



— Passeport pour — SQUAD LEADER

SL est l'un des meilleurs systèmes de combat à petite échelle tactique. Pourtant, on note un fléchissement du nombre de nouveaux adeptes, rebutés par la taille des règles. Il est peut-être temps de rappeler qu'il n'est pas obligatoire de connaître toutes les règles. Il suffit avant de maîtriser la base, clé du système.

90

Vous venez d'acheter Squad Leader. Vos camarades jouent déjà à Crescendo of Doom ou GI. Surtout, ne perdez pas confiance. Assimiler les règles d'extension est facile, car elles ne servent généralement que pour un seul scénario. Par contre, celles que vous trouvez dans Squad Leader vous serviront pour toutes les gamettes. Jouez au moins vingt fois aux trois premiers scénarios. Pour donner un coup de main, je vais tâcher d'analyser le scénario n° 1. Les conseils que je dégagerai vous serviront toujours. Ce scénario raconte l'un des multiples combats livrés à Stalingrad fin 1942. Une petite compagnie allemande de 150 hommes environ doit résister à l'assaut d'une compagnie d'élite soviétique (les 6-2-8). C'est le petit matin. Les Allemands viennent juste d'occuper leurs positions, remplaçant la compagnie de la veille, qui a subi de trop lourdes pertes. C'est donc une unité complète qui va se battre, répartie dans les grands immeubles du centre de la ville, à raison d'une section par bâtiment (une section est

composée de trois groupes de combat, avec deux mitrailleuses MG 34).

Les immeubles occupés sont les F5, K5 et L7, ce dernier étant renforcé d'une MG 34 sur tripode, qui permet un feu plus soutenu.

La mitrailleuse MG 42 de la compagnie soutient les arrières en M9. Les ordres de la compagnie sont les mêmes que ceux de la veille : poursuivre la progression vers le nord.

De l'autre côté, à 100 mètres des Allemands, la faible division soviétique voit enfin arriver les renforts avec une division toute fraîche de Gardes qui a franchi la Volga dans la nuit. Dans le secteur qui nous occupe, une compagnie d'élite a reçu l'ordre de contre-attaquer l'offensive allemande, direction sud.

1 — Placement initial

Même si le placement initial de ce scénario est largement dirigé, bien placer ses groupes de combat dans les immeubles est important, surtout côté allemand.

Les Allemands

— **Immeuble F5** : il est occupé par une section complète à trois groupes de combat, deux LMG et un chef. Notons qu'il fait face au très puissant building G4, celui des Gardes. Je conseille de ne pas occuper l'hex F5, afin d'éviter une *prep fire phase* meurtrière si les Russes commencent (36 avec - 2). Poster deux groupes de combat et deux LMG plus le chef sur F6.

De cette manière, les Allemands de cet immeuble ne peuvent pas être touchés, à moins que les Soviétiques ne soient adjacents à eux ou aient fait mouvement sur D4, qui est en bois, donc exposé. Le dernier groupe de combat peut être posté sur H5, si vous jouez avec les règles des égoûts, sinon il viendra renforcer F6 et accroître sa puissance de feu.

— **Immeuble J5** : occupé par les mêmes éléments que le premier, à la différence que le leader vaut 0. Il vaudra donc mieux ne pas l'empiler avec des groupes de combat, car en cas d'échec à un contrôle du moral (on vérifie toujours le moral du chef avant celui des groupes de combat), ce chef obligerait ses squads à un double contrôle. C'est toujours risqué car il y a de fortes chances pour que le moral soit ébranlé. Si bien qu'un chef démoralise tout son monde, sans pour autant l'avantager. Ce genre de leader vous servira comme base de ralliement en J5. Placez un groupe et deux LMG sur J4 afin d'interdire la ligne E5-G5-H4 que vous battez avec le tir meurtrier de deux mitrailleuses sans pour autant trop exposer vos hommes aux ripostes des Gardes. Placez vos deux derniers groupes de combat en K5.

— **Immeuble L6** : là encore, l'habituelle section, mais cette fois, renforcée d'une MMG. Celle-ci, empilée avec le leader et un groupe occupera naturellement l'hex L6 afin d'interdire la ligne d'hex L. Mêmes éléments pour I7 qui interdit la colonne I. L6 peut même être renforcé d'un groupe et de la LMG pour multiplier les coups en cas d'assaut massif. Mais si vous jouez avec les égoûts, gardez ce groupe en L7. Le dernier groupe occupe M7.

— **Immeuble I7** : c'est l'hex charnière du scénario. Il fait office de réserve mobile avec sa puissante section à trois groupes, trois LMG et le chef 9-2. Qui s'y frotte s'y pique !

Sa principale mission est d'interdire la colonne I, c'est-à-dire que par sa puissance potentielle, il dissuade le joueur soviétique de tenter un passage à travers l'un des hex I. En dehors de cela, il a une bonne ligne de vue vers M5 sur lequel il peut asséner des coups terribles. Ici, évidemment, le placement ne pose aucun problème.

— **Immeuble M9** : même chose pour cet hex occupé par un chef, un groupe et la mitrailleuse lourde de la compagnie. Sa mission est d'interdire les arrières de la compagnie et son flanc droit.

Le placement initial allemand pose quelques problèmes, comme nous venons de le voir. C'est plus simple pour les Russes.

Les Russes

— **l'immeuble G4** : c'est la base de feu du camp soviétique avec pas moins de 72 points de feu. Le placement initial ne pose pas de problème car il y a juste la place pour les unités fournies (pas plus de trois groupes par hex).

Le seul petit problème, c'est où placer le chef. En fait, tout dépend du camp qui détient l'initiative. Si les Russes débutent, vous pouvez le placer sur une pile de F3 ou E4, étant obligé si vous jouez avec les égoûts.

Si les Allemands débutent, il est préférable de planquer votre leader en G3, pour ne pas l'exposer à un coup heureux de l'adversaire.

— **J2, M2 et N2** : ne posent pas de problème.

— **L'immeuble N4** : cet immeuble est très exposé aux coups allemands. N'oubliez pas que les règles de victoire stipulent que les Russes doivent occuper deux buildings supplémentaires. Aussi, les Russes perdant un immeuble, ils doivent en occuper trois ! Donc, essayez de tenir le coup, et si vous êtes plutôt offensif, tentez d'abattre la mitrailleuse MMG allemande qui vous empêche de voir venir les renforts.

Voilà, je termine par un petit mot à eux qui ne manqueront pas de penser que j'ai des raisonnements bizarroïdes. Ces lignes n'expriment pas le seul et unique moyen de jouer à ce scénario. Comme pour tous les autres, aucune recette n'est meilleure qu'une autre. Et si vous croyez vraiment que je suis tombé sur la tête, écrivez-nous !

Pierre Stutin

LA DIFFERENCE

JEUX DE ROLE

WARGAMES

LIVRES DE STRATEGIE

REDUCTION
POUR LES CLUBS

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

CATALOGUE
SUR DEMANDE

**LIBRAIRIE
SAINT-GERMAIN**

140, Bd St-Germain — 75006 PARIS
Tél. : 325.15.78-326.99.24

Tous les jours sauf dimanche
de 10 h 30 à 19 h (sans interruption)

métro ODEON