

## **Introduction :**

*[« Bienvenue dans la Jungle » est la traduction de l'excellent article de Robert Wolkey paru dans l'ASLJ#1. Cet article couvre toutes les spécificités japonaises d'ASL, et offre ainsi une bonne introduction aux débutants ou simplement aux joueurs confirmés qui n'auraient jamais eu l'occasion de jouer le Pacifique. Cette lecture est recommandée que l'OB japonais soit le vôtre ou celui de votre adversaire – dans ce dernier cas la connaissance des capacités nippones vous permettant de les contrer avec plus de succès. J'ai fait suivre cette traduction par celle de l'article « Un tour dans la Jungle » de Matt Shostak, lui aussi paru dans l'ASLJ#1. Cet article détaille quant à lui toutes les particularités du théâtre PTO. Très pédagogique, il permet d'entrer étape par étape dans le chapitre G, en proposant une progression qui n'est pas sans rappeler celle de l'article de Jim Stahler « 8 Steps to ASL ». J'ai présenté ces deux articles dans l'ordre dans lesquels ils sont parus dans l'ASLJ#1, mais la lecture du second pourra vous être utile avant celle du premier – à vous de choisir.]*

*Dans ces deux traductions, j'ai pris le parti de souvent garder les termes et abréviations techniques dans la langue de Shakespeare et Curt Shilling, afin d'éviter au maximum la confusion entre termes. Toutefois, dans certains cas, j'ai francisé des termes du jeu, lorsque la confusion était impossible. Par exemple, Bamboo et Bambou sont assez interchangeables. Ces traductions et francisations correspondent généralement à la façon dont les joueurs français s'expriment entre eux, autour d'une partie d'ASL. Cela ne devrait donc pas poser trop de problème au lecteur.*

*J'ai également pris la liberté d'ajouter quelques commentaires, qui sont alors insérés dans le texte, entre crochets et en italique. Ces*

*commentaires sont de deux sortes : soit des ajouts de ma part à l'exposé déjà très complet de messieurs Shostak et Wolkey ou bien tout simplement des précisions de règles pour les gens vraiment débutants qui n'auraient pas forcément tous les détails des ChapA-B-C-D en tête. Une lecture du texte sans mes notes suffira donc au joueur expérimenté en ETO ou au novice qui ne veut pas s'encombrer la tête de trop de détails. Pour les autres, j'espère que ces modestes ajouts clarifieront certains points ou aideront à une meilleure compréhension.*

*Je ne doute pas que ces deux excellents articles vous aideront à vous lancer dans les bambous, les lianes et les herbes hautes, le katana dans la main droite et le wakizashi dans la main gauche – à moins que vous ne préfériez les moins nobles mais plus efficaces lance-flammes et cal.50. Dans tous les cas, roulez bas.]*

## **Bienvenue dans la Jungle :**

*Astuces tactiques pour les Japonais à ASL – Par Rober Wolkey.*

*Je suis toujours surpris lorsque je rencontre un joueur d'ASL qui n'a encore jamais joué de scénario de jungle. Cela arrive plus souvent que vous ne l'imaginez. Je ne sais pas si c'est dû à la taille du Chap G ou bien à l'absence d'énormes combats blindés qui sont pléthore dans les autres théâtres d'opération. Mais j'ai le sentiment que ce sont les Japonais qui sont la cause de cette retenue.*

*Au premier coup d'œil sur n'importe quel scénario de jungle, vous voyez ces misérables squads Japonais 4-4-7 de 1<sup>er</sup> ligne, avec leurs malheureux leaders, confrontés à de l'élite britannique 4-5-8 ou US 6-6-7 (voire 8 pour les Marines), accompagnés de leurs chefs 9-2, et leurs AFV à l'avenant. En creusant un peu, l'on s'aperçoit que, non seulement les squads Japonais ont des MMG et HMG qui cassent plus facilement,*

mais qu'en plus ils n'ont même pas l'occasion de les utiliser, puisque cette tâche est dévolue aux crews 2-2-8 qui les accompagnent. Et nous savons quelle est la performance habituelle d'un 2-2-8 en CC contre un 4-5-8 ou un 6-6-7.

Finalement, en feuilletant les scénarios de jungle, l'on voit rarement d'AFV japonais, et lorsqu'on les voit, ils nous font regretter cette référence que sont les blindés italiens (mais allez donc jeter un œil sur les scénarios J4, J9 et J10 dans lesquels les AFV japonais commandent le respect – nde).

Les joueurs nouveaux dans la jungle réalisent également rapidement qu'avec toute la jungle, les bambous et le kunai sur la carte, les Alliés auront tout le couvert nécessaire pour s'approcher. Fini, les défenses du type « charger à travers 5 hexes d'open ground à -2 jusqu'à ce que tu stoppes », qui sont si familières dans les scénarios avec des Allemands.

Avec tous ces défauts inhérents aux Japonais, pourquoi perdons-nous notre temps à jouer des scénarios dans la jungle ? Parce que les Japonais dans la jungle sont pareils à Maman Ours si elle vous surprend à taquiner ses oursons. Ils sont sournois, pleins de malignité et vicieux en diable. Quand vous les affrontez dans la jungle, vous avez tendance à oublier leurs handicaps, et à prier qu'ils en aient plus. Cet article a pour but de lister tous les sévices que les Japonais peuvent infliger à un adversaire inconscient.

## Tactiques Défensives

ASL est un jeu de « temps ». Vous avez un certain temps (un certain nombre de tours) pour atteindre vos objectifs. Comme dans tous les jeux de temps, un élément clé de la victoire est votre tempo, votre rythme. Je n'ai pas de mots assez forts pour exprimer l'importance de ce point. Tous les bons joueurs ont un sixième sens pour le rythme, et savent à quel moment

fournir l'effort nécessaire. Trop tard, votre adversaire a reçu ses renforts et vous êtes en retard. Trop tôt, vous n'avez pas la concentration de force suffisante.

Avec ceci en tête, la capacité de déranger le timing de l'attaque adverse est critique pour un défenseur s'il veut gagner. Le bloquer pendant un tour de plus ou lui causer des soucis qui détournent son attention de son but premier sont des éléments qui peuvent faire la différence entre victoire et défaite.

Les Japonais ont toutes sortes de capacités qui peuvent perturber l'attaque d'un agresseur. La jungle elle-même est la cause de bien des tracas, qui, couplés avec ceux que provoquent les Japonais, peuvent créer des problèmes énormes à l'adversaire. Tout d'abord, voyons quels problèmes génère la jungle [*voir aussi, pour un point plus complet et plus technique, l'article suivant*] :

- ✓ Mis à part sur une route (plutôt rare en PTO), la limite de stacking en jungle dense est de 2 squads (G2.2). Cela ne semble pas un problème de prime abord, mais pour des groupes devant parcourir des distances importantes à travers des hexes coûtant 2MF, ne pouvoir bénéficier de l'aide au mouvement d'un leader que pour deux squads est assez irritant.
- ✓ Aucun multi-hexe firegroup n'est autorisé en jungle dense, kunai, bamboo ou swamp [*marais*], ou si l'un de ses terrains est couplé avec un autre (G.3). Cela empêche votre adversaire de dévaster vos lignes avec des firegroups de 16FP depuis 6 hexes, à moins que l'attaquant ne veuille se risquer à empiler ses troupes (ce que vous pouvez accepter avec bonheur).
- ✓ On ne peut entrer dans du Bamboo que par Minimum Move, Low Crawl ou Advance vs Difficult Terrain (EXC : Path et Trail Break) (G3.2). De plus, faire une Search d'un hex de bamboo compte comme un Search de deux hexes normaux (G3.22).

