

ALLEMAGNE 1813 : FAQ et précisions

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 ?

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

4.1 – Généralités

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

A : 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.

4.5 - Points de commandement

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

A : 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.

A : 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 ?

A : 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

C : 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 Bōjow, comme il y en a une entre Arnau et Trautenanau en G5.

6.2 - Retranchement

C : 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 ?

A : 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).

C : 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.

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 ?

A : 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. »

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 ?

A : 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 ?

A : Les pertes sont appliquées simultanément par les deux joueurs à la fin de chaque séquence de combat (P4) (ie 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 ?

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

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 ?

A : Les deux forces reculent.

8.7 – Recul après combat

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.

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 ?

A : 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 ?

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

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

A : Oui.

C : 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 retraire dans la forteresse; et dans l'affirmative, l'attaquant peut-il immédiatement lancer un assaut ou un siège ?

A : Oui, il peut 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. On se retrouve alors dans la situation permettant à l'attaquant, immédiatement, de 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.

A : 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 échouée (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 ?

A : Seulement une séquence de combat.