



Questions réponses pour la règle Tactique.

(Version 01/11/2010)

Les réponses données sont celles de l'auteur aux joueurs sur le forum dédié à la règle :

<http://www.tactiquelejeu.fr/forum>

Remarque préalable : Comme vous le constaterez, nombre de réponses données par Stéphane se trouve en réalité dans les règles elles-mêmes. Je les ai cependant reprises afin de « rassurer les débutants » et de permettre aux joueurs confirmés d'avoir un document regroupant l'ensemble des interventions de l'auteur. Concernant celles-ci, l'auteur utilise souvent des smileys dans ses réponses mais pour gagner du poids sur le document je les ai tous supprimés donc ne pensez pas que ses réponses soient toujours aussi abruptes que ce texte pourrait le laisser penser.

Les règles de base :

Distances:

Il est écrit dans la règle que les unités activées doivent être à moins de 3 hex les unes des autres ...

Est ce que cela veut dire qu'il y a :

3 hexagones vides entre les 2 unités les plus éloignées

2 hexagones vides entre les 2 unités les plus éloignées <- réponse que je préfère

Pour mesurer les distances, on fait comme pour le tir d'artillerie. Ça correspond à tes deux hexagones libres entre les deux unités. Dans l'autre cas, on compte 4 hexagones quoi qu'on puisse en dire y compris les pseudos esprits cartésiens.

Concernant le terme « les 2 cases maxi », voilà la phrase exacte : "l'unité recevant cet ordre est situé à moins de 2 cases du général" cela veut dire le nombre de case entre l'unité recevant l'ordre et le général ? Ou bien entre la case où se trouve le général et celle où se trouve l'unité?

Lorsqu'on parle d'un truc situé à moins de deux cases d'un général, on commence à compter à partir du truc, généralement, sans prendre en compte le truc car sinon, ça ne veut plus rien dire. Donc l'expression "à moins de deux cases" signifie à une ou deux cases de celle du truc (ici truc = unité); au maximum, il ne peut y avoir qu'une seule case entre celle occupé par l'unité et celle occupé par le général. Quand on est coincé sur une formulation, il suffit de penser aux formulations qu'on pourrait avoir employé pour l'exprimer. Généralement, on s'aperçoit vite qu'il n'y a pas d'autres solutions possibles (chose qu'un ordinateur, pour lesquels on se prend trop souvent en lisant des règles, ne peut pas faire).

Mouvements :

Concernant la capacité de déplacement des unités (5.1), la seule différence entre 'déplacement+combat possible' et 'déplacement+combat impossible' (hors 5.3) concerne l'infanterie lourde/élite. Pour tous les autres, aucune différence? Ai-je bien compris la règle ?

« Tous les autres » : cela ne concerne que l'infanterie légère

Toutes les infanteries peuvent avancer d'une case et combattre. Les lourdes de celle d'élite ne peuvent pas combattre si elles avancent de deux cases mais l'infanterie légère si. Je ne fais que réécrire d'une autre façon ce qu'il y a dans les règles.

Combat :

La règle 6.7.2 concerne les assauts d'infanterie. Mais, quelle est la différence entre le 1er et le 3ème paragraphe? Faut-il comprendre que les unités d'élite peuvent après le premier combat, avancer dans l'hex libre et faire un nouvel assaut. Et les autres infanteries... je ne comprends pas la différence. Le mouvement obligatoire ne l'est que pour les unités qui attaquent au bas d'une colline, pour l'infanterie d'élite (les autres cas) ce mouvement est facultatif. Tel que l'assaut est rédigé il ne parle que d'avance après combat pas de combat après cette avance. Cela est réservé à la cavalerie (poursuite 6.7.4)

Une unité d'infanterie lourde ou légère a-t-elle la possibilité d'avancer dans l'hexagone libéré après une attaque? Quelle est la différence pour l'infanterie d'élite? Choix ou obligation? L'élite peut choisir, les autres types d'unité ne peuvent pas le faire du tout à moins de recevoir un ordre spécifique pour cela (voir règle avancées)

Si on joue avec les règles de base sans points d'ordres ? Ni les généraux ? Les infanteries lourdes et légères sont pénalisées ...en partie d'initiation on n'a pas d'infanterie d'élite donc pas d'assaut d'infanterie ??

Cas concret : si une case d'habitation (Essling) est libérée par de l'infanterie autrichienne qui recule d'une case; l'infanterie lourde ou légère française victorieuse ne peut occuper le village et le tour suivant, cette même infanterie autrichienne vient réoccuper le dit village et tout est à refaire pour le français, simplement parce que ce n'est pas de l'infanterie d'élite qui a attaquée ...dommage non ? En fait, cela correspond assez bien aux prises et reprises de bâtiments que l'on lit plus que couramment dans les comptes rendus de bataille. En plus, dans ton exemple, le joueur autrichien n'est pas obligé d'activer cette unité pour la faire réoccuper le village, il y est fortement invité, mais pendant ce temps là, il ne fait rien ailleurs. Des fois, ce choix est cornélien.

J'avoue que ça peut choquer au premier abord, mais à la pratique, on garde des points de commandement ou l'on y envoie des troupes d'élite car il est normalement assez difficile de reprendre l'initiative lorsqu'on vient de s'emparer (vider) une habitation. Enfin, c'est ce qu'il m'apparait lorsque je lis les comptes-rendus de bataille fait par les contemporains. Ensuite, simuler cela par l'occupation effective de l'habitation par la troupe n'est que secondaire pour moi.

Soutien :

Pour bénéficier du soutien des unités adjacentes, doit-on impérativement avoir toutes les unités orientées dans le même sens ?

