

Débuter à ASL /1

N'ayez plus peur du monstre !

Depuis sa sortie, **Advanced Squad** est la référence en matière de simulation tactique. Pour vous permettre d'aborder sans problèmes ce jeu exceptionnel, nous vous proposons une série d'articles qui présente les principaux mécanismes d'ASL.

Jean DEVAUX et
Philippe NAUD

Les lecteurs assidus de *Vae Victis* ne peuvent manquer de remarquer la présence quasi permanente d'une page consacrée à *Advanced Squad Leader*, ASL pour les intimes, refonte de *Squad Leader*, célèbre jeu tactique sur la Seconde Guerre Mondiale et plus gros succès commercial d'Avalon Hill.

A sa sortie vers 1978, *Squad Leader* frappe les esprits par la qualité et l'originalité de ses mécanismes et par ses graphismes novateurs (carte et pions). Progressivement, avec la sortie des nouvelles extensions, l'accumulation successive de nouvelles règles entraîne une grande confusion, même si le succès ne se dément pas. Et un jour, le ciel tombe sur la tête des joueurs de *Squad* avec la sortie d'ASL ! Il s'agit en fait pratiquement d'un nouveau jeu, avec ses nouvelles règles et ses nouveaux pions (les cartes sont conservées) : il faut alors choisir et jeter tout *Squad Leader*... Pour certains, il faudra plusieurs années avant de s'y résoudre, ils ne le regrettent pas !

ASL, c'est un volumineux classeur compilant, en quatre chapitres, les règles de base concernant l'infanterie (A), le terrain (B), l'artillerie (C) et les véhicules (D). Les règles particulières telles que la nuit, le temps, les parachutages (E) viennent ensuite, suivies des règles de désert (F), du théâtre d'opérations du Pacifique (G) et les règles de campagne. Ajoutons ASL en solitaire (SASL) et l'immense source de renseignements sur les véhicules et l'artillerie — sans oublier la conception de scénarios — formé par le chapitre H et vous aurez la parfaite définition d'un monstre ! Pourtant, il n'en est rien. Certes, il faut lire l'anglais. Certes, les boîtes sont coûteuses. Certes, il vous faut posséder plusieurs autres modules avant de pouvoir profiter d'un scénario avec l'armée française, mais ASL n'est pas un jeu réservé aux monomaniaques. C'est, malgré les apparences, un jeu facile d'accès et très agréable à pratiquer : maîtriser 10 % des règles suffit pour pouvoir jouer 90 % des situations ! Alors, si vous possédez *Squad Leader* et désirez sauter le pas, si vous êtes fasciné par cette belle boîte rouge chez votre revendeur habituel, si le combat tactique est votre passion ou si vous avez remisé votre classeur de règles et vos boîtes au fin fond du grenier, cet article est pour vous !

posséder - ou trouver un adversaire qui possède - le classeur de règles (ASL Rule Book) et le module *Beyond Valor* qui comprend les pions de base et l'ordre de bataille allemands, finlandais et soviétiques. Le module *Paratrooper*, conçu par Avalon Hill comme module d'apprentissage, comprend une partie de l'OB américain et simule les combats de Normandie. On y trouve le chapitre K des règles, qui est en fait un manuel d'initiation aux règles de base.

ASL fait largement usage d'abréviations et de termes techniques, c'est déroutant au premier abord mais très pratique à l'usage. Dans la suite de l'article, nous avons essayé de nous limiter aux termes strictement indispensables, qui reviennent le plus souvent dans les règles... et au cours d'une partie.

• La présentation d'un scénario

Lecteur de *VaeVictis*, votre premier contact avec ASL est la page d'un scénario ; commençons par la décortiquer, c'est une porte ouverte vers le monde

magique d'ASL... :

- une photo, pour l'agrément. En principe, elle se rapporte à l'action décrite.
- un texte historique de présentation. En terme de jeu, seule la date est importante : l'année permet de savoir, par exemple, si les Soviétiques ont des commissaires politiques, si les Allemands ont des *Panzerfaust*, si l'infanterie peut grimper sur les chars, etc. De plus, le mois indique l'état des champs de blé et des vergers.
- la ou les cartes qui seront utilisées pour jouer le scénario. C'est la première richesse d'ASL : avec 43 cartes géomorphiques publiées à ce jour, il est possible de représenter des milliers de terrains différents.
- la Balance modifie plus ou moins légèrement l'OB de départ ou donne des avantages à un camp afin de modifier l'équilibre du scénario.
- les conditions de victoire définissent la tâche à accomplir. Par leur diversité, ces conditions de victoire sont une des richesses d'ASL.

