

Squad Leader



L'infanterie dans G.I.

Avec la parution de *G.I. Anvil of Victory*, certaines règles de base ont été revues, voire refondues, l'objectif de Greenwood étant clairement exprimé : "non pas plus de règles mais de meilleures règles". C'est certainement un changement auquel il va falloir s'habituer, surtout pour les plus anciens joueurs.

Les nouvelles règles du combat

a) Protection et modificateurs

À l'origine, seules les unités qui faisaient mouvement en terrain découvert étaient sujettes à un malus de -2 pendant un tir ennemi (11-1). Dans G.I., toutes les unités qui font mouvement, et cela sans tenir compte du terrain, reçoivent un malus de -1 aux dés (142.7). Ce malus est cumulable avec la protection offerte par le terrain dans lequel l'unité est entrée et a subi le tir ; par exemple, un groupe d'Allemands subit un tir après être entré dans une maison en pierre ; la modification sera +3 (maison en pierre) -1 (unité en mouvement) = +2.

De plus, il est possible de faire mouvement en terrain découvert, sans subir le terrible -2 aux dés. En effet, le mouvement d'assaut (142.71) permet d'avancer d'un hex en ne subissant qu'une modification -1. Si vous décidez d'avancer de plus d'un hex, un malus de -1

viendra s'ajouter au premier, pénalisant ainsi un mouvement dit très hasardeux.

Un autre petit changement concerne la protection offerte par les murs et les haies. Cette protection ne s'applique pas à l'unité qui devrait en bénéficier si elle vient juste de faire mouvement derrière ce mur ou cette haie. Le principe voit tout de même quelques exceptions puisque la protection joue quand même si l'unité visée se trouve dans un bunker, un bâtiment, une tranchée, un trou d'homme ou derrière des éboulis (142.5).

Les effets de ces changements sont importants. La première conséquence est une réelle **pénalisation du mouvement** ; il était en effet irréaliste de ne pénaliser que les unités qui faisaient mouvement en terrain découvert. Quelle que soit la nature du terrain, une unité en mouvement reste tout de même bien plus exposée qu'une unité immobile et à terre. Cette modification permet de plus, un mouvement vers une unité adverse à moindre mal (mouvement d'assaut).

b) Le corps à corps

Il est maintenant possible de sortir d'une mêlée (158.2). Cette règle ne s'applique pas aux unités fanatiques (18.4). L'unité qui sort de la mêlée ne peut pas combattre et subit un malus de -2 pendant la résolution du combat de l'adversaire. Si l'unité s'en sort, elle fait mouvement sur un hex adjacent à la fin de la phase de corps à corps.

Les unités qui se replient peuvent emporter des armes, ramener des chevaux et même transporter des blessés ; cependant, si l'unité dépasse sa capacité de port, elle est pénalisée par -1 par point de port en sus, qui vient s'ajouter au malus -2. Ce dernier est cependant corrigé par +1 pour chaque unité amie en état de combattre qui ne se replie pas de la mêlée. (158.22-158.23).

Les unités découragées (broken), qui se trouvent dans une mêlée ne sont plus éliminées automatiquement (89.22). Elles sont obligées d'essayer de se replier et sont donc sujettes à une modification -2.

Le but de cette règle est évident : sauver des unités dans une mauvaise situation et plus particulièrement un leader. La probabilité de réussite est quand même très faible, le malus de -2 étant très pénalisant. Cette règle ne verra donc son application que dans des situations délicates voir désespérées.

c) L'armement

Une innovation très bien venue : la possibilité de démonter les mitrailleuses et les mortiers (maximum 82 mm). Les mortiers pèsent alors 5 PP. (142.8).

On peut démonter (ou remonter) une arme à la fin de sa propre phase de tir défensif, à condition de ne pas avoir utilisé cette arme pendant cette phase (142.81). Il est possible d'entrer en jeu l'arme montée ou non (142.83). Il est possible de démonter une arme en panne mais la tentative de réparation ne peut avoir lieu que si l'arme est montée. Enfin, une unité ennemie est capable de démonter ou remonter une arme (142.84).

