

ALLEMAGNE 1813 : FAQ et PRECISIONS

2 mars 2012

1.2.2 – Les types d'unités

Q : Concernant l'intégration des détachements indépendants (ou les PF obtenus grâce aux cartes), quelle règle s'applique : la règle de base exposée en 1.2.2 ou la règle particulière à Allemagne 1813 du B) 3.3 ?

R : La règle spécifique prend, par principe et dans tous les cas, le pas sur la règle de base.

Q : Quelles sont les conditions pour intégrer un détachement indépendant, les mêmes que pour un détachement normal ?

R : Pas de différence entre détachement indépendant et détachement "standard" à ce niveau. Rattacher un détachement ne coûte rien.

1.2.3 - La feuille de marque

Q : Doit-on considérer une unité à OPF comme une autre tant qu'elle n'est pas retirée du jeu lors de la phase administrative du joueur du tour suivant ?

R : Dans le délai entre le passage à OPF et l'élimination, elle n'est pas prise en compte pour le calcul de cohésion moyenne, pour ses BA et ses BC ; mais elle peut être déplacée normalement tant qu'elle n'est pas retirée du jeu.

4.1 – Généralités

Q : Un chef coalisé d'une nation peut-il prendre sous son commandement des troupes d'une autre nation ?

R : Oui, la seule chose importante est qu'un chef ne peut commander que des corps de son armée et cela quel que soit leur nationalité.

4.3 - Commandement et Ligne de communication

Q : Lors des tours de neige, de pluie ou de boue, la longueur d'une ligne de communication (4PM) est-elle affectée par la météo, comme semble l'indiquer la règle 4.3 ?

R : Non, le -1PM s'applique uniquement au mouvement et pas à la longueur de la LdC. Ce qui compte pour la LdC c'est la distance qu'une unité peut parcourir avec 4PM d'infanterie. La météo n'a donc pas d'effet sur les LdC, à l'exception du coût supplémentaire de franchissement des gués en cas de pluie ou de boue.

Q : Un général subordonné peut-il faire "relais" à un autre général pour l'obtention d'une LdC valide avec le Cdt en chef ?

R : Non il n'y a pas de capacité de relais via un général.

4.5 - Points de commandement

Q : Faut-il toujours payer le coût en PC pour faire une action avec une unité (sauf les actions de réaction) ?

R : Oui pour les actions (hors réaction) listées en 6., puisqu'il faut dépenser des PM et que le mouvement n'est possible que si la force est activée.

4.6 - Unité non commandée

Q : Une unité sans LdC vers aucun général ne peut pas engager de siège ; cela vaut-il aussi pour la poursuite du siège ou uniquement pour sa mise en place.

R : Oui cela vaut aussi pour la suite.

Q : Le statut « unité non commandée » a 2 degrés suivant la présence ou l'absence d'un général (4.6). Un détachement indépendant subit-il la pénalité la plus importante, peu importe qu'il soit empilé avec un général ou le général en chef ?

R : Non, un détachement indépendant est une unité non-commandée comme les autres. Tout général (et le général en chef également) peut "améliorer son cas" au sens de 4.6.

5.3 – Mouvement

P : Si la connexion traverse une rivière, quel que soit l'épaisseur du trait matérialisant la rivière l'impact est effectif. Par exemple en C1, il y a bien une rivière entre Nauen et Bøjow, comme il y en a une entre Arnau et Trautenanau en G5.

P : Les connexions entre Rumberg (E5) et Neu Salza (E4), Neu Salza (E4) et Bautzen (E4), et Schmiedeberg (G5) et Bernsdorf (G5) sont de la mauvaise route.

Toutes les variations de teintes constatées sont de la mauvaise route, seul le gris foncé est de la bonne route.

6.2 - Retranchement

P : Une unité du 2^{ème} joueur ne peut construire un retranchement au cours d'un tour donné que si :

- les actions de réaction qu'elle a éventuellement tentées pendant le tour du 1^{er} joueur ont échoué et qu'elle n'a pas bougé,
- elle ne se déplace pas lors de son tour.

6.3 – Reconnaissances de cavalerie

Q : Concernant la découverte des leurres, je suppose qu'ils comptent dans le nombre d'unités découvertes données par la table ?