Comme on peut le remarquer dans les règles, il n'est nulle part question de l'orientation des figurines ou des unités. Les règles ne conditionnent le soutien que si l'unité est adjacente à au moins deux autres unités amies. Ni plus, ni moins. Pas question d'orientation, ni de quoi que ça d'autre.

Riposte :

Supposons que mon unité d'infanterie (soutenue par 2 autres) fait reculer de 2 cases une unité d'infanterie adverse soutenue également. Elle ne peut pas riposter donc OK. A partir de quand cette unité pourra de nouveau attaquer ?

La prochaine fois qu'elle sera activée. Pourquoi veux-tu qu'il en soit autrement ? N'empêche dans ton cas il faut qu'elle reçoive 3 drapeaux d'un coup

Est ce que la riposte se fait directement pendant le tour de l'attaquant qui vient de me faire reculer ou pendant mon tour à jouer?

Si c'est pendant ton tour, c'est plus une riposte mais une attaque.

La première phrase du paragraphe riposte 6.7.5 page 57 commence par "Lors d'un combat mais pas d'un tir à distance [...] toute unité peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin du combat et qu'elle n'a pas effectuée de replis". Je ne vois pas comment être plus claire ni ce qui peut poser problème. Tu attaques, l'unité riposte si elle n'a pas reculée puis on passe à un autre combat. Quand tous les combats sont terminés on passe au tour du joueur suivant ...

Si mon unité française attaque une infanterie anglaise (2 plaquettes restantes) et quelle obtient au combat 2 faces d'infanterie, donc unité détruite, mais avant d'enlever les pertes, est ce que l'unité d'infanterie anglaise peut riposter?

Dans les règles il est écrit dans le paragraphe consacré à la riposte p57 :

"si elle est adjacente à l'attaquant à la fin du combat". Du coup, comme elle n'est plus là, elle ne peut pas riposter.

D'une façon générale, il faut se souvenir que les combats ne sont pas simultanés. Il s'agit d'une action complémentaire. Si l'unité n'est plus là, elle ne peut pas riposter.

L'unité doit être soutenue pour riposter ?

Oui, sauf si on dépense un ordre d'embuscade, dans ce cas, c'est l'anglais qui sort des blés et tir en premier.

Supposons une unité attaquée par plusieurs unités dans le même tour, à chaque combat, elle peut riposter tant qu'elle reste sur place ?

Pour l'instant, et dans l'état actuel des règles, toute unité soutenue est en droit de riposter. Si elle est attaquée plusieurs fois dans le tour, elle riposte autant de fois (genre Hougoumont à Waterloo).

Reculer vers son camp

Que doit-on comprendre par reculer vers son propre camp ? Peut-on reculer vers une case qui ne soit pas "contrôlée" par l'ennemi (c-à-d non adjacente à l'ennemi).

Reculer c'est se rapprocher de son bord de table : Passer de la ligne Y à la ligne Y-1 (deux cases possibles voir exemple 48 p55 et le premier tiret de 6.7.1 Replis en bas de la page 55 des règles).

Recul impossible ou sortie de table

Ensuite est-il normal de perdre l'unité plutôt qu'un élément car de fait le dé moral fait plus de dégâts que le dé infanterie (ou autre).

Lorsqu'on ne peut pas reculer il est indiqué que l'unité perd un élément par case qui lui sont interdites. C'est explicitement dit dans le dernier paragraphe en bas à droite de la page 55 sauf si elle doit sortir du champ de bataille, dans ce cas et seulement dans celui-ci, elle est éliminée dans son entier (en haut à gauche de la page 56)

ATTENTION : Il n'y a pas de notion de "contrôle" à TACTIQUE

L'artillerie :

L'artillerie Elite peut-elle être activée avec un autre type d'unité (artillerie légère avec cavalerie, lourde avec infanterie et élite avec?) ? Est-ce un oubli dans les règles ou bien est-on obligé de l'activité toute seul ou avec un ordre?

Non, l'artillerie d'élite se la pète trop pour être activé avec d'autres unités autres qu'artillerie en même temps. Et puis on n'est pas obligé de l'activer toute seule lorsqu'on fait une "grosse batterie"

Les artilleries peuvent être activées ensemble, l'artillerie lourde avec l'infanterie. Alors peut-on activé par exemple une artillerie légère avec une artillerie lourde et puis avec une infanterie?

La réponse est écrite dans la règle à l'aide du beurre de la crème : NON !

Une unité d'artillerie qui prend pour cible une unité qui est dans un terrain accidenté ne jette que 2 dés ? Il est dit que contre une unité en terrain accidenté, on ne peut attaquer qu'avec 2 dés de combat maximum, je pense que cela est aussi valable pour une attaque d'artillerie.

C'est exactement cela

Une unité d'artillerie qui doit reculer après combat peut se replier dans une zone de terrain accidenté qui normalement est une zone infranchissable pour elle ? Si elle ne peut pas reculer de 2 cases, je suppose que l'unité d'artillerie est détruite ? Non ? Puisque, j'ai lu : si une unité ne sais pas reculer, par drapeau, on lui enlève un élément. Donc je suppose que c'est valable également pour l'artillerie ?

Exact.

Victoire et défaites :

Quand on parle pour gagner une partie à Tactique qu'il faut un tiers de l'armée ennemie détruite, est ce qu'il faut absolument des unités complètement détruites ?

Je m'explique:

si chacune des armées ont 9 unités d'inf. de ligne. Donc normalement je dois détruire 3 unités. Est ce que cela serait valable si je fais des pertes à plusieurs unités différentes pour un montant de 9 éléments ?

Seules les unités complètes comptent.

Les règles avancées :

Ordres de défense :

Confirmation du fait que ceux-ci se jouent bien avant le jet de dés de l'adversaire... par exemple, dans le cas de l'ordre "Sacrifice", cela peut sembler un peu trop facile d'attendre le résultat éventuel du combat.