Un changement important concerne la capacité propre aux mitrailleuses de pouvoir pénétrer un nombre d'hex égal au chiffre de la puissance de feu. Auparavant, chaque hex était touché avec la même efficacité (17.5). Dans G.I., l'efficacité de la mitrailleuse décroît. En effet, le joueur choisit d'abord un point (hex) initial, étant entendu que tout ce qui se trouve entre ce point initial et la mitrailleuse n'est pas touché. La mitrailleuse perd 1 point de puissance de feu par hex traversé, passé ce point initial. En d'autres termes : une LMG 2-8 ne peut pénétrer que 2 hexs (cela ne change pas), l'un derrière l'autre (ce qui interdit tout espace entre deux hexs visés), en appliquant 2 de puissance de feu sur l'hex initial et 1 de puissance de feu sur le deuxième hex.

Les conséquences de cette modification sont énormes. Il est maintenant possible de faire un changement terrain découvert avec une LMG les premières unités étant touchées à 6 (-2) et d'autres 5 hexs derrière à 1 (-2).

Cela laissera de toute façon le détenteur d'une mitrailleuse dans l'embarras, celui-ci étant obligé de choisir le meilleur point initial possible.

d) L'artillerie

La nouveauté la plus intéressante, c'est le tir "préécrit" (163.2). Avant cette règle, pour changer un pion FFE de place, il fallait s'y prendre à la phase de préparation ce qui laissait amplement le temps aux unités adverses de se replier de la zone à bombarder. C'était une règle très peu réaliste qui dès le départ souleva de grosses polémiques. La faute est donc réparée dans GI, puisqu'il est possible de noter secrètement les coordonnées de la zone à bombarder sur une feuille de papier, l'adversaire étant dans la plus grande ignorance de la zone visée. Il ne reste plus alors qu'à révéler la position du pion FFE à la phase tir.

Une autre innovation est la simple transposition du tir pré-régulé de l'artillerie sur carte (78) à l'artillerie hors carte (163.1). Si une règle spéciale vous donne la possibilité de l'utiliser, cette règle vous donne un bonus de -2 aux dés pour la précision du tir d'essai et le même bonus pour la première extension d'essai, si besoin était.

Enfin, les unités d'infanterie peuvent se coucher (121.1) pendant un tir d'artillerie sauf s'il émane de mortiers (tir silencieux 163.22).

c) La fumée

Un nouveau paramètre est imprimé sur les pions fournis dans GI : la capacité fumigène de l'unité, en exposant de sa puissance de feu (41.7). Il faut obtenir au maximum ce chiffre avec un dé pour que cette unité puisse lancer une grenade fumigène (un pion fumée dans le propre hex occupé par l'unité ou un hex adjacent).

Si vous obtenez 6 avec le dé, il faut le relancer en modifiant le résultat par -1 par tranche de 5 unités amies disposant d'une capacité fumigène propre (-5 maximum). Si le résultat est supérieur à 1, la nationalité a perdu sa capacité fumigène pour le reste du jeu (141.71). L'indice du leader ne s'applique pas à la tentative. Le joueur américain peut lancer soit des grenades fumigènes soit des grenades au phosphore en obtenant 1-2 avec le dé (infra).

Les règles régissant la fumée sont modifiées. Elle ne bloque plus la vue pour le repérage d'artillerie : en fait on modifie le jet de repérage par le malus normal (24.6).

Les effets du placement d'un pion fumée sont rallongés. On ne retire plus le pion à la phase de préparation du tour suivant le placement. Maintenant, on retourne le nouveau pion pour montrer sa face "dispersed". Le malus est alors divisé par 2 (fractions arrondies à l'entier supérieur). Le malus ne peut jamais excéder 6 quel que soit le nombre de pions fumée présents dans un hex (148.82).

Si une ligne de tir passe exactement par un côté d'hex enfumé, la pénalité est divisée par deux. Si la fumée est "dispersed", la pénalité au tir est divisée par 4. Enfin, si la cible se trouve exactement dans l'hex enfumé, on peut retirer 1 de la pénalité (148.6).

Les unités US peuvent utiliser des grenades au phosphore. Les effets de cette fumée sont moins longs que ceux de la grenade fumigène standard ; on retire le pion le tour suivant son placement. La grenade au phosphore agit, de plus comme un gaz ; ainsi, toutes les unités présentes dans l'hex enfumé (quelle que soit leur nationalité) doivent vérifier leur moral avec une pénalité de +1 aux dés (148.65). Cette grenade peut aussi allumer des feux (148.66).

Les nouveaux effets du combat

a) A propos du moral

Jusqu'à présent, les unités d'infanterie ne pouvaient dépenser que 4 points de mouvement pendant la phase de "Sauve-qui-peut" (6 pour le leader). Cette capacité de mouvement est ramenée à 6 pour toutes les unités.

