

## Equipes d'armes lourdes

Soumis par Alexandre

L'objet de ce court article est de créer des équipes d'armes lourdes au sein des unités d'infanterie à l'armement multiple sociales en 25mm. Ces règles optionnelles tendent à rendre le jeu plus intéressant et plus tactique en créant de véritables groupes de combat. Elles sont orientées plus vers le scénario que le tournoi en 1500 pts ou plus en permettant de jouer même avec les seuls choix obligatoires : ce que plus personne ne fait !

Toute escouade de troupe ou d'élite possédant une arme lourde peut former une équipe indépendante d'appui feu de deux hommes formant ainsi deux sous-unités. Cette équipe peut alors faire feu sur une autre cible que le reste de l'unité et ne pas subir de restriction de tir si le reste de l'unité et non elle-même fait mouvement. En contrepartie, cette équipe peut être prise pour cible séparément. Le joueur qui contrôle l'unité doit annoncer son intention de constituer une telle équipe au début de sa phase de mouvement. Cependant, une unité ne peut pas débarquer et constituer une équipe d'arme lourde dans la même phase de mouvement. La distance maximale autorisée entre l'équipe d'arme lourde et le reste de l'unité est de 12 pas. Seuls les tests de blocage ne concernent que l'une ou l'autre partie de l'unité, les tests pour la retraite sont communs avec les modificateurs habituels. Si l'équipe d'arme lourde ou le reste de l'unité sont engagés au corps à corps la restriction pour les tirs et le mouvement de l'une ou l'autre partie de l'unité dépend de la distance qui les sépare : si celle-ci est supérieure à 2 pas, la partie de l'unité non engagée est considérée comme non verrouillée.

Il est possible d'étendre ces règles aux armes spéciales à la condition qu'elles soient optionnelles et que l'unité puisse constituer un (autre) sous-groupe de 2 ou 3 armes spéciales. Si seule 1 arme spéciale est accessible, elle reste avec le corps principal de l'unité. Enfin, les unités de snipers peuvent être "clatées" en binômes ou en trinômes formant sous-groupes.

Ainsi, vous pourrez jouer de vrais groupes de combat tactiques...