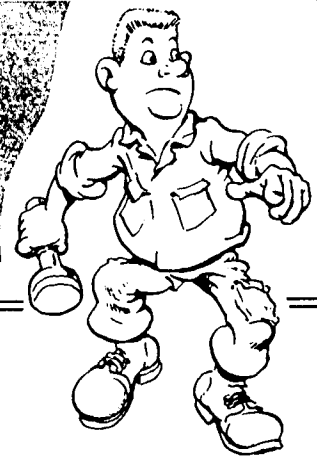


SQUAD



Pierre Stutin étant débordé de travail (voir pourquoi à la rubrique magazines), nous interrompons le temps d'un numéro sa série « Passeport pour Squad Leader ». Cette fois donc, c'est aux vétérans que nous proposons ces quelques modifications des règles de base, destinées à les rendre plus proches de la dure réalité des combats. Ces additifs n'ont rien d'officiel : il appartient aux adversaires de décider d'en user ou non.

Déroute

Une unité, quelle que soit sa position, n'est jamais obligée de dérouter... à ses risques en périls. **Si elle décide de dérouter, elle n'est pas obligée de s'arrêter dans le premier abri rencontré** (ie. immeuble ou bois).

Une unité qui déroute ne peut jamais se rapprocher dans la LOS normale et dégagée d'un ennemi valide, sauf :

— si elle se déplace sur hex bénéficiant d'une DRM terrain positive (immeuble, bunker, bois, muret, haie, trous dans le sol, véhicule, fumée, champ de blé, verger, etc...).

— si l'ennemi est lui-même dans un hex enfumé.

Un canon avec un bouclier n'est pas considéré comme faisant bénéficier l'hex d'une DRM positive, de même pour un niveau topographique (91).

Attention : une unité en déroute, pour pouvoir bénéficier des couverts offerts par des constructions et/ou des trous dans le sol, doit dépenser les MF correspondants à leurs entrées (faire attention dans ce cas là au bypass).

La règle 13.42 continue de s'appliquer mais le terrain découvert doit respecter la règle énoncée à l'alinéa 2.

Transport d'infanterie

On sait que dans les règles de base un squad peut, en progression, aller directement d'un hex adjacent à un deuxième niveau d'immeuble à ce deuxième niveau. Ce faisant, il lui est interdit de débarquer (ou d'embarquer) d'un véhicule ! Il y a là, à mon avis, un manque de logique évident. C'est pourquoi :

L'infanterie peut embarquer pendant sa phase de progression si elle se trouve sur l'hex du véhicule transporteur au début de cette phase. Idem en cas de débarquement.

L'infanterie qui débarque pendant sa phase de mouvement doit disposer de suffisamment de MF.

En effet, elle doit dépenser des MF sur l'hex occupé par le véhicule transporteur (même si elle désire dans le même temps aller sur l'hex adjacent comme le lui permet la règle 31.4).

Si l'hex occupé par le véhicule est une route, l'unité qui débarque, si elle désire aller sur un hex adjacent qui n'est pas relié par la route, doit dépenser 1 MF sur l'hex occupé par le véhicule (dans le cas contraire elle ne dépense que 1/2 MF, voire 2 si le véhicule se trouve dans un bois).

Pour descendre une arme de soutien d'un véhicule, il faut payer 1 MF (uniquement si l'unité ne débarque pas du véhicule en même temps, auquel cas elle débarque normalement avec l'arme de soutien) et se placer sur l'hex du véhicule.

Il est possible de descendre une arme de soutien d'un véhicule pendant la phase de progression, à condition que l'unité soit sur l'hex du véhicule au début de la phase.

Composition d'un stack ennemi

Le principe de la règle qui suit est qu'il est interdit de connaître la composition d'un stack adverse, **seul sous certaines conditions**. Finis les leaders livrés à la vindicte ennemie, les lance-flammes qui sont repérés à des centaines de mètres à la ronde, les soldats déshabillés du regard même à travers un écran de fumée !

Lorsqu'un stack est visible (voir infra) son propriétaire, à la demande courtoise de l'adversaire (Squad Leader doit rester une guerre de gentlemen), doit annoncer à ce dernier le nombre approximatif de ses hommes (arrondi à la dizaine la plus proche, sans préciser leur qualité) et le nombre de pp transporté (arrondi à l'entier inférieur en cas de demi-pp, sans préciser leur qualité). Le propriétaire d'un stack visible de 25 hommes (1 squad = 10 hommes, 1 crew = 5 hommes) a le choix entre indiquer 20 hommes ou 30 hommes à son adversaire.

Un stack est visible s'il remplit les conditions suivantes :

- être en mouvement ou en progression.
- être au maximum à 4 hexs de distance d'un ennemi valide (6 si l'ennemi est un sniper ou un leader, à cause de la lunette de tir ou des jumelles).
- être dans une LOS dégagée (une LOS dégagée, pour cette règle, ne doit pas partir, ni aboutir à travers de la fumée).
- être en terrain découvert : est considéré comme terrain découvert, pour cette règle, tout hex qui n'est pas un immeuble, un bois, un champ de blé, enfumé ; pour le verger transposer les règles sur le tir définies en 118.41 et 118.8.

Des unités dans un bâtiment ou un bois voient automatiquement les unités adverses en mouvement ou en progression qui sont adjacentes dans ce même bâtiment ou bois (sauf si il y a de la fumée sur l'un des deux hexs considérés).