Une unité découragée doit, pendant la "Rout Phase", faire mouvement vers le bois, la route boisée ou le bâtiment le plus proche (13.4). Mais, il se peut que l'unité découragée ne puisse pas se mettre à l'abri en une fois et reste dans un autre terrain hors de portée de l'adversaire. Ce type d'unité peut quand même être encouragée, mais la tentative sera modifiée par +1 aux dés.

Les règles "pinning" sont développées et éclaircies (121.3). Lors d'une vérification du moral d'une unité (MC 2 par exemple), si le résultat donne après modification le chiffre le plus élevé possible sans décourager cette unité (moral 7, dés 5), elle est "pinned". Sa puissance de feu est alors divisée par 2 pour le reste du tour du joueur (142.6) et elle utilise une mitrailleuse à demi-puissance. Elle ne peut pas utiliser un certain nombre d'armes de soutien comme les lance-flammes, les charges de démolition, les mines magnétiques antichars, les charges creuses (panzerfaust), les canons sans recul et les cocktails Molotov (142.61).

S'il est possible qu'une unité soit attaquée par une puissance de feu adverse égale ou quadruple de la sienne (quintuple si l'unité visée dispose d'artillerie ou de mitrailleuse), et sans compter les mitrailleuses, il est possible que cette unité se rende. L'adversaire n'est pas obligé de faire usage de cette puissance de feu. L'unité doit alors subir une vérification du moral M (1 pour les demi-groupes). Cette règle n'est valable que pour les unités qui ne sont pas en vue d'un leader ou qui ne sont pas empilées avec des unités susceptibles de se rendre. Les unités qui ratent leur vérification doivent se rendre à la "Rout Phase" qui suit et sont faites prisonnières.

b) De nouveaux résultats du combat

• "Green squads" (141.5)

L'OB allemand et surtout américain contient un nouveau paramètre : le niveau d'expérience du camp. Ce chiffre est exprimé de 0 à 9. On l'ajoute au moral d'une unité pendant la vérification de son moral. Si cette unité rate la vérification par un nombre strictement supérieur à l'addition du niveau de moral et du niveau d'expérience du camp, l'unité est découragée mais elle est aussi remplacée par un pion moins performant : le "green squad".

Exemple MC 2 : moral de l'unité américaine = 6, niveau d'expérience du camp = 3. $6 + 3 - 2 = 7$; dés = 8 ; l'unité est donc découragée et on la remplace par un green squad américain découragé. Le processus inverse n'est jamais possible.

Ce sont les règles de l'infanterie inexpérimentée qui gouvernent les green squads (94 ; 105) sauf s'ils sont empilés avec un leader non découragé (141.6). Cependant, les green squads gardent leur capacité de mouvement (4 points de mouvement).

Ces unités ne peuvent pas utiliser le tir à bout portant à moins de réussir auparavant une vérification du moral M ; l'échec de la tentative ayant pour seule conséquence l'impossibilité pour cette unité de faire usage du tir à bout portant (141.62).

• Elimination partielle des unités

C'est là l'une des innovations la plus intéressante pour l'infanterie. Si lors d'une vérification du moral, on obtient 12, l'unité s'il s'agit d'un groupe est remplacée par un demi-groupe découragé, et s'il s'agit d'un demi-groupe, est éliminée.

Même opération s'il advenait qu'un groupe découragé venait à être à nouveau découragé. Jusqu'à présent et dans cette situation, le groupe entier était éliminé. Maintenant on le remplace par un demi-groupe découragé.

L'usure des unités est bien plus fine, une unité étant maintenant capable de résister à deux découragements successifs ; et il est toujours possible pour deux demi-groupes de se reformer en un groupe à condition de se trouver dans le même hex qu'un leader.

Tous ces résultats étendent la palette des résultats du combat que nous résumons sur ces deux tableaux :

Vérification du moral M — Moral de l'unité 7 — Niveau d'expérience 2					
DÉS	2 à 6	7	8 et 9	10 et 11	12
RÉSULTATS DU COMBAT	RIEN	PINNED	DECOURAGE	DECOURAGE GREEN	ELIMINATION PARTIELLE DECOURAGE GREEN

Vérification du moral + 2 — Moral de l'unité 7 — Niveau d'expérience 2						
DÉS	2	3 et 4	5	6 et 7	8 à 11	12
RÉSULTATS DU COMBAT	BERSEK	RIEN	PINNED	DECOURAGE	DECOURAGE GREEN	ELIMINATION PARTIELLE DECOURAGE GREEN

Pierre Stutin.