LE PLACEMENT INITIAL

L'exemple ci-contre présente le placement de départ optimal pour notre scénario d'initiation.

Placement soviétique

Tous les Allemands commençant hors carte, les Soviétiques commencent donc tous camouflés, sous pions « ? ».

- G8 : 6-2-8. Un groupe d'avtomatchiki (soldats équipés de PM) est placé en pointe de la défense ; la position est dangereuse car l'unité n'a pratiquement aucune possibilité de déroute...
- D6 : 4-5-8 + LMG. Le but principal de cette unité est d'éviter un débordement par l'ouest.
- F6 : 458 + LMG. Pour couvrir la rangée F et G7-K9.
- F4 : 6-2-8 + 8-1. Un groupe de choc en réserve.

Plan allemand

Face à un tel placement, les Allemands ont trois possibilités :

- déborder par l'ouest (environ 16 PM) ;
- déborder par l'est (environ 19 PM) ;
- attaquer du fort au fort à travers le bâtiment K4 (environ 20 PM)

Dans les trois cas, il faut soit trois tours de mouvement pour sortir, soit deux tours pour neutraliser les Soviétiques. L'attaque du fort au fort a peu de chances de réussir contre un adversaire dissimulé. Le débordement par l'ouest comporte beaucoup de terrain découvert. Les Allemands envisagent un débordement par l'est.

Le plan initial sera de placer un groupe de feu en 19 pour exercer la pression sur G5 - G6 et un groupe de feu en J5 pour exercer une pression sur H6 - G5. Ces options correspondent aux mouvements d'entrée suivants :

- 110 : 2 x 2-3-7 + 2 x 4-4-7
- J10 : 3 x 4-6-7 + LMG + 8-1
- L10 : 4-6-7 + 8-0
- M10 : groupe 4.

Avance allemande

Toutes les unités entrent dissimulées. Le placement du groupe de feu 19 ne pose pas de problème : la pile va avancer en J10 - 110 puis effectuera un assaut en 19 pour conserver son camouflage. Le placement du groupe J5 va s'avérer plus délicat car M9 est battu par le feu. Quelques mouvements préparatoires sont nécessaires :

Phase de ralliement : tentative de déploiement du 4-4-7 placé devant M10 (DR 9 ou moins).

Phase de mouvement

- le 2-3-7, en marche forcée effectuée 110, H9, G9, G8 d'où il sera probablement repoussé après avoir dévoilé le 6-2-8. Il y a d'ailleurs peu de chances que cette unité survive, mais la mission est accomplie : on a découvert que G8 est hors de portée de M8 et si D6 ou F6 ont tiré, ils ne pourront plus couvrir M9 en « Subsequent Fire » car cet hex. est hors de portée normale.

- le 44.7 : HO, 19, H8 en marche forcée pour neutraliser G8 et éventuellement attirer le tir de G6 ;
- 2-3-7 en marche forcée : 110, H10, G10, F9. On poursuit la reconnaissance.
- 4-4-7 en marche forcée : 110, 19, 18, 17.

A l'issue de ces premiers mouvements, les Allemands auront sans doute perdu deux ou trois unités, mais la défense soviétique devrait main-tenant être exposée. Pour finir :

- groupe n° 2 : J10, 110
- groupe n° 3 : L10, L9, K9.
- le second groupe de feu devrait maintenant pouvoir passer sans problèmes : groupe n° 4, en marche forcée : M10, M9, M8, M7, L6, K6.

LE MATÉRIEL DE BASE

Les personnes désirant se « lancer » doivent

- qui se place et joue le premier, et la durée du scénario. Dans notre scénario, la durée est de 5,5 tours : il n'y a donc pas de 6e tour soviétique. Ces informations sont essentielles pour mener son attaque au bon rythme.

- les ordres de bataille. Ils définissent les forces en présence, ainsi que leur placement. L'OB définit également les conditions d'activation des tireurs d'élite (SAN) et le niveau d'expérience (ELR) des troupes en présence.

- les règles spéciales applicables au scénario. En cas de conflit, elles l'emportent sur les indications du livret de règles.

- la conclusion historique du combat : ce texte peut parfois donner des idées tactiques.

LES UNITÉS

Rappelons une évidence : l'unité de base de SL/ASL est le squad, c'est-à-dire en bon français le **groupe de combat** (voir notre encadré à ce sujet).

Tous les squads du jeu (trois silhouettes) ont certaines caractéristiques communes dont plu-sieurs sont résumés sur le pion :

- déploiement : la plupart des nationalités peuvent déployer un squad en deux demi-groupes (deux silhouettes sur le pion)..