- ✓ Toutes les tentatives de Recovery ont un drm+2 dans la jungle, le kunai ou le bamboo (G.5). L'attaquant descend à 50% de chances de récupérer cette précieuse HMG, lâchée lorsque ses unités brisées ont déroté. Gâchera-t-il un tour pour la récupérer ? Peut-être oui, peut-être non. En tout cas, c'est un soucis de plus pour lui.
- ✓ L'Ambush est possible dans la jungle, le kunai ou le bamboo. Toutefois, l'ATTAQUANT qui avance en CC a un drm+1 contre lui dans son jet d'Ambush. (G.6). Cela va de pair [*désolé, le jeu de mots en VO est intraduisible ...*] avec le problème suivant.
- ✓ La Détection d'unités cachées selon A12.15/A12.41 ne s'applique pas nécessairement lorsqu'un ATTAQUANT entre dans un hexagone de jungle, kunai ou bamboo occupé par un DEFENSEUR HIP et Stealthy (G.4). Les Japonais peuvent utiliser cette particularité avec des effets dévastateurs, puisque leur 1<sup>ère</sup> ligne et leur Elite sont Stealthy.
- ✓ Finalement, il y a la disposition du terrain sur les cartes de Code of Bushido. Considérant les cartes 35 et 37, vous verrez qu'elles sont couvertes de bamboo, swamp et pond. Ces hexes aident le défenseur à canaliser l'attaque. Sur la carte 37, regardez les rangées G et H. Un joueur attaquant le long de cette carte devra passer soit entre G2 et G5 ou entre G7 et G9. Quiconque attaquera à travers cette carte devra compter avec les obstacles en O1, O2, P2, Q2, S2, T1 et U1. Ces séries d'hexagones coupent littéralement en deux la carte 37, à moins que l'on ne soit suffisamment courageux (ou stupide) pour forcer un passage à travers R1. L'agglomération X6-Y6-BB7-BB8 sur la carte 34 est du même type.

Connaître quels terrains vont ralentir l'attaquant et quels axes d'attaque il va

emprunter rend la mise en place de quelques mauvaises surprises beaucoup plus facile. Les sections suivantes décrivent les différents pièges que le Japonais peut tendre.

## L'Ambush

Pour tout scénario de jour, le Japonais peut (même en attaque) disposer 10% de ses Squads-equivalent en HIP (G1.163). Cela signifie que dans tous les scénarios dans lesquels le Japonais défend, il aura 2 ou 4 half-squads qui peuvent utiliser le HIP.

Vous êtes peut-être en train de vous demander : « bon, quel intérêt d'avoir un malheureux 2-3-7 half-squad ? ». Etudions quelques ramifications de cette petite embuscade que j'ai eu l'occasion de tendre (ou que l'on m'a tendue). Vous êtes un Britannique ou un US, et vous devez vous rendre à un endroit très vite. Comme tout bon chef qui se respecte, vous déclarez CX pour ces deux 6-6-6 ou 4-5-8 et leur 8-0 pour avancer d'un hex de plus. Vous vous croyez à l'abri parce que vous ne voyez aucune unité Japonaise, et que la jungle ne vous donnera pas de modificateur négatif (-1FFNAM, +1 ou +2 de jungle). Pendant votre phase d'Advance, vous avancez cette pile dans un hex qui vous donne un formidable point de départ pour votre mouvement suivant. Pendant la phase de CC, le Japonais révèle un half-squad HIP dans ce même hexagone, et soudainement vos squads se battent pour survivre. Voyons un peu les modificateurs d'Ambush :

Japonais :

-2 Concealed

-1 Stealthy

US/Brit :

+1 attaque depuis la jungle

+1 CX

Si le Japonais fait 1, 2 ou 3 ou que vous obtenez 4, 5 ou 6, vous êtes pris en Ambush ! Avec un rapport de force de 1:4 après l'Ambush, ce malheureux half-squad peut tuer deux 4-5-8 ou un 6-6-6 et un 8-0 avec un CC RD de 7 (Casualty Reduction sur 8) : le CC

Odd est de 5 à 4:1 en HtH, -1 pour Japonais en HtH, -1 pour l'Ambush, -1 pour le CX. Cette astuce peut également être utilisée par les Japonais avec des unités dans des hexes de bamboo, dans lesquels ont rentre en devenant CX. Le joueur Allié doit également prendre garde à des unités HIP qui avanceraient en CC pendant la phase Japonaise d'Advance.

Cette embuscade ne fonctionnera pas toujours, mais l'attaquant doit rester conscient qu'elle est possible. Et donc, son timing peut être perturbé parce que soit il perd du temps à effectuer des Search (et devient TI) soit il évite de déclarer CX. Dans les deux cas, le but recherché par le Japonais est atteint : il ralentit l'attaquant.

J'ai précédemment fait allusion à ma propre expérience de tomber dans ce piège. Dans ce scénario en particulier, qui ne durait que 5 tours, j'ai déclaré CX pour beaucoup de mes unités dans la jungle pour m'approcher plus vite de la zone de victoire. Mon adversaire a sorti de sa manche un half-squad HIP, a gagné l'Ambush contre deux 4-5-7 et un 8-0 et a éliminé toute la pile. Inutile de dire que je n'ai pas gagné ce scénario, mais j'ai reçu une précieuse leçon que je ressers à l'occasion à de nombreux adversaires.

#### **L'Ambush contre la Déroute :**

Cette seconde embuscade est liée à la première, mais elle est un peu plus difficile à réaliser. Si elle est réussie, toutefois, elle peut avoir des effets dévastateurs sur votre adversaire.

D'abord, déterminer le placement de votre ligne de défense principale. Elle doit offrir la possibilité de briser un squad ou deux (voire un leader). Ensuite, placer le half-squad HIP à un endroit duquel il peut empêcher la déroute prévue des unités ennemies.

J'ai utilisé cette tactique pour gagner le tournoi de Portland. Mon adversaire (jouant les Marines) a avancé deux 5-5-8 et un 9-2 dans l'hex bore-sight de deux de mes mortiers. Pendant ma PrepFirePhase, j'ai réussi à briser les trois unités. Pendant le mouvement,

j'ai révélé une unité HIP que l'attaquant avait contournée et je l'ai avancée adjacente à cette pile, coupant leur chemin de déroute. Au revoir 5-5-8 et 9-2. Vos half-squads ne récolteront peut-être pas de fruits aussi importants que le mien, mais ils pourront être utiles pour garder quelques unités DM pendant un tour ou deux de plus. Avec un half-squad derrière ses lignes, l'attaquant doit maintenant détourner de précieuses unités pour régler son compte à cette peste, gâchant un temps et des unités précieuses. Et, bien sûr, vous ruinez son timing.

#### **Sauce Chasseur**

Le Tank-Hunter Hero (G1.421) [*Héros Chasseur de Char, à défaut de meilleure traduction.*] est probablement l'arme la plus effrayante dont le Japonais dispose dans son arsenal. Trop de joueurs, toutefois, les utilisent avec trop d'agressivité ou trop tôt dans leur parties.