R : Deux cas :

- 7.1 3^e point : pas besoin de jeter le dé pour savoir combien on en découvre.
- 6.3 : les leurres comptent dans le nombre d'unités découvertes. Ils doivent être retournés et éliminés en premier (avant les unités de combat et dans la limite du total de pions à dévoiler).

P : Pour la table de reconnaissance, le modificateur au dé lié à la différence de cohésion entre la cavalerie qui effectue la reconnaissance et celle qui fait écran n'est appliqué que lorsqu'il y a un écran de cavalerie en défense.

Q : Lors d'une reconnaissance de cavalerie réussie, quel joueur choisit les unités à révéler ?

R : Le propriétaire choisit sans autre contrainte. Seul le propriétaire peut également savoir s'il y a un lure dans la pile.

6.5.1 - Interception

Q : Une force peut-elle intercepter une unité ennemie en mouvement dans une case qui contient déjà une unité ennemie immobile ?

R : Non, c'est spécifié dans « Exceptions : Il n'est plus possible à une Force de tenter une interception lorsqu'une Force ennemie se trouve déjà dans la même case. »

6.5.2 – Marche au son du canon

Q : La règle sur la limite d'empilement (5.4) s'applique-t-elle à une force effectuant une marche au son du canon ?

R : Oui, l'exception à la limite d'empilement n'est valable que pour l'interception (6.5.1).

P : L'exception du 8.5 sur l'attaque de flanc n'accorde le bonus qu'en cas de double marche au son du canon réussie ou de double interception réussie.

8.1 – Procédure

Q : Lorsque l'on calcule les PF lors d'un combat, doit-on prendre en compte les réserves d'artillerie ou celles-ci ne sont-elles comptabilisées que pour le bombardement ?

R : Elles possèdent 1 PF dans la feuille de marque, donc on le prend en compte.

Q : Les pertes sont-elles marquées au fur et à mesure du combat, avec changement de colonne éventuel, ou seulement à la fin du combat ?

R : Les pertes sont appliquées simultanément par les deux joueurs à la fin de chaque séquence de combat (P4) (i.e. pas à la fin de la bataille qui est en P5).

8.4 – Résolution des combats

Q : A quoi correspond "Exception : recul avant combat, voir 6.3" dans la règle sur le passage en force ?

R : Elle correspond au fait que la cavalerie peut reculer avant combat et éviter ainsi un passage en force.

Q : Concernant la répartition des pertes, doit-on les imputer aux unités après chaque séquence de combat ou seulement à la fin du combat ?

R : Les pertes sont appliquées simultanément lors de la phase 4 de chaque séquence du combat (voir 8.1 P4). Les pertes doivent être "réparties équitablement", donc en respectant une certaine proportionnalité avec les PF des unités.

8.5 - Modificateurs

Q : Une force qui est encerclée de fait mais pas selon les conditions des règles (i.e. : attaquée par une force ennemie supérieure à 3PF et la seule autre case adjacente occupée par une force de 2PF) perd le combat, est-elle détruite ?

R : Oui, l'attaquant ne bénéficie pas des modificateurs d'encerclement, mais s'il gagne la bataille, le défenseur ne pourra pas reculer et sera éliminé.

8.6 – Test de moral

Q : Que se passe-t-il si, lors du test de moral du aux pertes au delà des 20%, les deux forces ratent leur test ?

R : Les deux forces reculent.

Q : Il me semble qu'il existe une contradiction dans les règles : selon 8.6 "Si la force qui doit reculer suite à un Test du Moral porte un marqueur défenseur encerclé, elle reste dans la case, mais subit une perte supplémentaire de 1 PF"... alors qu'il est dit en 8.7 "Une force vaincue, portant un marqueur Encerclé, est éliminée et les chefs présents dans la pile sont capturés." La force qui rate son test de moral est bien le vaincu selon 8.1 : "Le joueur qui a perdu le plus de PF à la fin du nombre de séquences de combats (déterminé en P1), ou, auparavant, celui qui serait obligé de reculer (suite à un Test du moral manqué, voir 8.6) est le vaincu."

