



au préalable. L'échec de la vérification ne provoque pas le découragement de l'unité mais lui interdit de tirer (92.86).

- Les unités de cavalerie ne tirent qu'à demi-puissance (sauf pendant la charge). Elles ne peuvent jamais utiliser d'armes de soutien (92.6).

#### • La charge

Elle a lieu pendant la phase de mouvement (c'est une sorte de débordement), dans n'importe quel hex de terrain découvert y compris les trous d'hommes, les trous d'obus, les champs de blé ou même les hex occupés par des épaves (92.81). L'objectif ne peut pas être un engin blindé (92.81). Mais une unité de cavalerie peut attaquer une unité d'infanterie sur, ou à côté d'un engin blindé, en ayant passé une vérification du moral M (Q et A 92.81 p. 70). L'échec de la vérification ne décourage pas l'unité mais lui interdit d'entrer dans l'hex occupé par l'engin blindé ennemi.

La charge ne peut pas être effectuée par des unités qui viennent juste de monter à cheval ou qui vont en descendre pendant cette phase de mouvement. La charge est aussi impossible pour les unités de cavalerie qui transportent de l'équipement (92.82). La charge s'effectue de la manière suivante :

L'unité de cavalerie qui charge ne doit plus changer son champ de couverture 4 hexs avant l'impact, elle doit aller en ligne droite sur cette distance. Ces 4 hexs ne doivent contenir ni bois ni ravine (92.84). La puissance de feu de l'unité qui charge est doublée (sauf dans les champs de blé), et obtient un bonus de - 2 aux dés (92.88). Le DRM du leader s'applique au combat (Q et A 92.87 p. 70). Le nombre de charges est illimité (en fait 14 maximum). L'unité de cavalerie ne peut pas attaquer deux fois le même hex pendant la même phase de mouvement (92.85).

A la fin de la phase de mouvement, le pion cheval est retourné pour montrer sa face 6 MP, capacité de mouvement autorisée pour le prochain tour de jeu ami. Au tour suivant, la capacité de mouvement revient à la normale et l'unité pourra à nouveau charger (92.89).

### C) Tactiques

- Les unités de cavalerie sont des unités rapides ; un groupe, adjacent à un cheval, peut le monter, parcourir une distance égale à 6 points de mouvement et descendre de sa monture, pendant la même phase de mouvement. L'utilisation de ces unités est donc très souple et intéressante si on est obligé de tenir un front large avec peu d'hommes. On concentre les cavaliers au milieu de la carte et il est toujours possible d'aller soutenir un flanc. De plus, les chevaux peuvent transporter un poids très important en armes de soutien et équipement (8 PP), ce qui est loin d'être négligeable.

- Ce sont cependant des unités vulnérables, du fait de leur taille, car elles offrent des cibles intéressantes à l'adversaire d'où le DRM - 1 cumulable. Il est indispensable de ne pas s'exposer pendant les mouvements et il est surtout préférable de se déployer au maximum, un coup heureux de l'adversaire pouvant anéantir vos Zorros ! Souvenez-vous que le mouvement des cavaliers en terrain découvert est pénalisé par - 3...

- Mais ce sont tout de même des unités très efficaces. Elles interdisent pratiquement le mouvement des unités adverses en terrain découvert sous peine de charges réellement meurtrières (puissance de feu doublée et DRM - 2). Je conseille une attaque massive de cavalerie, plutôt que d'engager quelques groupes isolés, et uniquement quand ça vaut le coup. Les premières unités déclencheront les tirs défensifs laissant le champ libre aux vagues suivantes pour massacrer les téméraires même accompagnés de blindés.

## LES TRANSPORTS HIPPOMOBILES

### A) Mouvement

- Les transports hippomobiles font mouvement de la même manière que la cavalerie mais ils ne peuvent traverser ni les murs ni les haies et ils dépensent tous leurs points de mouvement pour entrer dans un bois (108.35).

- Ces unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi (108.22).

- Ces transports peuvent tirer des canons, mais dans ce cas ne peuvent plus transporter ni groupes ni autres armes de soutien (108.32).