Combien de fois avez-vous joué de scénario avec ou contre le Japonais dans lequel le T-H Hero a effectivement touché sa cible ? Plus d'une fois, vous avez été témoin de la création d'un T-H Hero, de sa course à travers deux ou trois hexagones de terrain découvert, et de sa mort ignominieuse devant le Stuart ou le Sherman. Trop souvent, ce T-H Hero est découpé en rondelles par l'infanterie en soutien, les MG de l'AFV, ou un tir de l'armement principal (peut-être même un coup critique, étant donné les modificateurs négatifs) [*Le critique contre une unité d'infanterie a lieu lorsque le TH DR modifié est strictement inférieur à la moitié du TH number modifié. Pour un AFV BU qui tire sur de l'infanterie adjacente, le THnumber est de 8, modifié à 7 à cause du BU. Sur un DR originel de 7 ou moins, le Final TH DR vaut 3 ou moins (-1FFNAM, -1FFMO, -2 Adjacent), c-à-d moins de la moitié du Final TH number. C'est alors un critique !!!*]. Si ce Hero mort est un

type à vous, alors il vous faut un autre plan pour votre défense.

Presque tous les scénarios avec les Japonais leur donne un ou plus de ces fantastiques « knee mortars » [les mortiers de 50mm des Japonais]. Il est parfait en défense, puisqu'il force l'attaquant à sortir de la jungle pour éviter les effets de l'Air Burst. Souvent, toutefois, le défenseur oublie un autre aspect valable de cette arme : la SMOKE [la majuscule n'est pas un effet de style de ma part, cela signifie que le mortier peut tirer de la fumée pion 5/8", qui reste un tour en place, puis est remplacé par de la fumée dispersée pendant un tour avant de finalement disparaître. SMOKE est par opposition à smoke, qui sont les grenades fumigènes largées pendant le mouvement par l'infanterie et les équipages de chars CE, pions 1/2", et qui sont retirés à la fin de la phase de mouvement – donc avant le Defensive Final Fire].

Placez un de ces mortiers le long de l'un des axes de pénétration blindée prévus. Si votre adversaire est assez maladroit pour avancer AFV en tête et que celui-ci n'est pas accompagné par de l'infanterie dans la même case, c'est le moment de frapper. Pendant la Prep Fire Phase du Japonais, tirez de la SMOKE dans l'hex du char. Si vous avez effectivement de la SMOKE, pendant la phase de mouvement, créez un T-H Hero ou révélez-en un HIP que vous aviez placé à proximité du mortier, et chargez l'AFV. Au lieu de ces attaques -1 ou -2, le Hero ne subira que des attaques à +2 ou +3 [Depuis l'AFV : +3 pour SMOKE, +1 pour tirer depuis un hex de SMOKE, puis -1 de FFNAM du Hero], lui donnant une chance bien plus importante de survivre pour engager l'AFV en CC.

Lorsque le T-H Hero atteint l'AFV, n'oubliez pas de tester l'ATMM (dr 1-3 en 1944-45). Avec une ATMM, un DR de 7 élimine l'AFV, un DR de 8 l'immobilise. Sans l'ATMM, ces chances retombent à 4 et 5 respectivement, ce qui n'est pas si mal

pour un seul homme attaquant un char.

[Comme souligné par R Wolkey, les T-H Heros peuvent être générés pendant le setup et placés HIP, ou bien générés en cours de partie par un MMC. Je conseille de mélanger les deux : en placer certains au setup, mais en garder en réserve à générer depuis des squads ou half-squads. Si les AFV ne passent pas là où vous aviez prévu, plutôt que d'avoir tous vos T-H Hero dans un coin inutile, vous avez toujours la marge nécessaire pour en générer un là où ça fait mal]

## La Terre Brûlée

Il y a nombre de scénarios dans lesquels l'Allié gagne en sortant un certain nombre de CVP par un bord de carte, en ayant un certain nombre de CVP sur carte, ou ne devant pas dépasser un certain niveau de pertes pour prétendre à la victoire. En tant que défenseur Japonais, ce sont les scénarios les plus amusants à jouer. Simplement parce que le nombre de pertes que vous encaissez n'a pour vous aucune importance. Si vous infligez suffisamment de pertes à l'attaquant, il ne peut mathématiquement pas gagner. Lorsque vous vous trouvez dans cette situation ATTAQUEZ !!! H-t-H est la manière rêvée d'éliminer un adversaire qui vous est supérieur par le nombre et l'armement. Ça n'est pas grave s'il ne vous reste aucune unité sur la carte à la fin. Si vous l'emportez avec vous quand vous succombez, vous mourrez d'un mort glorieux au service de l'Empereur. Le H-t-H n'est-il pas l'outil qui retranscrit parfaitement l'état d'esprit des Japonais de la Seconde Guerre Mondiale ?

Avec le H-t-H (J2.31), le Japonais augmente notablement ses chances de détruire l'ennemi, avec un décalage de trois colonnes (utiliser les CC Odds rouges, plus le modificateur -1 (G1.64)). En retour, cependant, cela donne à l'adversaire deux colonnes de décalage en CC ( CC Odds rouges). C'est donc une arme à deux

tranchants, à utiliser avec discernement en temps ordinaire. Mais pour une politique de terre brûlée, vous verrez que le H-t-H est votre meilleur ami et bientôt votre adversaire évitera à tout prix d'être pris en CC. Une fois de plus, cela le rendra prudent, et fichera en l'air son plan d'attaque.

Lors d'une partie à ASL Open, alors que les troupes de mon adversaire étaient affaiblies, j'ai contre-attaqué avec tous les Japonais disponibles. Les crews lâchaient leur MG, quittaient les bunkers et dévalaient les pentes pour se jeter sur les 7-6-8. Les squads d'Elite quittaient la protection des tranchées pour se précipiter vers un groupe de Sherman. Il y avait des charges Banzai dans toutes les directions imaginables. Je me répétais « je dois tuer ! ».

Lorsque la poussière retomba sur le champ de bataille, il ne me restait qu'un half-squad sur la carte (au départ, j'avais 22 squads et sept chefs), mais mon adversaire n'avait simplement plus assez d'unités pour remplir les conditions de victoire.

### **Tu me vois, tu ne me vois plus**

Pour terminer la partie défensive de cet exposé, je voudrais mentionner deux astuces perverses dont les Japonais disposent. Ce sont les A-T Set DC (G1.6121) et les Pillboxes (G1.632).

Pendant un scénario en 1945, le Japonais peut placer 25% (FRU) des ses DC non possédées, dans un hex de route pavée ou non (pas les ponts). Cet A-T Set DC est toujours HIP, peut être détonnée par un T-H Hero HIP ou une autre unité, et, si détonnée (pas de double 6), le véhicule qui roule dessus est automatiquement une Burning Wreck (pas de crew survival). C'est pas beau ça !?!

Chaque fois que les Japonais ont une Pillbox, elle peut être placée HIP. Bien sûr, les occupants sont également HIP, et ce en sus des 10% de HIP automatiquement reçus par le Japonais. Pour enfoncer le clou, la

Pillbox peut utiliser un tunnel, lequel peut être emprunté même si une unité ennemie est dans l'hex de la Pillbox.

Je ne vais pas énumérer toutes les possibilités offertes par la combinaison des tunnels, A-T Set DC et HIP Pillbox ainsi offertes. Ok, ok, je n'y résiste pas. Juste une, ensuite vous trouvez les autres vous-même.

Après avoir surpris l'Allié en dévoilant une Pillbox et ses occupants (un 2-2-8 et sa HMG) et lui avoir envoyé tout ce que vous aviez, celui-ci finit par encercler le 2-2-8 et ce dernier meurt d'une mort héroïque. Votre adversaire continue de progresser pendant sa phase de mouvement, laissant derrière lui quelques unités brisées, peut-être même une dans l'hex de la Pillbox, et il y laisse aussi la HMG non possédée. Une unité HIP se dévoile trois hex plus loin, emprunte le tunnel, gardant le Concealment et peut-être même gagnant l'Ambush contre les unités brisées. Pendant la Rally Phase, vous récupérez la HMG et votre adversaire a maintenant dans son dos une unité ennemie armée d'une HMG, causant toutes sortes de problèmes dans ses arrières. Il doit renvoyer des unités vers l'arrière pour éliminer cette menace.

