

Le jeu en solo sur Lock and Load

Généralités :

Une partie en solo se déroule en deux grand temps. Dans un première phase, seules les unités du joueur sont sur la carte. Les hexagones que ces dernières traversent peuvent déclencher des événements révélant les unités adverses. De la même façon, une unité amie qui tire peut déclencher la révélation d'unités ennemies. Ainsi, petit à petit, toutes les unités ennemies sont révélées et on passe progressivement à la phase deux au cours de laquelle ces unités agissent de façon semi-automatique. Le terme semi automatique est important puisqu'il introduit la façon dont se comportera le joueur humain quand il sera en position de faire agir les unités adverse. Tout ceci sera bien entendu expliqué plus en avant dans cette présentation.

Etude de la carte :

Une copie de la carte est indispensable pour jouer en solo. Sur cette carte, trois grandes zones sont représentées. La zone libre, le joueur humain est libre de s'y déplacer sans déclencher d'évènements. La zone de danger moyen, la probabilité de déclenchement d'un événement à l'intérieur de cette zone est assez faible fonction de scénario (entre 10% et 40%) et la zone de danger maximum, la probabilité de déclenchement d'un événement à l'intérieur de cette zone est de 50%.

Que se passe t'il quand un événement est déclenché ?

Quand une unité jouée entre dans un hex ou tire depuis un hex des zones de danger, il y a une probabilité de déclenchement d'un événement. Pour résoudre ceci, tirer 1D10. Par exemple, en zone de danger maximum, un jet de 1.2.3.4 ou 5 déclenche un événement.

Quand un événement est déclenché, on suit la procédure suivante :

- 1) Consulter la table de distance des unités révélées
- 2) Consulter la table de puissance des unités révélées.
- 3) Consulter la table d'identification des unités révélées.

Comment positionner une unité révélée ?

- 1) A partir de l'unité ayant déclenché l'événement, placer autant de pions factices que nécessaire à l'extérieur de la ligne de combat du camp joué...Ceci est très important pour éviter par exemple que des unités se révèlent en plein milieu du dispositif ami et en terrain clair)
 - a. La ligne de combat du camp jouée est constituée par la liaison des centres d'hex de toutes les unités combattantes du camp (attention par unités combattantes il faut entendre celle qui peuvent se battre en mêlée) avec le bord d'entrée des ses unités sur la carte.
 - b. Enlever ensuite tous les pions qui sont hors de vue de l'unité déclenchant.
 - c. Enlever les pions par ordre de niveau de protection terrain
 - d. Si il reste plusieurs positions possibles, tirer au sort.
 - e. Si il n'y a pas de possibilité, rien ne se passe...

- 2) On passe ensuite à la puissance et l'identification des unités révélées.
 - a. Pour cela il faut se référer au tableau propre à chaque scénario.
 - b. En cas d'impossibilité, (unités déjà sur carte) suivre la procédure indiquée sur le tableau, cela peut être aucune unité révélées ou autre chose en fonction du scénario.

Que peut faire une unité révélée ?

Il faut distinguer trois cas :

- 1) Unité qui vient juste d'être révélée :
 - a. Si c'est par un mouvement d'une unité du joueur, il y a possibilité de tir d'opportunité. Cette possibilité est indiquée dans les consignes du scénario (une sorte de procédure standard) (*ceci pour éviter de faire tirer l'ennemi en opportunité sur des cibles insignifiantes*)
 - b. Si c'est par un tir d'une unité du joueur, l'unité révélée ne fait rien, on la pose juste sur la carte. (les renseignements ont fait leur travail pour une fois)
- 2) Unité positionnée sur la carte
 - a. Au cours de l'impulsion du joueur, les possibilités de tir d'opportunité sont à envisager. De la même façon que pour le cas 1, le briefing du scénario indique le comportement des unités simulées en la matière.
 - b. Au cours de l'impulsion du camp simulé, les unités doivent pouvoir agir la plus fidèlement possible. Pour cela, chaque scénario sera accompagné d'un tableau de comportement qui indiquera les ordres donnés.
 - i. Chaque hexagone comptant des unités ennemis fait l'objet d'un jet de dé, le plus fort est activé.
 - ii. En fonction de la stratégie définie par le tableau de comportement, on tire 1D10 pour trouver l'ordre donné à la pile ennemie.
 - iii. On applique strictement la fiche de comportement
 - iv. L'impulsion se termine ainsi.