- empiement : un hexagone de la carte peut contenir trois squads. Cette limite est impérative lors du placement initial, elle peut être dépassée en cours de jeu moyennant certaines pénalités.

- mouvement : tous les squads possèdent quatre points de mouvement (PM). Cette capacité peut être augmentée de 2 PM par la présence d'un Leader (chef), de 1 PM si le mouvement se fait entièrement sur une route, de 2 PM si l'unité déclare une marche forcée au début de sa phase de mouvement. Elle est réduite de 1 PM par point de surcharge. De plus, chaque unité peut progresser d'un hexagone pendant la phase d'assaut (Advance Phase) quel que soit le terrain. Pendant la phase de déroute (Rout Phase), une unité démoralisée (broken) possède 6 PM.

- capacité d'emport : chaque groupe peut transporter jusqu'à trois points de port sans pénalité. Le poids des armes de soutien est indiqué sur les pions qui les représentent.

- ELR (Expérience Level Rating) ou niveau

d'expérience : il est fixé par le scénario selon la date ou des conditions spéciales ;

- couleur : à quelques exceptions près, la couleur représente la nationalité. Cette dernière n'est pas neutre en termes de jeu, mais possède ses caractéristiques propres. Par exemple, les Soviétiques ne peuvent pas se déployer, les Finlandais peuvent se rallier sans la présence d'un chef, etc. Toutes ces petites capacités, fort simple à appliquer, font beaucoup pour la saveur du jeu. Avant de commencer la partie, il est utile de se remettre en mémoire les para-graphes correspondants du chapitre A25.

- puissance de feu : liée aux armes intrinsèques du squad, elle correspond au premier chiffre indiqué sur le pion. Cette puissance de feu est triplée si le squad tire dans son hexagone, doublée s'il tire dans un hex. adjacent, divisée par deux s'il tire au delà de sa portée normale, et nulle au delà du double de la portée normale.

- portée : second chiffre indiqué sur le pion, elle va de deux hex. pour les unités équipées de pistolets-mitrailleurs à six hex. pour les groupes de combat allemands ou américains.

- moral : troisième chiffre indiqué sur le pion. Le moral représente la résistance d'une unité aux tirs adverses, son allant, etc.

En plus de ces informations principales et relativement classiques, un pion d'ASL présente plusieurs informations annexes, repérées par des symboles ou valeurs :

- classe : élite, première ligne, seconde ligne, etc. Chaque classe a ses limites propres : seule une unité d'élite peut utiliser une charge de démolition ou un lance-flammes sans pénalité ; un conscrit a une capacité de mouvement limitée à 3 points, les armes de soutien qu'il utilise s'enrayent plus facilement, etc. C'est également une mesure de la rapidité avec laquelle une unité risque de se désintégrer.

- capacité fumigène : placé en exposant de la puissance de tir, ce nombre indique la possibilité de lancer des grenades fumigènes.

- armes automatiques (Assault Fire) : si la valeur de puissance de feu est soulignée, le groupe dispose d'armes automatiques, ce qui diminue la pénalité du tir après mouvement.

- tir en rafale (Spraying Fire) : si la valeur de portée de tir est soulignée, le groupe dispose d'un fusil-mitrailleur, déjà intégré dans sa puissance de feu, mais qui lui permet de faire feu dans deux hex. adjacents l'un à l'autre, à demi-puissance.

- entraînement supérieur : lorsque la valeur de moral est soulignée, l'ELR de l'unité est de 5 et elle n'est pas dégradée lors d'un test de moral qui dépasse son ELR.

- identité : lettre d'identification du pion.

Au verso, un pion présente sa face démoralisée, « broken », avec la valeur de moral permettant de le rallier. Cette valeur n'est pas forcément la même que le moral normal d'une unité : certaines unités ou nationalités bénéficient de bonus ou de malus. Exemple : les Français 1940 et les Italiens non élite ont un moral diminué de 1 quand ils sont « broken », les groupes de combat Waffen SS voient eux leur moral augmenter de 1 !