### **Tactiques Offensives**

Vicieux en défenses, les Japonais peuvent être effrayants en attaque. Capables de prendre des baffes et d'en redemander, ils peuvent rater un Moral Check (ou deux) et atteindre leur objectif. En tant que défenseur contre des Japonais, vous commencez à comprendre combien ils sont redoutables quand vous commencez à espérer un PIN plutôt qu'un Moral Check.

Il y a une contrepartie à cette capacité à en redemander, cependant. Avec le temps, l'ordre de bataille devient beaucoup plus fragile. Comme les Japonais prennent des pas de perte plutôt que de briser, ils deviennent de plus en plus faibles à mesure que le scénario progresse. Alors que les

autres nationalités brisent, puis reviennent à pleine puissance, les Japonais qui ratent un MC ne reviennent jamais à leur puissance initiale.

Ceci étant posé, le Japonais ne doit pas être utilisé avec trop d'audace. Vous devez choisir le lieu et le moment pour exploiter vos capacités. De nombreuses occasions de déclencher des charges Banzai ou d'entrer en H-t-H s'offriront à vous, mais un joueur japonais trop ardent qui saisirait toutes ces opportunités sans discernement se verrait bientôt sans assez d'unités pour gagner la partie.

Voici quelques « trucs » que le Japonais peut employer en attaque.

### **Le grand plongeon :**

Le fait de jouer les Japonais en attaque est déjà une source de satisfaction, mais presque rien à ASL ne m'amène à sourire autant que lorsqu'en plus les Japonais attaquent avec quelques Demo Charges. Immédiatement, je commence à cogiter pour savoir comment utiliser au mieux l'arme la plus terrible (hors AFV et artillerie) : le DC Hero. Quiconque a subi une charge de DC Hero sait de quoi je parle.

Le DC Hero (G1.424) est une combinaison de finesse et de puissance que les joueurs doivent utiliser avec adresse. Celui qui l'utilise trop tôt perd les bénéfices de la menace qu'il fait planer sur son adversaire. La puissance de la charge portée par le DC Hero et les 30FP qu'elle promet permettent de changer le cours d'une partie en votre faveur.

Un DC Hero se crée comme un T-H Hero à partir du squad ou half-squad avec une DC, mais avec un drm-2 (G1.421). Comme il n'est pas forcé de commencer son mouvement par une charge Banzai, le Hero peut tout d'abord se déplacer vers sa proie, entrer en LOS et seulement ensuite déclarer Banzai (même s'il perd 2 de ses 8MF pour chaque 1MF dépensé en non-Banzai).

Les DC Hero étant rarement ignorés par les unités en défense, ils sont utiles pour attirer sur eux les tirs de l'adversaire et permettre ainsi au reste des troupes d'avancer plus en sécurité. Plusieurs façons d'utiliser un DC Hero existent, voici mes deux favorites :

### **Bonne nuit les petits :**

Si un nid de MMG ou HMG vous dérange et ralentit votre attaque, c'est le bon moment d'utiliser un DC Hero. Alors qu'un half-squad ou deux sont généralement insuffisants pour attirer le feu de la MG, le type qui galope avec un sac d'explosif à la main attirera certainement son attention.

Votre adversaire est alors face à un dilemme. Si la MG tire sur le Hero lorsqu'il est adjacent, ou même plus tôt, lorsqu'il est à deux ou trois hexes, et ne parvient pas à obtenir un KIA ou à maintenir la ROF, la MG sera forcé d'utiliser le Subsequent First Fire lorsque le Hero rentrera dans son hex (A8.312). La MG fait alors face à d'autres problèmes :

- ✓ D'abord, les Breakdown Numbers de la MG diminuent de 2 puisqu'elle doit utiliser le Sustained Fire contre une unité dans son hex.
- ✓ Deuxièmement, après le SFF, la MG est marquée d'un pion Final Fire et vos autres unités peuvent avancer adjacentes sans être inquiétées par la mitrailleuse.
- ✓ Troisièmement, le DC Hero pourrait bien survivre et détonner sa DC.
- ✓ Quatrièmement, une charge Banzai contre le nid de mitrailleuse forcera les unités présentes à risquer le Final Protective Fire [*Dans ce cas, le DR de résolution de l'attaque sert également de NMC aux unités qui tirent. Un tir particulièrement raté implique que les unités en défense sont alors brisées, ce qui aggrave le cas du malheureux défenseur ...*].

Du coup, il est généralement mieux pour le défenseur d'attendre que le DC Hero rentre dans l'hex de la MG avant de déclencher les tirs (sauf si le Hero

traverse des hex dans lesquels les DRM seraient négatifs). La MG aurait alors la possibilité d'effectuer deux tirs dans son propre hexagone, puisque le terrain dans lequel elle se trouve coûte généralement 2MF à l'entrée. A nouveau, toutefois, la MG rencontre quelques problèmes.

Primo, le terrain qui protège la MG protège aussi le DC Hero (à moins que la MG ne soit dans un Entrenchment [*Trench, Foxhole etc.*]), ce qui rend le KIA difficile.

Secundo, même si elle maintient la ROF, la MG ne pourra tirer que deux fois sur le Hero (en supposant que le terrain de l'hex de la MG coûte 2MF).

Quelle que soit l'option choisie par votre adversaire, il y a de bonnes chances que le Hero soit survécu et porte une attaque de 30FP brisant la MG, soit marque la MG d'un pion Final Fire, voire les deux. Dans tous les cas, le Hero a dégagé la voie au reste des unités qui peuvent charger à sa suite.

### **La Charge Préparatoire :**

La deuxième utilisation du DC Hero est dans la préparation d'une charge Banzaï plus large. Cette seconde option est identique à la première en ce sens qu'elle se sert du Hero pour attirer le feu défensif, mais cette fois-ci c'est dans le but de minimiser le barrage défensif que subira la charge Banzaï qui va suivre.

Généralement, il n'y a pas de cibles de prédilection et le Hero devra charger la plus grosse concentration adverse. Avec un peu de chance, il peut briser quelques unités. Si vous avez bien dissimulé vos intentions, votre adversaire peut ne pas songer à votre charge Banzaï à ce moment-là et faire tirer toutes ses unités, défrichant ainsi le chemin pour une charge Banzaï efficace.

### **La Charge Banzaï efficace :**

Dans beaucoup de scénarios, la charge Banzaï est pour le joueur japonais un avantage. Mais trop souvent, elle est utilisée comme

dernier recours. Déclenchée au bon moment, elle récompense grandement le camp japonais.

Etant donné ce qui est dit au paragraphe précédent, je dois expliquer ce que je considère comme une charge Banzaï « efficace » :

- ✓ Elle permet de couvrir rapidement une distance importante ou de prendre un objectif,
- ✓ Elle brise des unités adverses en forçant le Final Protective Fire. Cela demande souvent des charges multiples ou l'utilisation d'un DC Hero.
- ✓ Elle brise des unités grâce à son Tripled Point Blank Fire.
- ✓ Elle permet à d'autres unités d'avancer plus en sécurité pour d'autres tirs à bout portant et pour ajuster les rapports de force dans les CC importants.

Une charge « efficace » n'est pas une charge qui se solde par une série de combats CC « tout ou rien ».

Le point que j'essaie de souligner ici, c'est que la charge Banzaï doit vous permettre de briser un maximum d'unités ennemies et de les forcer à dérouter (ou à mourir pour Failure to Rout), laissant vos unités en possession du terrain, ou avec un avantage appréciable en CC, à moins que (et c'est une condition importante) vous ne deviez à tout prix marquer des CVP (comme pour la terre brûlée) - votre but étant alors de tuer des unités ennemies à tout prix.