EXEMPLE DE SCENARIO SOLO : A FRIEND IN NEED

1) Distance et puissance

Dé 6	1,2	3,4	5,6
Distance de l'unité	2	3	4

Dé 10	1	2	3,4	5,6	7,8	9	10
Puissance	6	5	4	3	2	1	0

2) Identification des assaillants

Puissance	Dé 6 PAIR	Dé 6 IMPAIR
6	2*2.5.4 + RPD+ Ltt Van Du	////////////////////////////////////
5	2*2.5.4 + RPD	3*1.4.3 + RPD+ Ltt Diem
4	1*2.5.4 + RPD	2*1.4.3 + RPD + Ltt Diem
3	1*2.5.4 + Ltt Van Du	1*1.4.3 + RPD + Ltt Diem
2	1*2.5.4	2*1.4.3 + Ltt Diem
1	////////////////////////////////////	1*1.4.3
0	SNIPER	SNIPER

Si l'ordre de bataille ennemi ne permet pas la possibilité envisagée, on passe à la colonne d'à coté à la même puissance de feu, si ce n'est toujours pas possible, on descend d'une ligne en dessous et ainsi de suite jusqu'en bas si il le faut.

3) Tableau de Stratégie et comportements associés

La stratégie générale est à tirer au début du scénario avec 1D6, elle ne changera pas en cours de jeu.

Action/Comportement	Agressive (1)	Standard (2.3.4)	Defensive (5.6)
MELEE	1,2	1	////////////////////////////////////
TIR	3,4	2,3	1,2
ASSAUT	5,6	4,5	3
MOVE	7,8	6,7,8	4,5,6,7
LOW CRAWL	9	9	8,9
SMOKE	10	10	10

COMPORTEMENT MELEE

Sur un hex accessible dans l'impulsion en cours avec le rapport le plus avantageux (rapport global)

Si même rapport : sur terrain avec la plus forte protection

Si même protection : Sur hex contenant un leader ennemi

Si leader partout : tirage au sort....

Si pas de mêlée possible, on passe à l'ordre TIR

COMPORTEMENT TIR

ATTENTION LA CIBLE DOIT ETRE REPEREE....

Sur cible avec la plus grande valeur de combat (additionner tous les potentiels de tir et les modifs leaders)

Si même potentiel : sur cible la moins protégée

Si même protection : sur cible la plus proche

Si même distance : tirage au sort

Si pas de tir possible, on passe à l'ordre ASSAUT

COMPORTEMENT ASSAUT

C'est une combinaison de mouvement et de tir, on considère que l'unité se déplace de 50% de son potentiel de mouvement. Il faut déterminer au préalable le tir (c'est à dire la cible) puis le mouvement. La cible doit être en vue au début du mouvement (c'est un changement de règle pour le jeu en solo)

Si l'ordre n'est pas exécutable, on passe à l'ordre MOUVEMENT.

COMPORTEMENT MOUVEMENT

Vers hex objectif non atteint atteignable dans l'impulsion en cours.

Si pas d'hex objectifs non atteints : vers hex à plus fort coefficient de protection en direction d'un hex objectif non atteint (le plus proche)

Si pas de coefficient plus fort : vers hex à même coefficient mais sur un jet D6 pair

Si Dé 6 impair : STOP

Si pas de mouvement possible on passe à l'ordre LOW CRAWL

COMPORTEMENT LOW CRAWL

Vers l'ennemi si stratégie offensive

Si autre stratégie en éloignement de l'ennemi

Si pas possible de s'éloigner on passe à l'ordre SMOKE

COMPORTEMENT SMOKE

L'unité tente de poser un marqueur fumigène à priori de façon à bloquer la ligne de vue à un maximum d'unités ennemies en possibilité de tirer sur elle. En cas d'égalité, le marqueur est placé sur l'hex de l'unité.

En cas d'échec au placement des fumigènes, placer un marqueur OPS COMPLETE sur l'unité considérée.

Le cas particulier du repérage :

Une unité ennemies révélée peut tenter un repérage par tour. On utilisera à priori celle qui a le plus de chance de repérer l'adversaire.