• Les demi-groupes (half-squad ou HS)

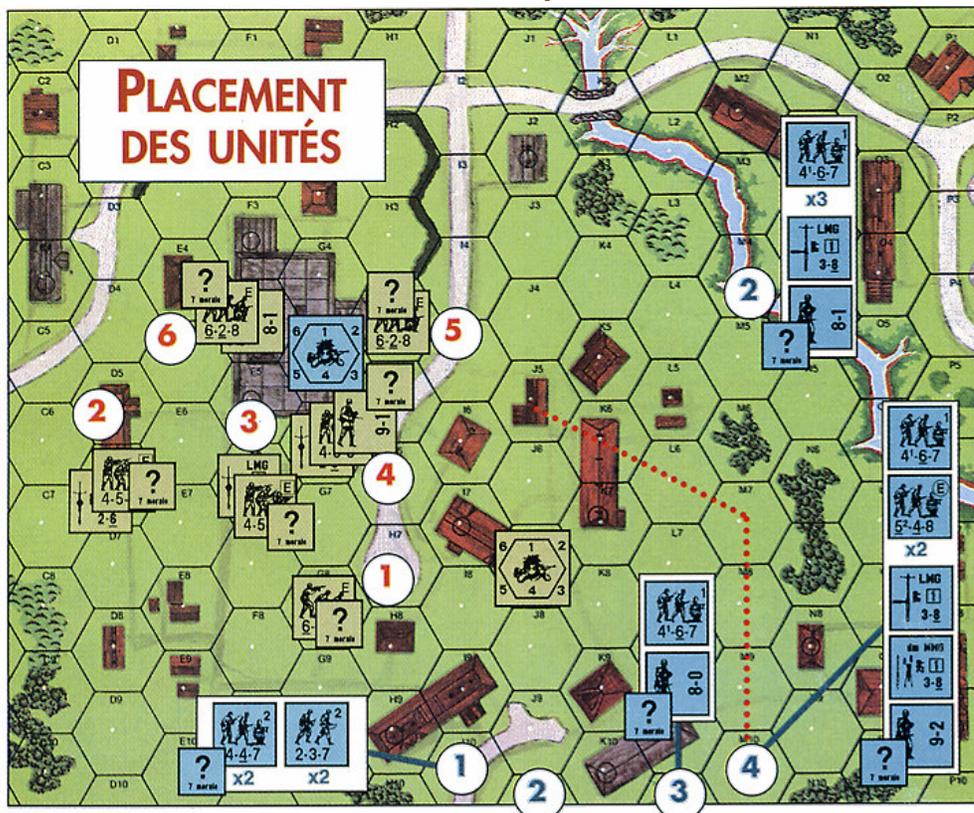
Comme leur nom l'indique, ils représentent la moitié du squad. Un half-squad ne dispose jamais de capacité fumigène ni d'Assault Fire, et il est plus difficile à rallier. Toutefois, il peut s'avérer très intéressant de déployer des demi-groupes, pour effectuer des opérations de reconnaissance ou d'infiltration, ou pour transporter du matériel, la capacité d'emport du HS étant identique à celle du squad.

• Les chefs

Les chefs (une figurine sur le pion) représentent officiers et sous-officiers. Particularité

d'ASL, leur nombre dans une partie n'est pas dépendant de l'organisation tactique, mais d'une estimation de la valeur nationale du commandement : les Allemands ont le plus de chefs, les Soviétiques le moins par exemple.

Les chefs présentent une valeur de moral et une valeur de commandement, qui va de + 1 (très mauvaise) à - 3 (excellente). Ce modificateur s'applique aux dés lorsqu'ils dirigent des activités telles que le tir ou le ralliement. De plus, leur simple présence augmente le nombre de points de



CHEF DE SECTION ?

Afin d'être exhaustif sur le sujet de Squad Leader, il convient de mettre, une bonne fois pour toutes, les points sur les i en matière de dénomination ! Le terme de « squad » employé dans le jeu ne correspond pas à une section ou une escouade, comme on le croit souvent à tort, mais à un **groupe de combat**, unité de base des armées modernes. Selon les armées, un groupe de combat comprend environ dix hommes, dont un chef de groupe (souvent armé d'un PM), un soldat équipé d'une fusil-mitrailleur ou d'une mitrailleuse légère, le reste des hommes étant des pourvoyeurs et des voltigeurs. Dans ASL, le pion de base (ou squad) représente donc un groupe de combat en bon français

Pour compliquer le tout, cette dénomination n'est pas la même dans les armées anglaise et américaine : un squad de GI — groupe de combat donc — s'appelle une « section » dans l'armée de Sa Majesté ! Ce qui prête à confusion, forcément, avec l'échelle au-dessus, c'est-à-dire en français la section, composée de façon générale de trois groupes de combat et que les Britanniques et les Américains appellent un platoon (dans l'infanterie du moins, je n'aborde pas le cas de la cavalerie, et encore moins celui des unités blindées qui dépendent, selon la date, les pays et les missions, de l'infanterie ou de la cavalerie...).