Non, tu peux le jouer après si tu veux. Je sais c'est plus facile mais ce type d'ordre est fait pour. Notes bien que jouer une embuscade après n'a aucun intérêt

La notion de "sacrifice" est là pour essouffler l'adversaire. S'il décide de se sacrifier il perd en capacité d'action à long terme. C'est un choix qu'il n'est pas obligé de faire.

Les ordres de défense (pendant la phase de combat adverse) peuvent-ils se donner à n'importe quel moment de cette phase (en fonction des actions ou résultats adverses) ?

Quand aux ordres de défense on ne peut les jouer que dans la phase de l'adversaire. Certains permettent de modifier les résultats qu'il a obtenus. C'est fais pour.

Ralliements :

Le bonus "d'exécution des ordres" de moins un point s'applique-t-il à chaque élément rallié ou bien à l'ensemble de l'unité ?... par exemple, le fait de rallier 2 éléments d'infanterie coûte-t-il 2 points ou bien 3 points de commandement, en tenant compte du bonus ?

Le bonus ne s'applique qu'à un ordre. Si ton ordre est de rallier un élément il s'applique pour un élément, si ton ordre est de rallier deux éléments il s'applique au total de point pour deux éléments. Si tu veux bénéficier du bonus, il faut donner plusieurs ordres de ralliement mais une unité ne peut en bénéficier qu'une seule fois par tour (tous les joueurs sont limités à un seul ordre de manœuvre par tour). Pour bénéficier du bonus pour tous les éléments rallié il faudrait donner un ordre de ralliement à chaque tour pour rallier un seul élément à la fois. Généralement, les généraux ont autre chose à faire durant la bataille

Les carabiniers :

Carabiniers : le bonus accordé peut-il être reconduit en cas de poursuite, après réussite du combat initial, ou faut-il éventuellement dépenser d'autres points de commandement ?

Faut raquer à chaque combat.

Dans l'ordre d'attaque 8.4.2. Carabiniers: Est ce que cette ordre est valable pour tous les types de cavalerie ou seulement spécifique pour les carabiniers?

Bien sûr qu'il est valable pour tous les types de cavalerie. Le terme "Carabiniers" est juste un titre donné comme indication qui ne soit pas à rallonge.

Les interventions des officiers :

Déplacement d'un Officier d'Etat-major : est-il vraiment limité à 2 ou 3 cases ? Ne peut-il pas suivre une unité de cavalerie par exemple (3 cases pour un officier supérieur ou 4 cases pour un sous-général) avec laquelle il est attaché ?

Normalement, si, au début de son mouvement, un officier se trouve sur la case d'une unité, il doit pouvoir

effectuer le même déplacement que cette unité s'il n'effectue pas d'autre mouvement dans ce même tour autre qu'un mouvement obligatoire. Mais maintenant que je l'écris ici, je me demande si je l'ai précisé dans les règles.

La règle omise est donc : Si l'officier effectue un déplacement complet avec l'unité, il peut se déplacer avec la même capacité de mouvement.

Si le général ne peut activer que des unités qui ne l'ont pas été par l'activation normal et qu'il peut en activer d'autres alors il y a bien 2 activations distinctes, une normale et une par le général ?

Oui, mais pas deux fois les mêmes unités dans le même tour

« Ordre d'attaque » (cette intervention ne peut se faire que sur une unité activée)

J'avoue que je ne comprends pas comment faire exécuter cet ordre :

Est ce que cela veut dire qu'on peut produire une attaque juste quand on veut ? Par exemple lancer une attaque supplémentaire lors d'un combat (lancer deux fois les des) ? Ou bien produire une attaque normalement interdite, comme a la fin d'un mouvement de 2 hex d'une unité d'inf. lourde ? Cet ordre en fait veut il dire une « percée », (avance après combat puis combat) comme semble le montrer le schéma d'exemple?

Ordre de défense par une intervention, en fait ça veut dire « soutien » pour une unité isolée ?

Tu parles des ordres d'attaques et de défense comme s'il s'agissait d'ordres alors qu'il ne s'agit que de "types" d'ordre et que dans chacune de ces deux catégories (types) il y a un catalogue d'ordre à choisir.

Les ordres d'attaques sont

8.4.1 Grenadiers (1pt)

8.4.2 Carabiniers (2pts)

8.4.3 Percée (5 pts)

8.4.4 Charger ! (3 pts)

Les ordres de défenses sont :

8.5.1 Sacrifice (3 pts)

8.5.2 Tenir sa position (3 pts)

8.5.3 Retraite (4 pts)

8.5.4 Embuscade (5 pts)

A qui peut-on adresser l'ordre « charger » par une intervention? Cavalerie, infanterie ou les deux ? (je suppose seulement la cavalerie, mais bon c'est pour en être certain)

Pourquoi chercher le problème quand il n'y en a pas ? L'ordre est clairement décrit en bas de la page 23 à droite on y parle d'unité sans aucune distinction de classe, de qualité de couleur de slip ou de je ne sais pas trop quoi encore. Bref, à TACTIQUE, tu peux même "charger" avec tes canons si tu le souhaites

L'exemple n°7 montre même des crétins de hussards charger de l'infanterie dans un bois en espérant prendre les fantassins de vitesse (je pense que le général autrichien était totalement désespéré lorsqu'il a donné cet ordre.

Concernant l'intervention d'un officier faisant "une prise d'initiative", donc un officier peut faire effectuer une phase d'activation à un nombre d'unité dépendant du grade de l'officier? Sachant qu'un officier-supérieur ne peut agir que sur l'unité ou se trouve son socle et qu'un sous-général peut activer aussi des unités adjacentes ?cette initiative fait que dans un même tour le joueur a le droit a 2 phases d'activations distinctes ?