### **« Freeze » de l'Infanterie**

Il y a un cas dans lequel j'utilise la charge Banzaï et qui ne rentre dans aucune des catégories que j'ai listées ci-dessus. Cette Banzaï est similaire à la charge du DC Hero parce qu'elle pose les mêmes problèmes de Defensive Fire à l'adversaire, mais avec un petit plus. Plutôt que de se terminer en une explosion de 30FP, cette charge Banzaï reste dans l'hex de l'ennemi, l'empêchant de tirer à l'extérieur et le forçant au CC.

C'est souvent le meilleur emploi d'un leader 8+0 et d'un squad de deuxième



ligne 3-4-7. Le 3-4-7 ne subit pas les effets d'un PIN et doit briser 3 fois avec un moral de 9, ou bien il faut un résultat K/# ou KIA pour l'arrêter. Le but de ces unités est de rester dans l'hex de l'ennemi et de l'empêcher de tirer à l'extérieur. C'est une tactique habituelle avec les AFV, mais les Japonais peuvent utiliser la Banzai avec les mêmes effets. Ce petit « une-deux » est le « Vehicular Bypass Freeze » du pauvre [*Le VBM est la tactique consistant à faire entrer un AFV dans ou en bypass de l'hex de l'ennemi pour l'empêcher de tirer à l'extérieur, comme déjà expliqué plus haut.*

*Nota, pour le défenseur : n'oubliez pas que les MG et certaines troupes peuvent faire du Spraying Fire, c'est à dire attaquer deux hexes adjacents sur le même dé à demi-puissance. Il suffit pour cela qu'au moins un des deux hexes soit occupé par une unité ennemie. Ainsi, une défense possible est de tirer sur les unités en Banzai adjacentes en Spraying Fire. Le Japonais prend une attaque à la puissance nominale de la mitrailleuse – fois deux pour le bout portant et divisé par deux pour le spraying – et l'hex vide adjacent à lui subit la même attaque. L'intérêt c'est que si l'on refuse les bénéfices d'une éventuelle ROF, les deux attaques laissent un Residual FP dans les deux cases, qui sont celles que traverseront les unités suivantes, ce qui permet au moins de les amoindrir. C'est une technique qui marche également bien en ETO, contre un blindé qui vient effectuer un VBF. A vous de voir. ]*

Bien évidemment, c'est la situation dans laquelle vous vous trouvez qui dictera le type de charge Banzai doit être utilisée – si une charge est nécessaire. Il y a, j'en suis sûr, d'autres utilisations possibles de la charge Banzai. Bien que j'écrive avec assurance sur le sujet, ne vous imaginez pas tout rafler avec une charge Banzai. Le fait de savoir qu'elle peut servir à quelque chose vous permet de tirer des plans en conséquence. Cela, bien sûr,

s'applique à la fois au joueur japonais et au joueur Allié.

## Conclusion

Mon intention dans cet article était de présenter au joueur qui ne serait pas familier avec les Japonais et la jungle quelques tactiques que d'habitude seule l'expérience permet d'acquérir. Si par la même occasion, j'ai appris quelque chose d'inédit à un vétéran, c'est la cerise sur le gâteau. Gâteau de riz, sans aucun doute.

## Un tour dans la Jungle

Une introduction au PTO pour débutant, étape par étape – Par Matt Shostak.

Dans mes conversations avec les débutants à ASL, j'ai découvert une certaine timidité face à l'apprentissage des règles du Théâtre d'Opération Pacifique (PTO). Et pourquoi pas ? Le PTO n'a été introduit dans le système qu'avec Code of Bushido et Gung Ho!, les huitième et neuvième modules du système ASL. Les règles du PTO (Chapitre G) ont la réputation d'être complexes. Bien des joueurs, même s'ils possèdent les modules, hésitent à se plonger dans les règles du PTO pour ces raisons. C'est vraiment dommage, parce qu'un joueur qui comprend la base des Chapitres A à D et en use correctement peut apprendre rapidement ce qu'il faut savoir pour jouer PTO. En fait, les scénarios PTO n'étant pas très riches en véhicules et canons, ils sont souvent tout infanterie, et la maîtrise des chapitres C et D n'est même pas nécessaire au début.

Ce qui m'a montré la solidité du système ASL est la façon dont il modélise facilement la guerre dans la jungle en particulier, et son adaptabilité à tous les théâtres en général. Bien sûr, la réputation de complexité et densité du Chap G est méritée, mais en choisissant une approche étape par étape, un joueur peut s'y retrouver assez rapidement. Jim Stahler avait déjà détaillé cette approche pour les points élémentaires des chapitres A à D dans son excellent article « Eight Steps to ASL », originellement paru dans l'ASL Annual '90 et fut réimprimé dans le General Vol.30, N°1 [*Cet article est disponible en téléchargement sur le site de [mmp](#), les scénarios qu'il utilise ont été réimprimés dans l'ASL Classic*]. Je lui dois mon inspiration pour cet article. Ici, je suivrai ses traces et vous proposerai un système par étape d'introduction au PTO,

complété avec, pour chaque leçon, des suggestions de scénarios tirés de Code of Bushido, Gung Ho! ou des ASL Annuals. Avec seulement 8 pages des règles assez simples, un joueur peut s'engager dans le PTO sans se retrouver complètement perdu. Je n'ai pas abordé ici les Landing Crafts (12.), Beaches (13.), Seaborne Assaults (14.) (dont l'OBA Navale ; 14.6) et les Bulldozer (15.). Une fois mon programme complété, un joueur devrait être capable de trouver par lui-même moyen de continuer. D'autre part, les débarquements ne sont pas le seul apanage du PTO, et puis, cet article est destiné aux débutants.

*[J'ai pris la liberté, lorsque cela m'était possible, de compléter les suggestions de scénarios de M Shostak, essentiellement avec des scénarios parus après la publication de cet article. Je les ai sélectionnés soit pour leur taille, soit parce que je sais qu'ils sont amusants à jouer. Je me suis limité à des scénarios officiels, car j'ai supposé que les joueurs débutants collectionnaient d'abord les modules et Journaux, avant de se tourner vers les autres éditeurs.]*

## Leçon 1 : Les bases du PTO et les Japonais

Comme mentionné précédemment, il y a 8 pages du Chap G qui constituent le minimum vital pour être capable de jouer le PTO. Ce sont les pages G1 à G8, avec quelques paragraphes à omettre. Dans ces 8 pages, la plupart des règles ne sont pas difficiles à comprendre. En particulier, si l'on exclu les Rice Paddies, Caves et Panjis (une fortification en fait), les règles de terrain sont très simples. Rapidement, votre vision s'ajustera à votre nouvel environnement, et vous verrez du kunai au lieu du grain, des bambous au lieu du brush etc. Les règles concernant les Japonais demanderont un peu de pratique. Cependant les règles en elles-même

ne sont pas compliquées. Ce sont les implications tactiques qui demanderont le plus de réflexion. Voici la liste des éléments à connaître pour couvrir les bases du PTO :

**Bases** (G.1 à G.10, ne pas lire G.8 pour commencer) :

Le point important à se rappeler est que tout ce que vous voudriez faire est plus dur à effectuer en PTO :

- G.1 – Le terrain est plus hostile, il est plus difficile à traverser et l'on y voit moins bien.
- G.2 – Les fortifications sont plus difficile à trouver.
- G.3 – Les Firegroups sont plus difficile à former.
- G.4 – La détection est plus dure dans certains terrains.
- G.5 – Récupérer une arme est plus ardu dans certains terrains.
- G.6 – Gagner l'Ambush en tant qu'ATTAQUANT est plus difficile dans certains terrains [ATTAQUANT avec majuscule désigne le joueur dont c'est la phase – donc celui dont les troupes bougent en phase d'Advance].
- G.7 – L'utilisation d'une Radio est plus difficile.
- G.9 – Ce sont des instructions pour couper les overlays de CoB, dont celui d'un petit temple.
- G.10 – Les règles des chapitre A à D s'appliquent au Chap G, alors que les règles du Chap G qui s'appliquent aux autres chapitre sont indiquées par une barre colorée verticale [ce sont essentiellement des règles qui ont rapport avec la section du Chapitre H, pour la création de scénarios].