Pour conclure, Squad Leader n'est donc pas le jeu des chefs de section, mais celui des chefs de groupe... Qu'on se le dise !

Théophile Monnier

mouvement d'un squad (+ 2 PM). Enfin, ils sont indispensables pour certaines activités comme le déploiement, le ralliement, etc. En général, on manque toujours de chefs, et leur utilisation correcte est la marque du bon du joueur !

• Les armes de soutien

ASL comprend des pions pour presque toutes les armes de soutien utilisées dans le conflit : mitrailleuses de toutes sortes, charges de démolition, bazooka, fusils antichars, etc. Seules les mitrailleuses sont utilisées dans le scénario fourni.

Les mitrailleuses (MG) permettent d'augmenter la puissance de feu d'un squad, qui peut en utiliser une sans diminution de sa puissance de feu propre, ou deux s'il abandonne sa puissance de feu propre.

Outre son identification, un pion de MG présente sa puissance de feu (soulignée car elle est capable de tir en rafale), sa portée, et, dans un carré, sa cadence de tir. Lors de la résolution d'un tir, si le dé coloré est inférieur ou égal à ce nombre, l'arme peut tirer à nouveau (voilà pourquoi les joueurs d'ASL jouent toujours avec un dé blanc et un dé de couleur...). Par ailleurs, la plupart des mitrailleuses s'enraye si le résultat du tir est de 12 (non modifié), mais certains MG de qualité inférieure peuvent s'enrayer sur un résultat supérieur ou égal à 10 ou 11, ce qui est mentionné sur le pion (B10 ou B11). La dernière valeur du pion indique le poids, en points de portage, de l'arme.

LE TERRAIN

Le chapitre B du livret de règles est consacré au terrain. Passons rapidement en revue les types de terrain présents dans notre scénario « Petite Terre » (les chiffres en parenthèse se réfèrent au chapitre des règles).

Terrain découvert (B1.1) : aucune protection (TEM 0). Coût d'entrée : 1 PM.

Route (B3) : aucune protection (TEM 0). Coût d'entrée : 1 PM.

Buissons (B8) : aucune protection mais si la ligne de vue traverse un hex. de buissons, une gêne visuelle (Hindrance) de + 1 s'applique. Coût d'entrée : 2 PM.

Haie (B9) : protection de + 1 si la ligne de vue traverse la haie. Coût de traversée : 1 PM.

Bois (B13) : protection de + 1. Bloque la ligne de vue (LOS). Coût d'entrée : 2 PM.

Bâtiment en bois (B23) : protection + 2. Bloque la ligne de vue. Coût d'entrée : 2 PM.

Bâtiment en pierre (B 23) : protection + 3. Bloque la ligne de vue. Coût d'entrée : 2 PM.

Pour « Petite Terre », nous avons considéré que les bâtiments n'avaient pas d'étage.

LES MÉCANISMES DE COMBAT

Squad Leader est avant tout un jeu de mouvement, il convient toutefois de neutraliser ou d'éliminer l'adversaire ! Pour cela, les joueurs ont trois moyens à leur disposition : les tirs, bloquer les déroutes adverses et enfin le corps à corps.

• Ligne de visée (LOS) et Dissimulation (?)

D'abord une évidence : on ne peut tirer que sur ce que l'on voit. Bouger en dehors des LOS adverses permet de ne pas se faire tirer dessus et de conserver sa dissimulation, ce qui est important car un tir sur une unité dissimulée s'effectue à demi puissance.

• Les tirs et leur résolution

Dans un tour, le joueur en phase est désigné comme l'Attaquant, le joueur inactif comme le Défenseur (sans considérations du camp qui attaque ou défend réellement). Chaque tour, les joueurs peuvent faire feu dans les phases suivantes :

1. L'Attaquant peut tirer pendant la phase de tir préparatoire.

2. Le Défenseur tire pendant la phase de mouvement ennemie, puis pendant la phase de tir défensif.

3. Enfin, l'attaquant tire pendant la phase de tir d'exploitation.

Chaque tir est résolu de la façon suivante : après détermination de la puissance de feu (FP) utilisée et des modificateurs (DRM), le tireur jette deux dés. La colonne de FP sur la table de tirs indique alors le résultat :

- KIA# (Killed in action) : nombre d'unités éliminées (par sélection aléatoire, les autres sont démoralisées).

- K# : une unité déterminée au hasard est réduite (un squad est remplacé par un demi-squad, un demi-squad est éliminé) et les autres unités (y compris le demi-squad qui vient d'être créé) passent un test de moral.