Des unités adjacentes (et non superposées) séparées par un escalier ne sont pas considérées comme adjacentes pour cette règle.

Lorsqu'un stack tire, le propriétaire n'a pas à montrer les unités qui font feu ; il doit seulement énumérer chaque chiffre entrant dans la puissance de feu du stack, en précisant si des MG tirent. Dans l'affirmative, il doit préciser s'il y a lieu le(s) tir(s) de HMG et le tir soutenu (en effet, la cadence de tir plus élevée d'une HMG est nettement différenciable de celle des autres MG). Il est évident qu'au cours d'une partie cette règle perd de son intérêt.

Les tirs de l'ennemi, ses mouvements et progressions renseignent petit à petit sur la composition de certains stacks. Mais tant qu'une arme de soutien n'est pas utilisée, il est impossible de savoir avec précision ce que transporte l'adversaire...

Résolution des tirs sur l'IFT

Plutôt que de jeter les dés sur l'IFT pour tout le stack, on préférera les jeter pour chaque unité le composant. Cette règle est justifiée par la volonté **d'éviter les résultats extrêmes des tirs** tels qu'ils me sont apparus après un an et demi de combats sur toutes les cartes de SL ; c'est à dire aussi bien des camages (1) que des tirs qui ne toucheraient pas un pachyderme dans un corridor (2).

(1) Stahler tire à la LMC sur 30 Soviétiques folâtrant en terrain découvert à 6 hexs de distance (IFT1, DMR-4), il obtient 5 avec les dés. Résultat : 30 hommes sont hachés par un vulgaire tir de MG 34. Même maniée par un lieutenant de la Wehrmacht, il faut

LEADER

le faire (bien que d'après le système de jeu, un tel tir à 15 chances sur 36 de se produire).

(2) 10 Soviétiques tirent sur 30 Allemands bougeant en terrain découvert à 2 hexs de distance (IFT 4, DMR-2), ils obtiennent 9. Résultat : pas un seul trouffion de la Wehrmacht d'égratigné, « Gott mit uns »... mais quand même !

De telles situations (surtout la première si l'on est un pacifiste convaincu) sont pour le moins scandaleuses et font dépendre l'issue de bien des parties d'un coup de dés théâtral.

Certes, certains ne manqueront pas d'objecter que la deuxième aberration présentée a statistiquement moins de chance de se produire que la première (respectivement 10/36 contre 16/36) ; en effet plus on progresse vers la droite de l'IFT, plus il est impossible (toute chose égale par ailleurs) de rater sa cible. Mais parallèlement plus on a de chance d'éliminer un maximum d'adversaires avec un minimum de « pot » aux dés...

Le dernier carré d'irréductibles (?) qui me rétorqueront que lancer plusieurs fois des dés là où on ne devrait les lancer qu'une seule fois fait perdre du temps, je répondrai que :

1) toute comparaison est mal venue puisque les résultats des lancers ne sont pas comparables.

2) même si intuitivement ils ont raison, un joueur de SL ne peut pas se permettre d'être allergique à une longue partie (auquel cas il serait mort de démangeaisons depuis le scénario 5... surtout s'il l'a réactualisé avec les règles de COI).

Jeter les bases de nouvelles règles pour les tirs d'infanterie dans SL suppose, par définition, que soit apportées des modifications substantielles aux règles qu'ils entraînent.

Bien que lancés plusieurs fois, seul le premier lancé de dés est concomitamment pris en considération pour le B # de l'arme qui tire. **Dans le cas où X armes susceptibles de casse tirent dans un même groupe de feu, pour éviter qu'elles ne tombent ensemble en panne sur un même jet de dés, on fera correspondre une arme à chaque jet.**

Attention ! si le tireur oublie de préciser à quel jet correspond quelle arme, l'adversaire est en droit de décider entre toutes les armes du groupe de feu qui n'ont pas encore eu leur jet de dés pour panne (et lorsqu'il y a le choix entre une LMG et une HMG...)

Si jamais il y avait plus d'armes qui tirent que d'adversaires visés (ça arrive malheureusement quelques fois), il faudra jeter le nombre de dés supplémentaires nécessaire.

Lorsqu'on tire sur un hex supposé occupé par l'ennemi (cf. 42.4) : c'est le premier jet de dés qui décide de l'apparition de toutes les unités adverses (exception faite des armes de soutien qui n'apparaîtront que lorsqu'elles tireront ou seront adjacentes à l'ennemi comme de droit).

Exemple : soit un tir de potentiel 8 (après modification pour tir au jugé) qui se fait sur un hex de bois vide où le tireur pense que l'ennemi s'est caché. Il n'est lancé qu'un jet de dés. En cas de résultat entre 8 et 1 (après DRM) toutes les unités ennemies (s'il y en a effectivement de cachées) doivent apparaître dans l'hex et peuvent se faire tirer dessus (avec des jets de dés individualisés, voir ci-dessus). En cas de résultat supérieur à 8, aucune des unités ennemies ne doit apparaître.

Alexandre Rousse Lacordaire

CENTRE COMMERCIAL EVRY 2

cellules
grises

PLACE DE L'AGORA

OUVERTURE

91000 EVRY

Tél. 64 97 81 74

PUZZLES
WARGAMES
FIGURINES
CASSE-TETE
JEUX DE ROLE
JEUX DE SOCIETE

Bienvenue aux particuliers, comités d'entreprise,
associations, créateurs de clubs...