

Squad Leader

l'infanterie



NOUS avons vu dans le précédent numéro les grandes bases de *Squad Leader*. Ce jeu a été conçu à la base comme un jeu d'infanterie. L'infanterie est présente sur tous les champs de bataille terrestres. D'ailleurs, sur les 61 scénarios officiels Avalon Hill existant à ce jour, pas un seul exempt d'infanterie.

La grande originalité des règles de *Squad Leader* est d'introduire une notion de moral. Selon la définition du jeu, le moral "est une évaluation de la faculté qu'a une unité de subir une attaque avant de "craquer" et de courir se mettre à l'abri. C'est le point limite au-delà duquel l'instinct de survie passe avant la discipline militaire" (règle 2.4). Tout ceci se reflète d'ailleurs dans la table de résultats où l'unité d'infanterie peut être tuée sur le coup (KIA = *Killed in action*), ou bien peut subir un contrôle du moral (MC = *Morale Check*) : si elle le passe, elle continue à obéir à vos ordres, sinon, elle court se réfugier dans la maison ou le bosquet d'arbres le plus proche. Si elle est incapable de se réfugier à l'abri, elle se laisse tomber sur le sol "en faisant le mort" et la pièce est retirée du jeu...

Chaque unité d'infanterie, *squad* (escouade) ou *crew* (équipage) est donc caractérisée par sa puissance de feu, sa portée et son moral.

Les leaders, eux, sont individualisés nominativement par leur moral et par leur *leadership*. Le "*leadership*" est une évaluation de la compétence tactique du leader et de sa faculté de tirer le meilleur de ses hommes. Ce nombre est normalement négatif, et est donc retranché du résultat des dés concernant le moral et la puissance de feu des sections placées sous le commandement du leader (règle 2.6.). Un excellent leader sera donc un 10 - 3 (*Greup*), et un très mauvais leader sera un 6 + 1 (*Rosenberg*). *Rosenberg* est tellement mauvais que ses hommes seraient nettement plus à l'aise s'il n'était pas là ! Par contre, le plus mauvais des soldats suivrait *Greup* jusqu'au bout du monde !...

Ces caractéristiques "personnifient" véritablement chacun des leaders. Vous apprendrez vite que *Tienham* est excellent à la mitrailleuse lourde, que *Stahler* est l'homme à tout faire, sur qui vous pouvez compter, et que *Rosenberg* c'est une vraie catastrophe !

Les différentes pièces du jeu

Pour les Allemands, on distingue les unités de la Wehrmacht (bleu-gris) et celles des SS (noir). Les Italiens ne sont pas là : ils apparaîtront dans *G.I., Anvil of Victory* ces jours-ci si tout va bien. Dans le même jeu seront publiées toutes les pièces complémentaires pour les Américains (Marines, etc.). Les Japonais apparaîtront dans un jeu ultérieur sur la Guerre du Pacifique.

Analyse des règles

On ne peut pas, dans le cadre de cet article, faire une analyse exhaustive de 108 pages de règles ! Je vais cependant essayer de synthétiser les règles les plus importantes qui ont été modifiées de jeu en jeu. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles. Seules les règles concernant l'infanterie ont été étudiées cette fois-ci.

• Phase de récupération (*Rally Phase*)

Les squads "broken" peuvent se récupérer à condition qu'un leader valide soit présent dans le même hexagone (14.1). Les leaders peuvent se récupérer tout seuls (14.3).

Si les pièces se sont fait tirer dessus le coup précédent (en particulier si elles viennent d'être "broken"), alors leur moral est "désespéré" (14.6). Il va donc falloir pénaliser le jet de dés en y ajoutant un nombre :

MORAL DÉSESPÉRÉ

	Squad	Leader	(règles)
Cas général	+ 4	+ 4	(14-6)
Américains	+ 0	+ 4	(50-1)
SS	+ 2	+ 2	(83-2)
Finnois	+ 0	+ 0	(104-51)
SL de G.I. Act	+ 4	+ 4	

• Tir de préparation (*Prep Fire Phase*)

L'attaquant peut tirer sur tout ce qu'il voit et qui est à sa portée (4.2), mais alors il ne pourra pas bouger dans la phase de mouvement suivante :

- additionner les facteurs d'attaque du groupe de tir (10.1) ;
- contrôler les modificateurs (table 10.3) ;
- déterminer la colonne de tir (1^{re} colonne inférieure ou égale à la puissance de tir modifiée) (10.3) ;