- #MC : les unités passent un test de moral (Moral Check - MC) avec deux dés et le modificateur indiqué. Si le résultat modifié est inférieur au moral de l'unité, il n'y a pas d'effet ; s'il est égal, l'unité est « Pin » (clouée sur place) ; s'il est supérieur, l'unité est démoralisée et si, de plus, il est supérieur à son Moral + ELR, l'unité est dégradée en qualité inférieure.

- PTC : comme pour le MC, mais l'unité ne peut que devenir Pin, et non Broken.

Une unité déjà démoralisée est réduite si elle échoue lors d'un nouveau test de moral.

• La déroute et sa prévention

Il faut donc trois tirs suivis de succès pour éliminer un squad : le « casser », le casser à nouveau (demi-squad) puis une dernière fois. Un pion broken revient en jeu dès qu'il a été rallié mais l'un des principes d'ASL est que le joueur perd une grande partie de son contrôle sur les unités broken, qui déroulent de façon à fuir les unités adverses et se mettre à l'abri. Une unité broken qui ne peut pas dérouter en raison de la présence d'unités adverses est purement et simplement éliminée... La manière la plus efficace d'éliminer l'adversaire est donc, par des manœuvres d'infiltration, d'interdire la traite des unités broken.

SAVOIR RETENIR SON FEU

Face à une ligne de défense tenue par des éléments camouflés, l'un des problèmes de l'attaquant est de savoir si un groupe de soutien (armes lourdes) doit faire feu en phase de tir préparatoire, pour dégager le terrain mais à demi-puissance, ou conserver son tir à pleine puissance pour la phase de tir d'exploitation (Bounding Fire), sur des cibles qui auraient pu se révéler en phase de mouvement...

Sur notre exemple, si le groupe J5 tire sur H4 en Prep, il va exercer une puissance de feu de 9, avec un DRM final de + 2 (+ 3 bâtiment, + 1 CX, - 2 Chef) avec peu de chances de réussite. S'il tire en Advancing Fire, après que les unités soviétiques se soient révélées, la puissance de feu va passer à 16 et le DRM à + 1 car l'unité ne sera plus CX, avec de bien meilleures chances de réussite... De même, la puissance de feu du groupe 19 va passer de 6 à 12.

Une fois de plus, il semble intéressant de sacrifier les demi-squads J6 et K5 pour dévoiler les Soviétiques et de ne tirer qu'en Bounding Fire. Mais, et c'est un des grands plaisirs d'ASL, le Soviétique peut ne pas céder à la tentation des demi-squads qui s'agitent sous sa ligne de mire et réserver son tir en phase de feu défensif, en prenant pour cible ces groupes de feu si menaçant... Un risque sérieux à considérer pour le joueur allemand, qui peut subir un tir à 8 + 2 (H4 sur J5) et un autre à 8 + 1 (G6 sur I9), ce qui peut lui faire casser ses MG avant même qu'elles n'aient servi !

• Le combat rapproché (Close Combat)

La phase d'assaut permet à une unité de pénétrer dans un hex. où se trouve déjà un adversaire. Il y a alors combat rapproché, résolu de la façon suivante. Après avoir déterminé, éventuellement, s'il y a une embuscade, on détermine le rapport de force des puissances de feu (2 contre 1, 1 contre 3, etc.) et chaque joueur jette deux dés. Une unité adverse est éliminée si les dés donnent un résultat inférieur à la valeur indiquée par la table de combat rapproché. La résolution des Close Combat est simultanée, sauf en cas d'embuscade. S'il reste des unités de chaque camp après le combat, elles sont en mêlée et ne peuvent pas agir jus-qu'à la phase de combat rapproché suivante.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

• Avant le début du scénario

Le joueur en défense puis l'attaquant effectuent leur placement, hors de la vue de leur adversaire. Si la nationalité le permet, chaque joueur peut déployer, sans faire de test de moral, jusqu'à 10 de ses unités.

Les unités positionnées hors LOS d'unités adverses sont dissimulées sous un « ? ». Dans « Petite Terre », comme les Allemands commencent hors carte, toutes les unités soviétiques bénéficient d'un « ? ». De même, toutes les unités allemandes entrant hors carte, elles sont également dissimulées.

