEP
	Dans l'angle de tir ou niveau	Hors angle de tir ou niveau	Normal	C E	Hex adjacent et niveau	
Modification	-2	+0	Tv impossible	-2	-0	-0
Références	32.1		47.6	47.7	47.8	51.5 et 52.4
Si infanterie est découragée	Infanterie - armes débarquées (I&AF) immédiatement 31.6		Impossible	Infanterie - armes restent dans le Half Track 47.9		Infanterie - armes immédiatement débarquées (51.1-52.5)
Si infanterie est KIA	Armes (casades) tombent dans un hex adjacent au choix de l'adversaire (CA 31.7 p. 88)		Impossible	Armes restent à bord (47.9)		Armes restent à bord

- L'infanterie qui débarque peut être attaquée ; mais le dé est modifié de la façon suivante :

MODIFICATION	HALF-TRACK TANK - SP GUN	CAMION JEEP
TERRAIN DÉCOUVERT	1	-2
AUTRES TERRAINS	+1	0
RÉFÉRENCES	Q et A 31.7 p. 68	51.3

Nota : Si l'infanterie débarque dans un champ de mines, elle subit normalement l'attaque.

B) Tirs dirigés contre le véhicule

VÉHICULE	TANK SP GUN	HALF-TRACK	CAMION - JEEP
VÉHICULE NON ÉLIMINÉ	Si un tir antichars touche, l'infanterie débarque immédiatement 31.7 Le tir d'un Baz, PF ou Panzerschreck n'a aucune conséquence.	Les passagers sont à l'abri sauf CE 47.6 et 46.54	Le jet des dés qui a servi à l'attaque s'applique aux passagers (51.4)
VÉHICULE ÉLIMINÉ	Infanterie + armes de soutien éliminées 31.8 et 67.2	Infanterie + armes de soutien éliminées Canon tracté éliminé	Passagers + armes éliminés + canon tracté éliminé

C) Le corps à corps

- Si l'infanterie est transportée par un tank, SP Gun, Half-track CE ou jeep armée, l'attaquant ne peut attaquer QUE les passagers. Le tank ou l'SP Gun pourra même quitter l'hex, laissant les protagonistes dans une mêlée.

- Si l'infanterie est transportée dans un camion ou dans un Half-track non CE, les passagers ne jouent aucun rôle dans le corps à corps ; si le véhicule est éliminé à la suite du corps à corps, tous les passagers sont éliminés (72.84).

Comment tracter un canon ?

Comment l'accrocher au véhicule ?

La procédure est très rarement utilisée mais elle peut toujours servir :

- Le véhicule doit entrer dans l'hex où se trouve le canon en dépensant moins de la moitié de sa capacité de mouvement. Sinon, un groupe de servants ou autre doit pousser le canon dans l'hex où se trouve le véhicule (48.4 et 63.4).
- Si le canon a un calibre supérieur à 100 mm ou s'il est monté sur un affût 360°, l'action dure un tour de jeu complet TI (63.41 et Q et A 63.41 p. 69) sauf si le canon est du type "Quick set up time" (pp. 65, 98 et 99).
- Le groupe de servants ou autre accroche alors le canon au véhicule et passe toute sa phase de mouvement dans l'hex (48.63).
- Le groupe de servants pourra monter sur le véhicule à la fin de la phase de mouvement (Q et A 48.62-63 p. 69).

Comment décrocher un canon ?

- Le décrochage s'effectue au début de la phase de mouvement.
- Un groupe de servants ou autre doit être présent dans l'hex.
- Si le calibre du canon est supérieur ou égal à 100 mm ou s'il est monté sur un affût 360°, l'action prend un tour entier. Sauf "Quick set up time weapon".
- Le véhicule quitte l'hex en ayant perdu la moitié de sa capacité de mouvement dans l'opération de décrochage, et/ou le groupe de servants pousse le canon sur un hex adjacent.

Quelques conseils pratiques

- Au vu de toutes ces règles, il est évident qu'un véhicule transporteur de troupes est une cible de choix pour un canon antichars ou autre. Qu'on en juge, avec un seul tir, il est possible de détruire un véhicule blindé et d'éliminer un groupe de combat.
- Donc, le possesseur de ce type de véhicule devra être extrêmement prudent et en tous cas faire débarquer ses troupes hors de portée de l'ennemi.
- Pour notre part, nous préférons débarquer nos troupes dans un bois ou une maison quand c'est possible.
- Il faut se rappeler aussi que transporter de l'infanterie sur un char peut être un handicap, puisque en ouvrant le feu avec l'armement principal, il provoque le débarquement immédiat de ses passagers, ce qui n'est pas sans présenter quelques dangers.
- Il en va différemment pour le canon. Il faut le décharger très près de l'objectif du fait de sa mobilité réduite par la suite (1 hex par tour). Voilà, nous avons fait un tour d'horizon de ce vaste problème que représente le transport ; si vous avez des questions à poser, pas d'affolement, on vous répondra...
- La prochaine fois, nous continuerons sur le chapitre des transports avec les motos et les chevaux.

Pierre Stutin et Luc Sérard.

- Nous vous rappelons que les chiffres entre parenthèses renvoient aux références Avalon Hill.
- Dans notre dernier article, certains lecteurs ont pu s'étonner de ne pas trouver les anglicismes habituels. Voici donc un lexique succinct : Broken = découragé ; Squad = groupe ; Rally = encouragé.

• La cinquième gamette du système est déjà à l'étude ! Elle traiterait des combats dans les Balkans et en Afrique du Nord (enfin les Italiens ?) ; la boîte offrirait une révision complète des pions des blindés russes et allemands !!!

Tableau de synthèse des attaques dirigées contre l'infanterie embarquée

VEHICULE	TANK OU SP GUN		HALF TRACK			CAMION
	Dans l'angle de tir et à niveau	ou niveau	Hors angle de tir	Normal	CE et niveau	Hex adjacent JEEP
Modification	+2	+0	Tir impossible	+2	+0	+0
Références	32.1		47.6	47.7	47.8	51.5 et 52.4
Si l'infanterie est découragée	Infanterie + armes débarquées (OMP) immédiatement 31.6		Impossible	Infanterie + armes restent dans le Half Track 47.9		Infanterie + armes immédiatement débarquées (51.1-52.5)
Si l'infanterie est KIA	Armes (cassées) tombent dans un hex adjacent au choix de l'adversaire (QA 31.7 p. 68)		Impossible	Armes restent à bord (47.9)		Armes restent à bord