6-3-2-8
6-3-2-8
6-3-2-8

5-5
5-5
5-5

	Leaders	1 ^{re} ligne (Squad)	1 ^{re} ligne (Crew)	2 ^e ligne	Commandos / <i>6-3-2-8</i>	Elite (Squad)	Elite (Crew)	Conscrits	Cavaliers	Tireurs d'élite	Eclaireurs
Allemands (Wehrmacht)	9-2	4-6-7	2-4-7	<i>4-4-7</i>	8-3-8	4-6-8		4-3-6	5-4-8	1-8-8	<i>scout 6</i>
Allemands (SS)	10-2	6-5-8	2-4-8							1-8-8	
Alliés de l'Axe (Roumains, etc.) <i>Hongrois, Bulgares</i>	7-0	3-4-7								1-8-8	
Finlandais	10-1	6-4-8	2-4-8	5-4-8	8-3-8						<i>scout 6</i>
Russes	8-0	4-4-7	2-3-7		6-2-8	<i>4-5-8 ASL</i>		4-3-6	5-3-7	1-8-8	
Partisans	9-1	3-3-6									
Alliés mineurs (Pologne, Belgique, Hollande, Grèce, Norvège, etc.) <i>(Hollandais) = moi</i>	8-0	4-4-7	2-2-7	3-4-7		4-5-8				1-8-8	
Anglais (Canadiens, Français libres, Australiens)	9-1	4-5-7	2-3-7	<i>(4-4-7) 6-2</i>	6-3-8 <i>PARAS</i>	4-5-8	2-3-8	4-3-6		1-8-8	<i>scout 6</i>
Français	9-2	4-5-7	2-3-7	3-5-7		4-5-8				1-8-8	
Américains	9-1	6-6-6	2-4-6	<i>5-5-6 6-2</i>	8-4-7 <i>PARA</i>	<i>6-6-7 6-3</i>		<i>5-3-6 6-2</i>			

Spécial :



(Anglais) 4-4-7

L'INFANTRIE DANS SQUAD LEADER

- contrôler les DRM (Modificateurs du résultat des dés) (10.4) :
 - DRM de Terrain (table 11.1)
 - DRM de leadership, qui est pénalisé de + 1 dans les cas suivants : leader blessé (122.2), leader allié (74.2), leader SS pour non SS ou vice versa (83.7).
- rouler 2 dés (10.5) :
 - si une unité sans leader obtient un "double", ils meurent de peur et cela fait descendre d'une colonne (121.2)
- voir le résultat (table 10.3) :
 - KIA : tout le monde est mort.
 - MC (0 à 4) : tout le monde passe immédiatement un *Morale Check* en commençant par les leaders (8.8). Si on jette un "2", l'unité devient "berserk" et charge l'unité ennemie la plus proche (18.4, 18.5 et 110).

On appelle un leader "allié", un leader d'une nationalité différente de celle du squad, mais combattant avec lui. Par exemple, un leader roumain peut être un "allié" pour un squad allemand dans certains scénarios.

• Mouvement (Movement Phase)

Toutes les unités valides (non broken) qui n'ont pas tiré peuvent bouger (4.3, 5.1). Les différentes pièces ont un certain nombre de facteurs de mouvement (MF) :

FACTEURS DE MOUVEMENT

	Normal (5-4)	Berserk (18-43) ou Marche forcée (73-3)
Squad Volksgrenadiers (94-2) — Squad conscrit ou Horse Guards (104-24) Leader blessé (122-21)	3 MF	5 MF
Squad (cas général) (5-41)	4 MF	6 MF
Squad Gurkha qui passe tout son mouvement dans les collines (104-231)	5 MF	7 MF
Leader (cas général) (5-42) Sniper (96-8) Scout (116-5)	6 MF	8 MF

- Tout squad qui a passé son mouvement entier avec un leader (même blessé — cf. 122.21) a un bonus de + 2 MF (5.44). Si c'est un leader allié, + 1 MF seulement (74.3).
- Toute unité passant son mouvement entier sur la route a un bonus de + 1 MF (73.1).
- En aucun cas une unité ne peut avoir plus de 8 MF après toutes les modifications (104.231).



• Tir défensif (Defensive Fire Phase)

Le défenseur peut tirer sur tout ce qui passe dans sa ligne de mire (6.4).

Les tirs se déroulent de la même façon que le tir de préparation, sauf qu'il y a un DRM de - 2 pour ceux qui se font prendre en terrain découvert (16.5). Si il y a alors un *Morale Check* à passer et que le squad (ou le leader) le passe juste, tout le monde se met à plat ventre au milieu de la rue ! (121.1).

• Tir avancé (Advancing Fire Phase)

Toutes les unités attaquantes qui ont bougé peuvent tirer à demi-puissance (4.5). Toutes celles qui n'ont ni tiré ni bougé peuvent tirer à pleine puissance (4.5). Pour le reste, voir tir de préparation.