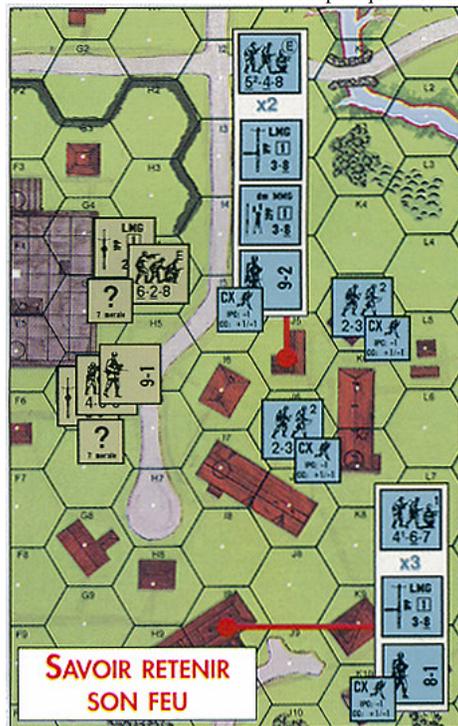
• Déroulement d'un tour de joueur

Chaque tour de jeu est divisé en deux tours de joueur, eux-mêmes subdivisés en phases. Un tour de jeu détaillé et très utile, l'Advanced Sequence of Play, est inclus dans le module Croix de Guerre et, sous une forme plus lisible, dans YASL annual 93a. Les actions doivent être accomplies dans l'ordre indiqué. Lorsque l'action est suivie d'un A, seul l'Attaquant peut exécuter l'action ; lorsqu'elle est suivie d'un D, seul le Défenseur peut effectuer l'action ; un B (pour Both) indique que les deux joueurs peuvent l'exécuter.

Nous ne présentons ici que les actions strictement nécessaires pour jouer notre scénario d'initiation, même si certaines règles générales ont été ajoutées. Les règles non utilisées dans la version de base du scénario sont présentées dans les règles spécifiques.

1. Phase de ralliement (Rally Phase) :

1.11A - Placer hors carte les troupes qui doivent



entrer pendant le tour de joueur (A2.51, A2.52).

1.13B - Recombinaison (A1.32).

1.14B - Récupération d'armes de soutien dans la même Location (A4.44).

1.21A - Tentatives de déploiement (A1.31).

1.22B - Réparations (A9.72, A13.33) puis transferts (A4.431, A13.33).

1.23B - **Ralliements** (A10.6).

1.31B - Retirer les marqueurs DM (A10.62)

2. Phase de feu préparatoire (Préparation Fire Phase)

2.22A - **Faire tirer** les unités/armes de soutien Good Order qui le désirent.

- placer les marqueurs Bounding Fire (A7.25).

- détruire /enrayer, démonter/remonter les armes de soutien (A9.73, A9.8).

3. Phase de mouvement (Movement Phase)

La séquence qui suit s'applique individuellement à chaque unité/pile d'unités bougeant ensemble. L'ordre dans lequel les unités/piles bougent est au choix du joueur.

3.22A - N'importe quelle unité Good Order, non Pin, non TI, non marquée d'un pion Prep Fire ou Bounding Fire se prépare à bouger : elle peut abandonner ses armes de soutien (A4.43), déclarer une marche forcée (Double Time - A4.5), un mouvement d'assaut (A4.61) ou un Dash (A4.63).

Mouvement de l'unité

3.32A - A tout moment de son mouvement, l'unité/pile peut déclarer une marche forcée pour gagner 1 PM supplémentaire, tenter la récupération d'une arme de soutien (A4.44), abandonner une arme de soutien (A4.43).

3.35D - Pendant la phase 3.32, résoudre les attaques de feu résiduel (A8.22, A9.22) contre les unités/piles en mouvement.

3.36D - Pendant la phase 3.32, le Défenseur peut conduire ses tirs défensifs : First Fire (A8.1), Subséquent First Fire (A8.3), Final Protective Fire (A8.31), Snap Shots (A8.15) et Fire Lanes (A9.22) contre les unités en mouvement. On place si nécessaire les marqueurs de feu résiduel (A8.2, A9.22) ainsi que les marqueurs First Fire ou Final Fire.

3.53B - Retirer les marqueurs Residual.

4. Phase de feu défensif (Défensive Fire)

4.11D - Placer les marqueurs Final Fire.

Traduction et abréviations de termes couramment utilisés à ASL

CX (Counter Exhausted) : unité épuisée.

DM (Desperation Morale) : moral « désespéré », unité qui vient de casser.

DRM (Dice Roll Modifier) : modificateur d'un jet de deux dés. drm (die roll modifier) : modificateur d'un jet d'un seul dé.

HS (Half Squad) : demi-groupe

KIA (Killed in action) : élimination directe

LOS (Line of Sight) : ligne de vue

MC (Moral check) : test de moral

MP (Movement Point) : point de mouvement

NMC (Normal Moral Check) : test de moral sans modificateur

PP (Portage Point) : point d'emport

PTC (Pin Task Check) : test de « clouage »

TEM (Terrain Effect Modifier) : modificateur dû au terrain.