Non, car il ne peut activer que des unités qui ne l'ont pas été par l'activation normal et cela au prix de son sacrifice. Car il est dit que toutes les autres règles d'activation doivent être respectées.

Les généraux :

Le Général en Chef : je pense qu'il ne compte pas comme une unité dans le nombre d'unités activées (?), mais peut-on l'attacher éventuellement avec une unité (sur la même case) et dans ce cas, apporte-t-il un bonus moral (comme les autres officiers) ?

Il est clairement dit dans les règles que les généraux et autres officiers ne sont pas des unités. Il apporte son bonus moral à l'unité qui se trouve sur la même case que lui.

Je me demandais combien de généraux il était généralement préconisé d'inclure dans son armée ? De plus existe-t-il une sorte de liste de généraux en termes de nombre à ajouter à la liste des troupes dans le tableau des règles lorsque l'on choisit les forces. Je parle évidemment pour le cas d'une partie sans scénario, juste de rencontre d'un soir.

*Tu disposes de l'encadré publié dans le VV thématique n°3 page 28 colonne de droite.
Le nombre dépend de la taille de l'affrontement.*

Une unité est activée si elle se trouve à - de 5 du général en chef ou à - de 3 d'un sous général. Supposons que le niveau de mon général en chef soit de 5 (excellent), puis je activer seulement 3 unités d'infanterie par le biais de celui-ci plus 2 unités d'infanterie par l'intermédiaire d'un sous général placé bien plus loin sur le champs de bataille (3+2 au total). En agissant ainsi je ne respecte à priori pas la règle de base qui veut que les unités soient compatibles et éloignées au maxi de 3 hexagones les unes des autres ? Pire encore si les deux unités que veut activer le sous général sont des unités de cavalerie. Je dirais pour ma défense que je reste "homogène" par général au niveau de la compatibilité mais bon ... je ne suis pas sûr d'être bon sur ce coup là ...

Normalement de mémoire et sans regarder les règles par ce qu'il est relativement tard, en tout cas trop tard pour un gars super fatigué, je dirais que tu n'as droit d'activer qu'un seul général par tour. Donc soit tu choisis le GnC pour faire ton activation soit tu choisis ton sous-général mais tu ne peux pas mixer les deux.

Repli des Généraux : un général en fuite peut-il se réfugier avec une unité où un général est déjà attaché (s'il n'y a pas d'autre choix) ? Si oui, la présence de deux généraux permet-elle d'éviter éventuellement 2 drapeaux simultanés à cette même unité dans le tour qui suit ?

On peut mettre plusieurs généraux sur la même case si l'on veut, mais comme il en faut qu'un seul pour diminuer le nombre de coup au moral reçu par l'unité, les autres ne servent à rien dans ce cas. L'unité ne peut pas ignorer plus d'un drapeau si les généraux sont présents. En revanche, si elle est soutenue, elle ignore un drapeau pour le soutien et un autre pour la présence du/des général (aux.)

Le terrain :

"Les effets du terrain s'appliquent-ils aux tirs d'artillerie (ex : 2 dés max si l'artillerie est plus basse, 3 dés max si l'artillerie d'élite est plus haute que sa cible)?"

Les règles sont claires il me semble.

Tu tires (combat) sur un élément de terrain t'es limité à deux dés.

Tu tires (combat) sur quelqu'un situé au dessus de toi tu es limité à deux dés

Tu tires (combat) sur quelqu'un situé en dessous de toi tu es limité à trois dés.

Le repli de l'artillerie ne se fait pas différemment de celui des autres unités.

Est ce que je pourrais considérer "un chemin creux" comme un terrain accidenté et pas comme une route? Car j'aimerais jouer un scénario "Le chemin d'Ohain" avec d'un côté la brigade Bijlandt et la 8ème brigade britannique Kempt et de l'autre la division Donzelot et une brigade de la division Quiot se déroulant le 18 juin 1815.

J'ai quelques doutes à propos de :

- si je mets de l'infanterie lourde britannique dans le chemin creux, ils ne peuvent alors avoir 2 dés + 1 dé grenadiers par exemple au maximum?

- si je mets mon infanterie lourde britannique avant le chemin creux, elle bénéficie plus de la protection "en terrain accidenté" et elle gagne un dé de plus!

Maintenant dans l'autre camp:

Pour les tirs d'artillerie sur un chemin creux combien de dés puis je lancer ? 2 maximums? Même pour la garde? Si c'est le cas, même à courte distance, il est très dur d'anéantir l'infanterie dans ce chemin!

- pour l'infanterie attaquant, je suppose qu'elle ne dispose également que de 2 dés également + 1 dé grenadiers ?

- Si l'infanterie sort victorieuse et anéantit une unité dans le chemin creux, est ce qu'elle peut prendre sa place?

-et enfin, est ce qu'une unité d'élite peut bénéficier d'un ordre de grenadiers par exemple (4dés+1dés), s'il n'est pas dans le chemin creux naturellement.

Comme il s'agit d'un scénario, le mieux c'est de faire une règle qui permet de retrouver le résultat historique. Dans beaucoup de bataille il y a des chemins creux qui n'ont joués quasiment aucun rôle. Dans d'autres, ils eurent une interaction non négligeable. S'il est important pour ta bataille et qu'il n'a pas joué un rôle anecdotique ou marginal, tu peux inventer une règle spéciale pour ce scénario du style limiter à deux dé l'attaque de l'artillerie et de la cavalerie face à une infanterie qui s'y trouve. Tu peux aussi tenir compte de l'orientation du chemin mais certainement ignorer les effets si c'est une troupe de cavalerie ou d'artillerie qui occupe le chemin. A toi de voir.