• Sauve-qui-peut (Rout Phase)

Toutes les unités qui ont raté un *Morale Check* doivent courir se mettre à l'abri dans une maison ou un bois (13.4) ou dans un bunker (56.6). Celles qui ne peuvent pas se mettre à l'abri sont éliminées (13.47).

• Assaut (Advance Phase)

Toutes les unités peuvent avancer d'un hexagone quel que soit le coût du terrain. C'est le seul cas où on peut pénétrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie (4.7, 5.6).

• Corps à corps (Close Combat)

Les unités ennemies se trouvant dans le même hexagone doivent s'attaquer mutuellement en corps à corps (4.8) :

- calcul des ratios (20.72) ;
- modificateurs : Gurkhas contre Italiens : $\times 3$ (contre les autres : $\times 2$) (104.233) ;
- DRM : + 1 si l'assaut a été fait dans la boue (111.71) ;
 - 1 si l'assaut a été fait par vents forts (111.32) ;
 - 1 si l'assaut a été fait sous un orage (111.45) ;
 - 1 sur une unité fatiguée par une marche forcée (73.5).
- résultats des dés : si un "2" est tiré, il y a création d'un leader (115.12).

Cas particulier : quand les partisans attaquent dans les bois en corps à corps, il y a "embuscade". Dans ce cas, seuls les survivants peuvent contre-attaquer les partisans (98.3).

Beaucoup d'autres règles existent que nous étudierons dans d'autres articles. Parmi celles-ci, on peut citer les prisonniers (98), l'abaissement général du

les tireurs d'élite (96), le mouvement de contournement (106), les troupes à ski (114), les éclaireurs (116), l'interrogation des prisonniers (120), etc., pour ne citer, bien sûr, que celles qui concernent uniquement l'infanterie !

Les tactiques de base

Pour gagner à *Squad Leader*, il y a un certain nombre de "règles d'or" à respecter. Nous allons en étudier quelques-unes qui concernent l'infanterie.

En ce qui concerne l'infanterie offensive, il faut toujours mieux grouper les troupes de choc (8-3-8) pour en faire le fer de lance de l'attaque, soutenue par le tir de couverture des troupes de soutien. Par contre, en position défensive, il est souvent préférable de ne pas mettre tous les œufs dans le même panier. Chaque fois que ça s'avérera possible, on préférera un groupe de tir déployé en tirailleurs plutôt qu'un empilage de 3 squads au même endroit, à la merci d'un KIA heureux de l'adversaire...

En ce qui concerne les leaders, il vaut toujours mieux placer ceux qui ont un moral de 9 ou 10 et un leadership de - 1, - 2 ou - 3 en première ligne, de façon à obtenir un tir meurtrier. Par exemple, *Greup* (10-3) par sa direction de tir arrive à annuler la protection la plus efficace, c'est-à-dire celle des bâtiments en pierre (+ 3) ! Par contre, les leaders d'un moral de 8 ou moins avec un leadership de 0 doivent se placer en 2^e ligne dans des maisons ou des bois de façon à accueillir les unités "broken" refluant du front, et à les rallier. C'est en fait la fonction primordiale de ce type de leaders : rallier les troupes "broken" à l'aide de force Schnaps (ou Vodka, suivant les cas...) !

Vaut-il mieux tirer en additionnant tous les facteurs, ou éparpiller le tir sur plusieurs cibles ? Il est évident, surtout en ville, qu'il vaut mieux grouper le tir sur une cible, quitte à attendre le coup suivant pour éliminer la deuxième. Ceci est surtout valable si vous avez un leader avec un DRM important (- 2 ou - 3), car rappelez-vous qu'il ne peut commander qu'un seul tir, pas deux. Si donc vous séparez les tirs des différents squads, le - 2 ne s'appliquera qu'à un squad et pas aux autres. Quel gaspillage !

Bien sûr, en défensive, une faible force prenant une rue en enfilade peut faire énormément de dégâts sur un ennemi qui traverse à découvert (n'oubliez pas le DRM de - 2 !).

Je vous souhaite un bon amusement à tous. Si vous avez des points de règlement à éclaircir, n'hésitez pas à m'écrire, je vous répondrai dans les colonnes du journal.

Dans le prochain article, nous parlerons des armes de soutien.

DERNIÈRE MINUTE

Aux dernières nouvelles, le jeu *G.I., Anvil of Victory* ne sera pas disponible avant juin 1982. Par ailleurs, les extensions prévues à ce jour sont les suivantes : un jeu mettant en scène les combats d'Afrique du Nord ; un jeu permettant de faire se succéder logiquement plusieurs scénarios l'un à la suite de l'autre, de façon à mettre en scène une "campagne", portant sur plusieurs batailles successives ; et enfin, un jeu mettant en scène les Japonais dans la Guerre du Pacifique.

Luc Serard.