### B) Combat

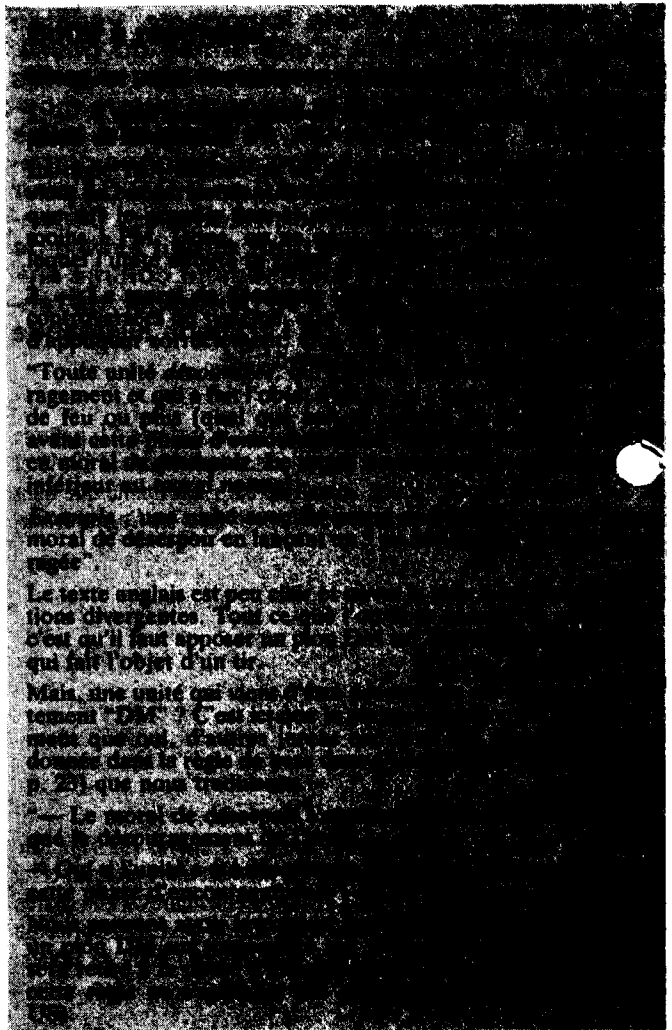
- Le tir contre les unités hippomobiles est conduit immédiatement, plutôt qu'à la phase de tir défensif (108.26). Ces véhicules n'offrent aucune protection à l'infanterie (108.23). Le DRM - 2 pour mouvement en terrain découvert ne s'applique pas au véhicule ni à ses passagers, mais le DRM - 1 pour la cavalerie pénalise toujours ces unités (108.243).

- Il existe un résultat de combat spécifique à ce genre de véhicule : si le résultat est KIA, le véhicule hippomobile est détruit et il faut lancer les dés pour le sauvetage des passagers (108.24). Si le résultat est une vérification du moral, on vérifie le "moral" du véhicule (toujours 7). Si le véhicule échoue, il perd 2 points de mouvement par niveau excédant le chiffre maximum exigé pour ne pas être découragé.

Exemple : Moral 7, un MC 1 est demandé, dès 8, le chiffre obtenu dépasse de 2 points le maximum admis pour ne pas être découragé ; le véhicule perd 4 points de mouvement (108.241).

Il est possible qu'un véhicule obtienne à nouveau pleine capacité de mouvement si deux véhicules hippomobiles passent un tour entier sur le même hex. A la fin de ce tour de jeu, l'un des véhicules disposera de toute sa capacité de mouvement et l'autre sera retiré du jeu (108.242). □

Pierre Stutin



Rectificatif pour le scénario C.B. 9

N ➤



# Boîte à réponses...

## Mises au point et réponses aux questions

1. — A quel moment peut-on tirer sur une unité pendant la phase de tir défensif ?

La règle 16.4 affirme qu'on ne peut tirer sur une unité qui vient de bouger pendant la phase de mouvement précédente, que sur le premier hex et suivant où l'unité a dépensé au moins 1 PM. Donc, on ne peut jamais tirer sur l'hex dans lequel l'unité débute sa phase de mouvement.

2. — Le moral de désespoir (DM), une des règles les plus controversées du système, que de nombreux joueurs refusent d'appliquer correctement. Que dit la règle (14.6) ?

"Toute unité *découragée*, qui effectue une tentative d'encouragement et qui a fait l'objet d'un tir de 1 facteur de puissance de feu ou plus (quel que soit le résultat du combat) juste avant cette phase d'encouragement, doit faire cette tentative en moral de désespoir. Le moral de désespoir est de 4 points inférieur au moral normal.

*Exemple* : une unité avec un moral de 9, devra vérifier son moral de désespoir en lançant un 5 ou moins pour être découragée".

Le texte anglais est peu clair et ouvre la voie à des interprétations divergentes. Tout ce que l'on peut déduire de ce texte, c'est qu'il faut apposer un pion DM sur une unité découragée qui fait l'objet d'un tir.

Mais, une unité qui vient d'être découragée est-elle immédiatement "DM" ? C'est ici que la pierre achoppe ; les uns affirment que oui, d'autres jurent que non. Or, la réponse est donnée dans la règle de base dans *Question and Answer* (14.6 p. 23) que nous traduisons :

"— Le moral de désespoir s'applique-t-il au tir qui a provoqué le découragement de l'unité ?

— *Oui* si l'unité a été découragée pendant la phase précédente cette phase d'encouragement."

Nous pensons avoir levé toute ambiguïté. Il faut donc placer un pion DM sur toute unité qui vient d'être découragée ; il sera retiré à la phase d'encouragement suivante. (Notez que cette règle ne s'applique pas aux groupes et demi-groupes US).