Combat en terrain accidenté : le nombre de dés est limité à 2 au maximum. Cela vaut-il également si le joueur souhaite faire intervenir dans l'assaut ses grenadiers en dépensant un point de commandement avec l'ordre d'attaque correspondant (1 dé supplémentaire) ?

Il est dit que les règles d'ordre prennent le pas sur les règles de base en cas de contradiction. Donc, lorsqu'on attaque un terrain difficile avec des grenadiers, on a bien droit à 3 dés car la limitation ne tien plus dans ce cas.

Quels sont les effets des ponts, des rivières... ?

Les ponts ne sont que des routes traversant des cases normalement impossibles à franchir autrement que sur ces ponts.

Pour les rivières, il me semble qu'il est dit qu'il s'agit de terrain infranchissable.

Artillerie :

Dans les règles avancées, l'artillerie française à pied bénéficie de la possibilité de bouger de 2 points de mouvements, le problème que nous avons rencontré récemment est le suivant : le français avait avancé 2 batteries avec des troupes autour, l'autrichiens lance son infanterie, arrive à courte portée et là, à chaque phase, le français reculait de 2 cases et tirait (en enlevant 1 D certes mais bon ...). Les batteries n'ont jamais pu être rattrapées ... les autrichiens se sont faits écharpés ... je me demande si ces 2 cases de mouvements, ce n'est pas un peu "too much" ... Qu'en pensez vous ?

Ben, il y a certainement un problème, mais peut être pas au niveau de la mobilité de l'artillerie.

Ce n'est pas normal que les autrichiens n'aient pas réussi à finir par rattraper l'artillerie française. Vu la taille du champ de bataille, cela ne peut pas se faire éternellement. Cependant, s'il n'y a rien d'autre autour (ce que j'ai du mal à imaginer) cela ne me paraît pas aberrant comme résultat. Il suffit pour s'en convaincre d'imaginer de l'infanterie en train de courir derrière une unité d'infanterie à cheval

En plus, comme cela a été rappelé ci-dessus, ceux qui font des attaques avec un seul type de troupe, s'expose à des problèmes de cet ordre. Toute la règle est organisée pour mettre en valeur la complémentarité des trois types de troupes. Qu'on vienne à manquer de l'un et l'attaque ou la défense se retrouve exposée à quelques soucis.

Surtout que l'autrichien a une belle cavalerie qui force le respect chez l'adversaire normalement

Mon seul conseil et d'échanger l'armée au moins le temps d'une partie (rappel, il est préconisé cela pour toutes les parties). Toi aussi joue les français et voit ce que cela donne, mais ne vient pas te plaindre quand les chevaux hongrois passeront sur le corps de tes troupes.

Le recul de l'artillerie ... je crains d'avoir un peu "volé" mon adversaire ... j'ai utilisé l'ordre "retraite" sur une de mes artilleries qui était attaquée et je l'ai fait reculer de 2 cases (normal) mais à travers une unité d'infanterie ... elle est donc venue se placer derrière l'infanterie. Or je viens de relire la règle et il est écrit qu'une unité peut traverser une unité d'artillerie mais nulle par qu'une unité d'artillerie peut traverser une infanterie ou une cavalerie ... Qu'en pensez-vous ?

Que, comme tu le dis, tu as "volé" (enflé, grugé, filouté...) ton adversaire

On peut passer à travers une unité d'artillerie mais le contraire n'est pas possible

Sinon, sur le principe, la manœuvre est excellente elle rappelle en sens inverse celle préférées des troupes révolutionnaires qui déployaient leurs fantassins devant les batteries et, à l'approche des adversaires, les faisait retraiter permettant à leurs canons de tirer à bout portant sur l'infanterie adverse massée en colonne. Du "grand art"

Drapeaux :

Une unité soutenue et/ou avec un Général peut ignorer un/deux drapeaux (voir paragraphe sur l'effet moral)... peut-on avoir confirmation du fait que cela ne constitue pas une obligation et que le joueur peut

préférer exécuter le mouvement de retraite dans certains cas (ce qui peut être plus avantageux) ?

Celui qui pinaille sur cette règle mérite le pal et la médaille de la mauvaise fois. Au paragraphe 9.5.1 p25 du Th n°3 c'est bien le verbe pouvoir qui est employé dans les phrases.

Les généraux ils font ce qu'ils veulent c'est eux les chefs

Capacité "unité supplémentaire"

Je viens de lire concernant la liste des Modifications nationales pour l'armée Russe que l'on peut remplacer une unité d'artillerie légère par une unité d'artillerie lourde... je ne comprends pas bien ce que cela donne au niveau "unité supplémentaire", puisque par défaut, on a déjà le choix entre 3 artilleries lourdes ou 2 artilleries lourdes + 1 légère..

C'est un cas général prévus pour tous les cas y compris ceux qui ne sont pas encore publiés

Les caractéristiques nationales :

L'armée prussienne est nombreuse, donc pourquoi, les unités d'infanterie ne sont pas à 4 éléments comme les Russes? Et pourquoi les russes sont à 4 éléments alors et pas 3 comme les autres nations?

Par ce qu'il faudrait que certains joueurs s'enlèvent de la tête que le nombre de troupe se fait avec le nombre d'éléments présents. Le nombre d'élément est une sorte de "point de vie" d'une unité tactique. C'est un artefact ludique qui témoigne de l'endurance de l'unité sur un champ de bataille. A partir de là, l'infanterie est plus résistante que la cavalerie qui est elle même moins fragile que l'artillerie d'où les choix apporté sur le nombre d'éléments par type de troupe. C'est également pourquoi, certaine troupe dispose d'un élément supplémentaire lorsqu'elles sont plus résistante (garde par exemple).