**Les Japonais** (G1.1-G1.65 en sautant 1.6121, 1.622, 1.632, 1.641 et les sections 1.66 à 1.664)

Les Japonais sont une nationalité très différente dans ASL. Ils se comportent différemment par bien des aspects.

Les implications tactiques de ces différences sont importantes, et méritent un article complet à ce sujet [par exemple celui de R Wolkey – ce qui est la raison pour laquelle les Editeurs les ont placés l'un après l'autre dans l'ASLJ#1]. La meilleure façon est d'apprendre en les jouant. Les règles en elles-même, encore une fois, ne sont pas compliquées. Les points importants à avoir à l'esprit sont les suivants :

- (1.11-1.14,1.13) L'échec du test de moral est géré différemment. Cela prend trois échecs de moral pour que les Japonais soient brisés. Les deux premiers tests ratés résulteront en pas de pertes, ce qui laissera l'unité Good Order, mais avec une puissance de feu diminuée. C'est à la fois un point positif et négatif. Rester Good Order aussi longtemps est un avantage, mais la perte de puissance ne peut jamais être rattrapée.
- (1.4-1.411) Les Leaders sont différents, à la fois plus forts et plus fragiles. Ce sont des Commissaires pour tout ce qui concerne le Rally et les Berserks, c'est-à-dire qu'ils augmentent de 1 le moral de toutes les unités qu'ils accompagnent (sauf leader et Berserk). Comme les Finlandais, les Japonais ont une structure de rang différente avec des chefs qui vont du 8+1 au 10-2. Ils sont plus fragiles, parce que tout MC raté est une blessure pour le leader, ce qui peut causer sa mort [sur un dr1-4 il est blessé, sur un dr5-6 il est mort].
- (1.42-1.425) Tank Hunter Heros et DC Hero sont à la disposition des Japonais. Le Japonais peut créer en cours de partie, ou dans certain cas en placer HIP au départ (pour les TH Heros). Ces SMC héroïques ont pour tâche de se faire sauter pour la plus grande gloire de l'Empereur. De temps en temps, ils parviennent même à entraîner quelques ennemis avec eux.

Au minimum, ils sont une excellente diversion pour votre adversaire. Suivant la date du scénario, le nombre maximum possible varie.

- (1.5) La charge Banzaï est une vague humaine plus puissante. Sa plus grande puissance provient essentiellement de sa plus grande flexibilité. Il n'est plus nécessaire d'avoir une moyenne de deux MMC par hex, tous ADJACENTS les uns aux autres, même si les unités doivent être ADJACENTES pour pouvoir participer à la même charge. Même une unité seule peut faire une Banzaï, bien qu'un leader soit nécessaire pour faire charger une ou plusieurs unités. Les unités Banzaï sont Lax à la fin de leur mouvement. Sinon, les mécanismes sont identiques à ceux d'une Vague Humaine, lisez les règles applicables [voir A25.23].
- (1.611) L'utilisation de certaines armes par des unités qui ne seraient pas des Crews implique certaines pénalités. Les ATR MMG et HMG ont leur B# et leur ROF réduites de 1 lorsqu'ils sont employés par des unités non-crews. Ils ne sont pas considérés comme des armes servies par des crews pour ce qui est des pénalités de capture [*c'est-à-dire que si un ATR, MMG ou HMG Japonais est capturé, les malus qui s'appliquent se réduisent à Captured Use. Non Qualified Use ne s'applique pas*].
- (1.62) les unités non brisées sont exemptées de PAATC et de LLTC et subissent un LLTC à la place d'un LLMC.
- (1.63-1.631) Les Japonais ont un bonus dr drm-2 lorsqu'ils se dissimulent, et un jet de Search fait par leur adversaire subit un malus drm+2. Les Japonais excellent dans l'art de ne pas être vus. Ils ont toujours la possibilité de placer initialement une certaine portion de leurs unités HIP lorsqu'ils commencent sur carte (même s'ils

sont l'attaquant du scénario). Ceci vient en plus de tout HIP qui leur serait donné par SSR. S'il défend pendant un scénario de nuit, le Japonais a des marqueurs dissimulation en plus.

- (1.64) le CC H-t-H est très commun en PTO, puisque les Japonais ont l'obligation de l'utiliser lorsqu'ils sont ATTAQUANTS en CC. Ils ont de plus un drm-1 en leur faveur pour les attaques CC H-t-H, ce qui doit inciter les joueurs à s'approcher de l'ennemi et le détruire à la baïonnette. C'est une des raisons pour lesquelles le PTO est si sanglant à ASL.

Tous ces éléments se combinent pour offrir une force de combat unique, au moins en terme d'ASL. En clair, vous ne pouvez pas jouer le Japonais (ou contre le Japonais) de la même façon que vous jouez les autres nationalités. Si vous le faites, vous perdrez probablement. Leur façon de subir les échecs au test de moral (réduction de pas de perte) signifie qu'ils ont une garantie d'aller du point A au point B, s'ils le veulent vraiment, bien que pour cela ils doivent encaisser des pertes. Cela signifie également qu'ils sont tenaces en défense : imaginez-vous devant prendre une Pillbox dans laquelle vous devez briser le défenseur 3 fois ! La contrepartie, c'est que les forces Japonaises ont tendance à s'amenuiser avec la fin du scénario. Le moral spécial des Japonais, leur avantage Stealth, et le drm-1 du H-t-H, combinés avec le terrain dense du PTO, résultent en un style d'attaque différent de ce dont vous avez l'habitude. C'est une attaque frontale qui demande pas mal de testostérone, avec beaucoup d'infiltration, d'élimination par Failure to Rout et de coups de baïonnette. Vous vous attendiez à quoi avec un titre comme Code of Bushido ?

Si vous avez les cartes Deluxe, vous pouvez arrêter votre lecture ici et jouer « Intimate War » (DA5) ou « Mayhem in Manilla » (A105), les deux vous permettant de jouer les Japonais sans

les effets du PTO (pour le second, vis-à-vis des AFV, ignorez la SSR2). Jouez une fois, relisez les règles, changez de camp et jouez une seconde fois. Si vous n'avez pas les cartes Deluxe, passez tout de suite à la leçon 2 ou sautez-là et passez à la trois : dans ce cas ne lisez que la partie de G.18 qui concerne les Chinois et jouez « Shanghai in Flames » (A110) avant de revenir sur les leçons 2 et 3.