R : Non, il n'y a aucune contradiction, exemple d'une "bataille offensive" à 3 séquences :

- en cas de Test de moral + marqueur encerclé au cours des phases P3 séquences 1 ou 2 ou 3, la force en défense reste dans la case mais perd 1PF en plus.
- il n'y a pas de recul suite à un test de moral manqué, puisque justement le recul est échangé contre 1PF.
- le recul en temps que vaincu ne survient qu'en phase P5, après la fin du combat. C'est là que sont déterminés vainqueur et vaincu et là où tu appliques logiquement le 8.7 "Une force vaincue, portant un marqueur Encerclé, est éliminée et les chefs présents dans la pile sont capturés."

8.7 – Recul après combat

P : Le vainqueur, qui par défaut reste dans la case où a eu lieu le combat, a la possibilité de reculer (i.e. de s'éloigner d'une case de celle de la bataille). "Reculer" s'explique par le fait qu'il ne peut pas "avancer" dans la case où s'est réfugié le perdant.

Q : Une force peut-elle retraire dans une case où une bataille est prévue mais pas encore résolue ?

R : Non, la précision placée dans le chapitre 8.6 « Test du moral » reste valable : "recul vers une case libre d'unités ennemies, à travers une connexion franchissable autre que celles par lesquelles sont venus les attaquants (si > à 3 PF). »

8.8 - Sièges et villes fortifiées

Q : Une force peut-elle bouger à travers une case de ville fortifiée qui est assiégée ou masquée sans s'arrêter ?

R : Oui.

Q : Des unités entrant dans une case de ville fortifiée peuvent-elles mettre en place un siège lors de la phase de combat du même tour et, dans l'affirmative, jeter le dé de résolution ?

R : Oui, comme les sièges se résolvent après le mouvement chaque tour.

Q : Doit-on révéler les forces lors d'un siège ?

R : Oui.

P : Lors d'un assaut d'une ville fortifiée, la bataille est résolue normalement. La seule particularité est l'absence de modificateur pour une attaque de flanc ou un encerclement.

Q : Lorsque le défenseur choisit de ne pas se mettre à l'abri dans la forteresse, et qu'il perd la bataille, peut-il retraiter dans la forteresse ; et dans l'affirmative, l'attaquant peut-il immédiatement lancer un assaut ou un siège ?

R : Oui, à condition que toutes les forces vaincues reculent ensemble (8.7). Celles qui dépasseront la limite d'empilement dans la ville fortifiée seront alors éliminées. L'attaquant peut alors immédiatement lancer un assaut ou un siège.

Ne pas oublier que le défenseur peut se replier dans la ville fortifiée avant le combat (cf. 8.8).

Q : La règle sur la sortie dit "Si le siège reprend au tour suivant, il redémarre en S1.", je suppose que cela s'applique lorsque la sortie a échoué.

R : Ce n'est que si le siège est interrompu qu'il reprendra éventuellement en S1 au tour suivant. Sinon, il suit son cours normalement en cas de sortie ayant échoué (équivalent à un siège non interrompu).

A) règles spécifiques – Cartes à jouer

Q : Combien de temps dure l'effet d'une carte lors d'un combat, une séquence ou toute la bataille ?

R : Seulement une séquence de combat.

A) règles spécifiques – Armistice

P : L'armistice est constaté lorsque l'on avance le marqueur Tour (c'est à dire à la fin de la phase D d'un tour), juste avant la phase A du prochain où il devient alors effectif. C'est à la fois la dernière "action" d'un tour et la première du suivant.

Il dure 4 tours complets (deux mois) sur le compteur sans marqueur dessus (entre déclenchement et reprise).

Exemple : si le marqueur « armistice » est sur Q1 juin, l'armistice est déclaré en phase D de Q2 mai et effectif en phase A de Q1 juin ; il dure pendant les tours Q2 juin, Q1 juillet, Q2 juillet et Q1 août ; le marqueur « reprise des hostilités » est placé sur Q2 août, reprise déclarée à la phase D de Q1 août et effective en phase A de Q2 août.

Pour les renforts d'armistice, si le marqueur « armistice » est sur Q1 juin, les renforts d'armistice arrivent en Q2 juin, comme indiqué dans l'exemple du scénario 5.