C'est un choix qui me paraissait plus judicieux au départ que de mettre un certain nombre de marqueurs (initialement j'avais pensé à des drapeaux) sur les socles des unités (c'est d'actualité d'après ce que j'ai aperçu pas loin). Mais je trouvais que cela ne changeait pas grand chose et rendait le jeu plus accessible à ceux qui disposaient déjà de figurine.

Si je travaillais dans une boîte de production de jeu, j'aurais peut être fait un choix différent.

Dans le VV HS n°12, il est bien dit que la milice (infanterie) ne comporte que 2 éléments. En outre le point suivant (11.4) intègre un potentiel supplémentaire aux lanciers et uhlands.

Ma question est la suivante, qu'en est-il des unités de landwehr à cheval (toutes avec lances) ?

Si on enlève un élément, il n'en reste qu'un, bien seul, et si on leur donne le bonus de la lance, cela confère à ces unités une puissance peut-être surévaluée.

On peut envisager deux éléments sans bénéficier du bonus de la lance (le phénomène milice neutralisant le phénomène lancier) ou alors un seul élément avec bonus de la lance.

Quels sont vos avis là-dessus ?

L'armée prussienne est d'ailleurs riche de complication en 1813.

- Un régiment prussien fait le double d'effectif des français et à trois bataillons avec infanterie légère "incluse" avec le bataillon de fusilier et des Jägers (je m'en accomode encore)

- Ses brigades (du volume de divisions françaises) disposent toutes de cavalerie légère. En gros on arrive à 4 ou 5 unités d'infanterie, 1 d'artillerie lourde et 1 de cavalerie légère. Pas facile à activer tout cela. Cela peut faire parti du piment d'avoir à gérer de telles unités.

Tu as deux options. Soit tu ne fais que des unités de landwehr montée à 1 seul élément (ce qui n'est pas très jolie) voir à un élément double (double taille du socle mais un seul élément), soit tu regroupes tes régiments de landwehr dans une seule unité TACTIQUE. A toi de voir ce qui te paraît être le plus adapté à la situation. A TACTIQUE, il n'y a pas de classification strictement a priori. On les adapte en fonction de leur attitude réelle. Si ta landwehr s'est bien comportée au combat une classification cavalerie légère peut suffire. S'il s'agit de la daube de chez ermann tu peux la modéliser autrement lors d'un scénario par exemple. Sinon, rien ne t'empêche d'utiliser des figurines de landwehr pour représenter les unités de cavalerie légère en partant du principe qu'on peut virtuellement les regrouper pour former une unité dans TACTIQUE. C'est cette option que j'ai retenu lors de la rédaction des listes d'armée n'ayant pas jugé utile de faire d'un cas particulier une exception au cas général. Cela aurait pu générer des modifications de règle qui aurait perturbé leurs bons fonctionnements sans être d'un apport vraiment utile au jeu.

L'idée étant de rester suffisamment souple pour rester général et surtout pouvoir utiliser les figus et les armées qu'on a envie sans être pénalisé dans le jeu pour ces choix.

Philosophie des règles et tactiques de jeu :

Le niveau de commandant est le nombre maximal d'unité que l'on peut activée?

Car pendant nos parties, toute mon aile droite à avancée tandis que l'autre moitié de l'armée est restée toute la partie à ne rien faire car j'usais évidemment mes points de commandements aux unités qui en avaient besoin, donc celle qui avançait et qui était au combat.

Honnêtement je trouve dommage que la moitié de l'armée ne sache rien faire (et encore j'avais pris les français avec leur commandement de 5).

Donc voilà je demande si il n'y a pas une règle qui permet d'activé aussi le reste de l'armée, une règle que j'aurai manqué dans le livre, mais j'ai cherché et je n'ai pas trouvé.

Tu peux activer une autre partie de ton armée. Tu en as le choix à chaque nouveau tour de jeu. Si ton général en chef ne le fait pas c'est qu'il est concentré sur une autre partie du champ de bataille où il veut mettre ou subit la pression.

C'est un choix !

A chaque nouveau tour, il peut se dire qu'il enfourcherait bien son canasson pour aller de l'autre côté du champ de bataille dire à ses renforts de rappliquer, mais des fois (et souvent avec les débutants) il préfère rester là où le combat s'est engagé soit pour réparer un trou, soit pour essayer d'y prendre l'avantage.

Mais c'est un choix.

TACTIQUE permet aux joueurs de choisir s'ils laissent l'initiative à leur adversaire pour bien organiser leur attaque et faire soutenir tous les éléments de leur armée, ou, au contraire, essayer de conserver l'initiative en tentant d'exploiter et d'user au mieux les troupes déjà engagées. Cela reste un choix, savoir juger s'il est opportun de laisser la possibilité à son adversaire de s'emparer de l'initiative est un art.

Le dilemme est toujours le même, dois-je revenir en arrière pour aller chercher des renforts et bien organiser mon attaque, ou tenter de prendre le dessus maintenant en exploitant le peu de force déjà engagées au risque d'user le moral de l'armée prématurément.

Ce choix se résout souvent en fonction de l'agressivité de son adversaire, des choix qu'il a lui même opéré les tours précédant et surtout, du plan préalablement établis dans la tête du général en chef qui doit toujours être le plus simple et se baser sur la prise ou la non prise de points d'appuis

Pour quelles raisons la cavalerie à tactique ne dispose-t-elle que de deux pas de pertes ?