*[Pour ceux qui n'ont pas les cartes Deluxe mais veulent tout de même marquer une étape à la fin de cette première leçon, il existe des solutions alternatives, comme par exemple « Jungle Fighers » (J12), qui est un Fighting Withdrawal avec les Australiens se repliant le long de la carte 45 et les Japonais les talonnant. Le seul point est que les Orchards sont des Palm Trees G4.1, ceux-ci étant des Orchards en saison avec un kindling et spread numbers différents. Sinon, directement dans la boîte de CoB, il y a « Smertniki » qui oppose deux OB de Russes et de Japonais. Il est plus difficile, parce qu'il y a plus de monde – 10 T34, 10 squads Russes, 13 Japonais et dix tours - et il faut maîtriser le convoi E11.1. Autrement, vous pouvez bien sûr jouer « Ultimate Treachery » (J76), qui vous simplifiera la vie par l'absence de Banzai et de TH Hero par SSR, et dans lequel les Orchards sont aussi des Palm Trees]*

## **Leçon 2 : Les Terrains les plus communs :**

**Jungle** (G2.1-2.8, sauter 2.213, 2.3 et 2.4)

La jungle est exactement comme du bois avec quelques exceptions. D'abord, elle fait deux niveaux de haut. Ensuite, il en existe deux types : light et dense. La jungle dense présente les modifications supplémentaires suivantes : elle est terrain inhérent, elle a un TEM de +2, une limite d'empilement de deux squads, et les mortiers ne peuvent tirer depuis la jungle dense. De nuit, il n'y a pas de LOS entre les hexagones de jungle, et pas d'Illumination (EXC :

Gunflash, trip flares et Light Jungle en bypass). Finalement, des unités dans un hex intérieur de jungle dense [*dans un hex de jungle dense, avec les six hexes autour de jungle dense également*] peuvent subir le straying comme de nuit. Dans les scénarios avec de la jungle dense, les LOS et le mouvement sont très réduits. [*La plupart des scénarios de PTO utilisent la jungle light, donc pas d'affolement. Les scénarios sur carte géomorphique n'utilisent qu'un seul type de jungle. La carte historique de HS1 : Operation Watchtower présente à la fois de la jungle dense et light, qui est différenciée par la couleur. C'est le seul cas de toutes les cartes ASL-pour l'instant.*].

**Bamboo** (G3.1-3.8, sauter 3.7)

Maintenant que vous savez tout de la jungle dense, vous serez heureux d'apprendre que le bamboo est traité quasiment de la même façon. Toutefois, les unités brisées ne peuvent y réclamer le -1DRM de Rally, sauf dans une Pillbox. De plus, à moins d'entrer par un Path, on ne peut y accéder qu'avec un Minimum Move, Low Crawl ou Advance vs. Difficult Terrain [*dans tous les cas, le mouvement s'arrête là et c'est souvent sous un marqueur CX/PIN*]. C'est un obstacle de niveau 1 avec un TEM+1. Les unités dans le bamboo sont vulnérables à l'Air Burst, et il y a un DRM-1 pour les attaques de DC et HE avec Ordonnance/OBA [*Tous les canons, sur carte ou hors carte*]. Comme c'est un terrain difficilement pénétrable, c'est souvent un bon coin pour une unité que vous souhaitez protéger contre le CC. Faites juste attention à ce -1TEM d'aiburst. Les Guns ne peuvent s'y installer Emplaced et les Pillboxes, mines et panjis sont les seules fortifications qui sont autorisées dans le Bamboo.

**Palm Trees** (G4.1)

Les Palm Trees sont exactement comme les orchards, sauf qu'ils sont toujours en saison, et que leur kindling et spread numbers sont de 11 au lieu de 9, et l'infanterie montée sur un AFV

en Rider peut y passer sans avoir à risquer le Bail Out.

#### **Huts** (G5.1-5.7 sauter 5.31 à 5.43)

Tous les bâtiments qui ont un seul niveau et qui sont au moins deux par hexagone sont des huttes (Huts). Si vous connaissez les bâtiments en bois, alors vous êtes déjà familiers avec les Huts, parce qu'elles sont identiques sauf quelques menues exceptions. Les Huts ont un TEM de +1 et sont une Hindrance de +1 (plutôt qu'un obstacle). La LOS doit traverser une Hut pour que l'Hindrance s'applique. Les Huts prennent feu facilement (sur un 6) et le feu s'y propage tout aussi facilement (sur un 5) [*rappelons que pour mettre le feu ou le propager, il faut faire un DR supérieur au kindling et spread number respectivement.*] Elles peuvent également prendre feu sous l'effet d'une MG, PB/TPB, MOL, DF, IFE et HE. Elles peuvent s'effondrer de diverses façons, par exemple lors des attaques de DC, HE ou l'entrée de Dozer et d'AFV, lors d'un bombardement etc. C'est une hindrance « soft » vis-à-vis des Firelanes (A9.22). [*c'est-à-dire que la présence d'une Hut le long de la Firelane ne modifie pas la valeur de l'attaque de la Firelane. Cette exception est directement incluse dans le paragraphe A9.22 de la 2<sup>ième</sup> édition.*]

#### **Kunai** (G6.1)

Le kunai est exactement comme le grain, sauf qu'il coûte 2MF et qu'il est un terrain dans lequel l'Ambush est possible. Il affecte aussi négativement la capacité à former de firegroups (G.2-G.6). Notez aussi les kindling et spreading numbers différents.

#### **Swamp** (G7.1-G7.4 sauter 7.21 et 7.32)

Le Swamp est vraiment un terrain difficile. C'est comme une combinaison de non-flooded marsh et de light jungle – un obstacle de deux niveaux avec un TEM+1. Il est vulnérable à l'Air Burst, mais certains types d'attaques HE sont divisées par deux sur l'IFT. Il affecte la capacité à former de firegroups. [*terrain rarement*

*présent en plus d'un hex – pas de quoi paniquer donc.*]

#### **Routes et Ponts** (G.1-.1A)

Sauf mention contraire en SSR, toutes les routes sont des Paths et tous les ponts sont des Fords [*les gués, pas les bagnoles !!!*].

La seconde leçon – la plus dure – est désormais terminée. Vous êtes prêts à jouer « Smith & Wesson » (A53). Jouez une fois, relisez les règles, et jouer une seconde fois en inversant les rôles. Alternativement vous pouvez essayer « On the Kokoda Trail » (60) ou « Commando Hunt » (A42). Quand vous vous sentez prêt, passez à la leçon 3.

[*A partir de là, de nombreux scénarios sont à votre disposition, à commencer beaucoup de ceux inclus dans CoB (60, 62, 63, 65 par exemple). L'on peut y rajouter tous ceux qui n'incluent ni les Marines ni les Chinois, et dont la date est antérieure à 1944 – car après les grottes et les complexes souterrains commencent à faire leur apparition.*

*Dans cette catégorie, on trouve « The Army at the Edge of the World » (J69) – assez gros – “Last of their Strength” (A83) ou “Munda Mash” (A58). Ces deux derniers sont de format tournoi, donc à peu près équilibrés et pas exagérément longs.*]

#### **Leçon 3 : Chinois et Marines** (lire toutes les sections omises de la leçon 1, plus G17.1-17.4 ainsi que 18.1, 18.2 et 18.4-18.71)

Cette leçon est vraiment simple. Elle sert principalement à introduire les Chinois et les Marines. Les deux nationalités sont faciles à appréhender, ouvrant la possibilité à de nombreux scénarios. Les points clés à noter sont la différence entre les Chinois du GMD (avec leurs propres pions G18.2) et les Rouges (qui utilisent les pions Partisans, G18.3), la capacité à utiliser la vague humaine et les Dare-Death squads (des unités qui peuvent utiliser le H-t-H et peuvent volontairement devenir Berserk, 18.5 et 18.6). Pour les Marines, notez

surtout l'utilisation de différents types de Squads suivant la date.

Essayer les scénarios « Totseguki ! » (A60) pour essayer les Chinois ou « Cibik's Ridge » (67) pour utiliser les Marines. Cela fait, vous pouvez passer à la leçon 4.