SW (Support Weapon) : Arme de soutien

4.21D - **Faire tirer** les unités qui ne sont marquées ni d'un pion First Fire (sauf contre les unités adjacentes ou dans le même hex.) ni d'un pion Final Fire.

4.32D - Retirer les pions First et Final Fire.

5. Phase de tir d'exploitation (Advancing Fire Phase)

5.22A - Les unités marquées d'un pion Bounding Fire tirent à pleine capacité (A7.25).

- les unités qui ont bougé **tirent à demi puissance** (prendre en compte l'Assault Fire).

5.33A - Retirer les marqueurs Prep et Bounding Fire.

6. Phase de dérouté (Rout Phase)

Cette séquence s'applique d'abord à l'Attaquant puis au Défenseur.

6.11B - Les unités qui le désirent

peuvent casser volontairement (A 10.41).

- placer les marqueurs DM sur les unités non DM qui doivent dérouter (A1 0.62).

6.21B - Effectuer toutes les déroutés.

- les chefs peuvent accompagner les unités qui déroutent (A10.711).

- effectuer les éliminations pour impossibilité de dérouté (A10.5)

- résoudre les Interdictions (A10.53).

7. Phase d'assaut (Advance Phase):

7.11A - Transférer les armes de soutien.

7.21A - L'infanterie Good Order, non Pin, non TI, peut progresser (A4.7).

- elle devient CX si elle progresse dans un terrain difficile (A4.72).

8. Phase de combat rapproché (CC)

Cette phase s'applique à chacune des Locations où des unités ennemies se trouvent en présence dans le même hex.

8.11B - Placer les unités cachées sur carte, sous un « ? » puis révéler leur puissance de feu en éliminant les leurres (A1 1.19).

8.12B - Résoudre les embuscades si la progression en CC est faite dans un bois, une maison (A11.4) ou par (ou contre) une unité/pile- dissimulée par un « ? ».

8.14B - Vérifier si le Close Combat est séquentiel en cas d'embuscade (A11.3).

8.15B - Déclarer, éventuellement, le retrait du Close Combat (A4.43).

8.16B - Déclarer si un SMC va agir seul ou l'associer à une autre unité (A1 1.14).

8.21B - Déclarer les attaques séquentielles (A11.3 - 34) ou toutes les attaques simultanées (A11.12) en commençant par l'attaquant. Révéler toutes les unités qui effectuent / conduisent une attaque (A1 1.19).

8.24B - Résoudre les combats rapprochés. Nous vous conseillons d'introduire une ou

8.43B - Retirer les marqueurs TI et Pin. plus de ces règles lors d'autres parties avant

8.44A - Placer un « ? » sur les unités / piles de profiter de la version « standard ». Sachez Good Order, non dissimulées qui satisfont aux règles de mouvement (Assault, Bypass, critères nécessaires (A12.12-122). Dash) favorisent l'assaillant.

Après ces explications un peu techniques, il est temps de vous faire les dents sur le scénario foumi dans ce numéro. L'action est historique même si les variantes mettent en scène des matériels dont la présence n'est pas certaine. Nous vous suggérons de jouer au moins une fois la situation de départ avec l'OB indiqué et en employant un minimum de règles afin de bien maîtriser les fondements du système.

Pour la version la plus simple, les règles suivantes sont à ignorer :

- Rally Phase : Recombine et Deploy

- Prep Fire Phase : Mopping Up (A 12.153), Kindling Attempt (B25.11), Entrench (B27.11)

- Movement Phase : Bypass (A4.3), Assault Movement (A4.61), Dash (A4.63), Infantry OVR

(A4.15), Climbing (B 11.41), Smoke Grenades (A24.1), Snap Shot (A8.15), Search.

- Défensive Fire Phase : rien

- Advancing Fire Phase : Assault Fire (A7.36)

Le reste du tour de joueur n'est pas modifié avec les exceptions suivantes : Cowering (A7.9), Spray Fire (A9.5), Heat of Battle (A15), Prisoners (A20), Buildings Levels (B23.421) et l'ELR (A19.1) ne sont pas utilisés.

En suivant les étapes indiquées ici et après une lecture rapide des règles de bases de l'infanterie, vous voilà prêt pour votre première partie d'ASL. C'est simple, non ? Dans les prochains articles, nous verrons dans l'ordre l'artillerie, les blindés et les « divers ». A présent, la Croix de fer ou l'Ordre de l'Etoile rouge sont à portée de main. A l'assaut !