On peut le voir comme un "artifice" ludique, mais sincèrement, le fait d'être très fragile (2 pas de perte seulement) impose au joueur de ne pas l'envoyer se balader au petit bonheur la chance sur le plateau de jeu. Bref, au final, on obtient le rendu souhaité. C'est peu de frais pour une règle que de ne pas en écrire une autre pour arriver à des résultats similaires

Une unité d'artillerie ne peut pas retraire à travers des fantassins. Déjà dans la réalité, c'était coton ! Que les artilleurs sans leurs pièces viennent se réfugier dans les carrés d'infanterie oui ! Mais on ne peut pas le jouer à Tactique, pour l'instant ...

Si, comme les changements de formation, tu les joues sans t'en rendre compte. Ce sont les "soutiens" qui tiennent compte de ce genre de phénomène qui permet aux artilleurs "soutenus" d'être plus efficaces et moins fragile aux attaques adverses.

Bien sûr, certains peuvent regretter de ne pas donner l'ordre, mais est-ce bien le rôle du général en chef (le joueur) de rappeler à leurs hommes les principes élémentaires de leur "travail" ? La notion de « soutien » est une notion fourre-tout qui permet de bien simplifier les choses. C'est dommage que cela occulte quelques pratiques bien spécifiques de l'époque mais la simplicité du jeu y a tout à y gagner.

Nous avons fait une partie la semaine dernière avec un ami en prenant des armées identiques niveau intermédiaire et en utilisant les règles de commandement ...

En fait nous sommes restés pas mal de tours à nous taper dessus à coup de canons et à chaque fois que l'un avait des pertes, il choisissait "estafette" (tir d'un canon au lieu de 2) pour remonter illico ses points de commandement et les utiliser pour remettre à flot ses unités ... Bref c'était assez frustrant et

finalement sur la durée c'est celui qui a eu les meilleurs dés qui a gagné ...

Notre sentiment c'est que estafette rapporte trop de points de commandement d'une part et que d'autre part remettre ses unités en forme (2 ou 3 CP par base), c'est finalement très bon marché ...

Mais vous avez peut être une autre opinion ?

Normal, lorsqu'on joue à égalité de point et de tactique qu'on soit obligé de s'en remettre à la chance pour départager les deux joueurs. C'est plutôt le signe que le jeu est équilibré. Pour éviter de s'en remettre systématiquement aux dés, le mieux est d'opter pour une tactique différente de l'autre joueur et d'essayer de créer un déséquilibre en sa faveur. C'est super possible avec TACTIQUE et c'est comme cela que je joue en n'hésitant pas à provoquer l'avance de mon adversaire grâce au sacrifice d'une de mes batteries par exemple. Celle-ci, avancé trop près de l'adversaire devient trop pénible. Pour la réduire il est obligé d'avancer ses troupes et tombe au milieu des miennes.

C'est juste un exemple sachant que si on est plus fort que l'adversaire à un endroit du champ de bataille, c'est que l'adversaire est plus fort que nous à un autre endroit. Tout réside dans l'initiative que les joueurs décide d'obtenir ou non en bougeant soit des forces au contact de l'adversaire soit en bougeant ses réserves. Car bouger ses réserves, c'est anticiper sur l'avenir de la bataille mais c'est aussi donner l'initiative à l'adversaire. C'est donc un risque qu'il faut calculer.

Que pouvons nous attendre des listes nationales pour montrer les spécificités de chaque armée (pas seulement les Français et les Autrichiens)?

Je suis en train de faire les tests pour finaliser les particularités nationales. L'idée est de forger le caractère d'une armée autour de ses points forts plutôt que de ses points faibles avec une volonté délibérée d'établir un équilibre ludique; (le déséquilibre historique étant du ressort des scénarios).

En gros et pour rester entre français et autrichiens (pour les autres on verra plus tard) les avantages sont les suivants:

Autrichiens, armée + facile à jouer car choix simples qui tolèrent l'erreur un peu plus longtemps que les autres armées (idéale pour débiter).

Français plus souples et adaptables que les autres armées (idéale pour varier les plaisir en s'adaptant à ses adversaires)

tout le reste sera à l'avenant avec des turcs peu efficace mais pléthoriquement blub, des anglais peu polyvalents mais dont la tactique redoutable ne supporte pas l'erreur, des russes pénibles qui tolèrent l'incompétence (tout le contraire des anglais, les prussiens c'est plus compliqué car deux typologie différentes que je suis en train de finaliser

Je tiens à prévenir que ces listes ne sont pas une fin en soit, loin de là. Elles sont établies pour donner une orientation historiques et des variations sur le thème sans aucune volonté d'être exhaustives ou de s'attacher à un événement particulier. Le but étant de rendre jouable TOUTES les armées et qu'un joueur turc puisse s'amuser autant qu'un joueur français. Cela peut choquer certains et j'avoue que c'est un pli à prendre car la plupart des jeux, s'ils invoquent les mêmes aspirations ne proposent en réalité que des listes qui favorisent la reproduction du résultat historique. Or, le parti pris de TACTIQUE au niveau historique est tout autre. Son but est de multiplier les prétextes pour jouer toutes sortent d'armée indépendamment de leurs résultats historiques. Ainsi, les listes d'armées s'organisent autour de leurs "personnalité" plus que de leur efficacités. Il est évident que ceux qui ont l'habitude de la période peuvent être choqués ou tout du moins décontenancé par ce parti pris.