*[Je ne suggère aucun titre de plus, parce que la liste est à rallonge ...Totsugeki fait partie du même groupe de 4 que Munda Mash. Ce sont des scénarios tournoi, assez rapide et très amusants.]*

#### **Leçon 4 Rice Paddies (G8.1-G8.8)**

Je sépare cette section du reste, parce que la règle est un peu dense. Il y a quelques points à garder à l'esprit. Lisez rapidement la règle la première fois, en vous concentrant sur les exemples. Un exemple permet souvent d'expliquer un point. Consultez régulièrement la Terrain Chart. Elle est particulièrement utile pour les Rice Paddies, parce que celles-ci peuvent être dans 3 états : en saison, drainée ou irriguée. En saison, l'intérieur de chaque hex est identique à du grain (8.13). L'intérieur d'une Rice Paddie drainée est Open Ground, alors que l'intérieur d'une Rice Paddie irriguée est Mud (E3.6). Les Rice Paddies sont similaires aux foxholes, en ce sens qu'une unité peut être dans la rizière elle-même, ou sur le bord (Bank counter). Le Bank, comme le foxhole, ne crée pas une location supplémentaire, ni ne change les limites d'empilement. Faites attention aux dangers inhérent au fait de se promener sur un Bank et qui sont listés dans 8.212, entre autres le Hazardous Mouvement, l'Area Fire, les limitations à l'utilisation des MG et les pénalités en CC. Notez aussi que le Bank procure un TEM+1, un peu à la façon d'une ligne de crête. L'exemple après 8.3 est particulièrement utile, tout comme l'exemple de LOS après 8.4 et l'exemple dans la boue après 8.5.

Après avoir lu ces règles, jouez « OP Hill » (A41), puis lisez les sections sautées dans la leçon 2 et jouez « White Tigers » (A47) (à moins de ne

pas vouloir jouer du tout de blindés pour l'instant).

*[White Tigers est un excellent scénario, chaudement recommandé par tous ceux qui l'ont joué. Si vous maîtriser raisonnablement le Chap D, il n'y a aucune raison de vous priver.]*

Passez à la leçon 5 lorsque vous vous sentez à l'aise avec les Rice Paddies.

#### **Leçon 5 : Panjijs (G9.1-9.74)**

Les règles de panjijs sont elles aussi un peu denses, mais elles ne sont pas souvent utilisées. Suivez la même procédure que celle suggérée dans la section sur les Rice Paddies – c'est-à-dire portez surtout votre attention sur les exemples, ne vous concentrez pas sur la règle lors de la première lecture. Les panjijs sont des fortifications. Donc, d'après G.2, ils sont placés HIP et peuvent être difficiles à révéler. Les restrictions au placement (9.1) sont somme toute logique : pas dans un bâtiment, rubble, route pavée ou runway, crag, water obstacle [*fleuve, rivière, canal, mare, océan etc.*], marsh et swamp. On ne peut pas les placer au même endroit que du Wire, des mines, mais on peut les mettre sur un pont. Le panji est similaire au Wire dans ce sens qu'une unité peut se retrouver « accrochée » dessus. Une unité est placée sur ou sous le pion panji, comme pour un wire, pour indiquer le statut de cette unité par rapport à cette fortification (9.4 et 9.5). Tout comme le wire, le panji n'a pas de TEM et n'est pas un obstacle à la LOS. A la différence du wire, les panjijs affectent les cotés d'hex, plutôt que la location entière (9.3), et une unité peut avoir à passer un MC en entrant dans l'hex (9.41). De plus, ce MC peut causer une Casualty Reduction si l'unité fait un double<12 (9.31). Les canons poussés à bras (manhandled – 9.411), les véhicules non fully-tracked (9.42), la Cavalerie et les cyclistes (9.422) subissent aussi des effets adverses en traversant un coté d'hexagone couvert par un panji.

Jouez « Hazardous Occupation » (64) – ou pour ceux qui sont tentés par les réseaux défensifs denses, « Jungle

Citadel » (71) – pour gagner en expérience avec les Panjis, puis passer à la leçon 6.

### **Leçon 6 : Caves** (G11.1-11.981 et 17.3)

*[attention, c'est un faux-ami : Caves désigne les grottes, et non pas la cave, qui elle est un Cellar.]*

Il y a beaucoup de chose à savoir sur les Caves, mais les apprendre ouvre la porte à certains scénarios vraiment amusants. Les Caves ressemblent aux Pillboxes, en ce qu'elles ont trois chiffres pour indiquer la capacité d'empilement, le TEM pour les attaques à travers de Covered Arc (CA) et le TEM pour les attaques hors CA. Toutefois, les Caves ont toujours un empilement de 1 squad maximum, et leur CA est tourné vers un coté d'hex plutôt qu'un sommet. Bien que cela semble obscur au premier abord, un coup d'œil sur l'illustration qui suit 11.12 et le texte qui l'accompagne devraient clarifier les choses. La présence d'au moins quatre Caves dans un scénario autorise le Japonais à utiliser des Complexes (11.2), ce qui lui confère une capacité accrue pour se déplacer d'une Cave à l'autre. Il y a quelques spécificités aux Caves qu'il est bon de rappeler :

11.3 Les Caves et leur contenu se placent toujours HIP.

11.5 Les LOS ne peuvent être tracées dans/ depuis une cave que si c'est entièrement dans leur CA.

11.52 Le contenu d'une cave ne peut être inspecté par l'adversaire.

11.812 La dissimulation ne divise pas par deux les attaques contre des unités dissimulées dans une cave, mais les autres bénéfiques de la dissimulation s'appliquent.

11.832 Des acquisitions type Infanterie *[les « petites » acquisitions, par opposition aux acquisitions Area]* peuvent être prises sur une Cave, même s'il n'y a aucune unité connue dans la Cave.

11.833 Les Caves peuvent être détruites par DC.

11.834 Les attaques de lance-flammes n'affectent que les Caves accessibles.

11.851 Le WP tiré ou placé dans une Cave peut en révéler d'autres.

11.94 Des unités opposées ne peuvent entrer dans une Cave, mais peuvent contrôler la Cave depuis un hex ADJACENT.

Après digestion de toutes ces règles, vous aurez en tête de quoi jouer « Sea of Tranquility » (72) deux fois, en échangeant les camps.

*[Les scénarios mettant en jeu des Caves sont nombreux, l'on peut noter tous ceux sur Kakazu Ridge parus dans l'ASLJ#2, qui se jouent sur une carte historique incluse dans ce numéro]*

Ceci fait, vous pouvez relire les points sautés lors de la leçon 3, et vous aurez votre Bac PTO avec mention.

### **Après le Bac...**

Vous avez maintenant la qualification requise pour jouer le PTO. Comme indiqué ci-dessus, je n'ai pas inclus les assauts de plage dans cette étude. Néanmoins, la plupart des scénarios de débarquement d'ASL prennent place dans le Pacifique. Si vous avez hâte d'attaquer les plages, continuez votre étude du chapitre G et lisez les sections sur les Landing Crafts (G12.), les Beaches (G13.) et les assauts navals (G14.). Vous devriez trouver par vous même quelle est la meilleure façon de mémoriser tout cela.

J'espère que cet article éveillera chez vous l'intérêt pour le PTO. C'est un théâtre très amusant, et j'espère avoir démontré qu'il n'était pas si difficile à assimiler si l'on s'y consacre avec un peu d'attention. Après avoir complété ce programme, je suis sûr que vous saurez comment aborder les règles de débarquement, si vous le désirez. Banzai !