Ainsi, les "personnifications" nationales sont elles calquées sur des intentions et des principes de jeu plus que sur des modification pour faire bien comme on retrouve souvent dans certains jeux à connotation commerciales (+1 pour la gardes, -1 pour les blaireaux). Elles ne sont validées qu'après test. Ainsi, les trois éléments de cavalerie autrichienne peuvent choqué mais dans le jeu, l'armée autrichienne est plus simple à jouer car elle peut supporter quelques erreurs de manipulation de la cavalerie. Ceux qui ont déjà joué savent que ce n'est pas le cas en règle générale Cela correspond bien à la personnalité de cette armée. Vous pourrez voir avec l'armée russe que c'est la plus facile à jouer car la plus solide mais certainement la plus basique. Elle s'oppose en cela à l'armée anglaise très fragile mais beaucoup plus subtile et très difficile psychologiquement à affronter mais cela lui confère une personnalité très stricte où le choix des tactiques à employer est très limité. Entre les deux vient se glisser l'armée française très souple mais au jeu très risqué et très polyvalent.

Il en va ainsi pour toutes les nationalités qui seront représentées. Le but principale étant de jouer des figurines pas de reproduire un résultat trouvable sur wikipédia.

Pourquoi n'y a-t-il pas de règle de charge à Tactique ?

Il n'y a pas de règle particulière sur la charge de cavalerie par ce que c'est comme cela qu'elle va au contact. Le général ne dit jamais à une unité comment elle doit faire son métier. S'il le fait, c'est pendant les périodes d'instruction. Durant la bataille, les troupes agissent comme à leur habitude. La cavalerie, elle s'amuse jamais à s'éterniser à portée de tir de l'adversaire, elle fait courir ses chevaux pour diminuer le plus possible le temps qu'elle va passer sous le feu adverse. Pas besoin de règle pour cela.

Maintenant, l'idée de dire que la cavalerie doit chargée sur plusieurs hexagones pour avoir de l'allant au contact me paraît un peu douteuse comme point de vue. Je me souviens de mes premiers wargames papier et des règles où la charge se déroulées comme cela. Je trouve que c'est plus du ressort du phantasme ludique que de la réalité historique. Quelque soit la distance, la cavalerie va au contact en courant (chargeant). Il ne faut pas une grande distance pour lui permettre de prendre sa vitesse de course, en tout cas cette longueur est ridicule devant l'échelle synthétique de la plupart des règles et en particulier à TACTIQUE. Prendre en compte ce genre de chose est justement ce qui pénalise la plupart des règles napoléoniennes aux yeux des néophytes. C'est essentiellement cela que TACTIQUE veut éviter. Ne se concentrer que sur l'essentiel et pas sur le détail qui n'est d'ailleurs jamais du ressort du général en chef donc du joueur.

Quand à l'efficacité de la cavalerie, la double attaque est déjà un copieux avantage sur la plupart des troupes (seules les troupes d'infanterie d'élite peuvent y avoir droit).

A TACTIQUE, la cavalerie ne peut être employée comme une autre troupe que contre des adversaires isolés, sinon, il faut mieux la garder en réserve pour pallier les mauvaises surprises et surtout pour emporter la victoire car généralement, quand on l'envoie, il ne faut pas compter la récupérer. Si elle ne revient pas et que la partie (bataille) continue, on a de grandes chances de la perdre (la partie)

Envoyer sa cavalerie devant le reste de l'armée est le plus sûr moyen de perdre la partie en un temps record

Pourquoi pas une variante de tactique où l'on tiendrait compte de toutes les formations, la ligne la colonne le carré le tirailleur, car je ne vois pas pourquoi on devrait privilégier les tirailleurs et que l'infanterie ne gère pas le carré face à la cavalerie. Dans Tactique, la règle est très bien comme ça sans se préoccuper des formations ? Simple et fluide.

En fait TACTIQUE tient compte de toutes ces formations, mais c'est totalement transparent pour le joueur/général en chef qui ne s'occupe que de donner des ordres généraux à ses unités. Les potentiels de changement de formation sont intégrés de façon certes très globale dans le tableau de résultat des avantages tactique.

On est parti du principe que jamais le général en chef demande à ses hommes de se mettre en rang, en colonne ou en slip, mais "seulement" à ses subordonnés de les faire avancer voir d'attaquer ou de se replier. Ces changements n'ayant lieu qu'à un niveau très "bas" de l'échelle de commandement il n'a pas été jugé nécessaire d'offrir la possibilité au général en chef de les modifier volontairement (cela ne veut pas dire que ce n'était pas possible mais tout simplement qu'il s'agit de cas exceptionnels exemple de la mise en carré de toute l'infanterie alliées à Mont-st-Jean)

En revanche, tout le tableau de détermination des avantages tactiques transpire de l'importance du changement de formation des unités. D'ailleurs, sauf si la bataille se déroule entre deux novices, il n'est pas possible de la gagner sans bien le maîtriser.

J'ai pu assister à de très nombreuses parties d'initiation, entre deux novices c'est souvent n'importe quoi lors de la première partie, mais si l'un d'entre eux connaît un peu la période il a de très forte chance de remporter la victoire car il sait d'intuition les erreurs à ne pas commettre. D'ailleurs, certains s'amuse à disposer les différents éléments de leur armée de telle ou telle manière pour avoir un aspect visuel satisfaisant (en carré lorsqu'il combat contre de la cavalerie, en ligne sinon voir en colonne lorsqu'il les déplace).

TACTIQUE part du principe que ce n'est pas au général en chef de choisir la formation de l'unité mais à l'officier subalterne qui la commande de savoir la choisir et l'adapter à ses ordres.

Lorsqu'une unité de cavalerie léger obtient un double bleu/fantassins sur de l'infanterie on peut supposer que le subordonné n'a pas réagit à temps pour mettre son unité en carré (il ne reste plus qu'au général en chef /joueur de pester contre l'incompétence des ses subordonnés, de se plaindre de l'injustice du sort ou de fustiger l'ingratitude des ses soldats). Lorsqu'elle n'obtient que des rouge/artillerie dans le même cas on peut supposer qu'il a eu le temps de mettre son unité en carré.