

LES VICTOIRES DU MARÉCHAL DE SAXE

FOIRE AUX QUESTIONS ET ERRATA¹

– ACTIVATION –

Q.1 - Il est précisé en 5.1 qu'il faut faire moins que la valeur d'activation de la nationalité concernée pour réussir.

Mais dans les scénarios, les valeurs d'activation sont notées « n ou moins ». Le « ou moins » me gêne : ou il est superflu ou la valeur d'activation est de n + 1 (5 pour le français par exemple).

R.1 - C'est simplement une question de formulation différente. Si on reprend l'exemple avec les Français (valeur d'activation de 5):

– Le 5.1 (page 6) dit qu'il faut faire moins que la valeur d'activation (i.e. moins que 5)

– Le scénario (page 12) exprime la même chose en disant que l'activation est obtenue en faisant 4 ou moins au dé. (soit également moins que 5)

Q.2 - Le canon de 16L à Fontenoy présent dans l'hexagone 1806 est-il considéré comme une unité indépendante pour son activation ?

Etant donné que les artilleurs sont à l'abri de toute menace, ne peut-on considérer que cette artillerie peut tirer à chaque tour, sans besoin d'activation ?

Et

Q.3 - Le canon de 16 livres situé de l'autre côté de l'Escaut peut-il être activé, (et si oui avec quelle Formation?), ou ne peut-il faire que des tirs de réaction ?

R.(2 et 3) - Cette unité n'étant pas listée dans les formations, il faut la considérer comme une formation indépendante (selon les règles il peut toujours tirer, donc pas besoin de tester son activation avec son moral de 3).

Q.4 - Comment faut-il entendre la ligne de bataille? La ligne peut-elle être activée partiellement, ou doit-elle l'être seulement en totalité? La ligne peut-elle « laisser sur place » tout ou partie des unités qui la composent, doit-elle débiter son mouvement en intégralité ?

R.4 - Une ligne de bataille peut tout à fait se séparer d'une ou plusieurs unités au cours de son déplacement (règle 8.7). De même, une ligne peut débiter son mouvement sans être au complet.

– EMPILEMENT –

Q - Une unité désirant s'empiler avec une autre peut-elle entrer dans l'hexagone en ayant une orientation différente de l'unité fixe et se réorienter ensuite ?

R - Il faut se référer aux points 3 et au 8.3.

« Deux unités empilées dans le même hexagone doivent avoir la même orientation (sauf si une des deux est de l'artillerie) », c'est écrit dans le 3. En conséquence :

– il faut que l'unité qui entre dans la pile pivote avant de s'empiler, comme prévu en 8.3 au coût de 1 ou 2 PM;

– cette unité ne peut entrer dans l'hexagone de l'unité stationnaire que par les 2 hexagones d'arrière ou les 2 hexagones de front (en reculant) de cette dernière (i.e. interdiction de rentrer par les flancs).

Précision : Il n'y a pas de notion de ligne ou de colonne (à proximité de l'ennemie) dans le jeu. Il y a la colonne de marche, mais rien à voir évidemment avec une formation de combat...

La colonne d'attaque (par divisions) n'était utilisée que pour des coups de main, contre des redoutes ou des retranchements, et principalement par les Français.

– ARTILLERIE –

Q.1 - Il y a un bonus au tir de +1 dans un hexagone adjacent et un malus de -1 à partir du 2^e hexagone. Ce qui donne une différence de modificateur net de 2 entre les 2 hexagones. N'est-ce pas excessif? Un malus de -1 à partir du 3^e hexagone (artillerie de 16 livres) aurait-il pu suffire ?

R.1 - Cela permet de simuler le tir à la mitraille. Tir à courte portée très meurtrier contre des cibles massives (et donc plus meurtrier contre la cavalerie que contre l'infanterie).

Il y a ce qu'on peut appeler une « rupture » brusque d'efficacité du tir entre l'hexagone adjacent et le suivant. Ce phénomène simule l'importance de l'artillerie régimentaire (3 et 6lb) à courte portée : une pièce de 3lb, tirant à la mitraille, était plus meurtrière à courte portée que le tir de tous les mousquets du bataillon...

On comprend pourquoi les petites pièces régimentaires ont été introduites massivement durant le XVIII^e siècle.

On comprend également pourquoi la cavalerie lourde ne chargeait jamais une ligne d'infanterie bien structurée.

A moyenne et longue portée, seuls les canons de 12lb étaient efficaces.

Q.2 - Une unité d'artillerie qui se retrouve seule après un combat (donc après qu'elle ait mis ses pièces en batterie) suite au recul de l'unité d'infanterie empilée avec elle est-elle éliminée (la règle parle seulement d'élimination de l'unité et non de son recul) ?

R.2 - Etant donné que l'artillerie apporte un bonus lors du combat, elle est impliquée et recule avec l'infanterie. Ce n'est que l'avance après combat qui est interdite pour l'artillerie (11.3) et non le recul avec l'unité empilée, après combat.

Q.3 - Les canons qui n'ont pas encore tiré ont deux points de mouvement, mais, mis en déroute, se déplacent de trois hexagones comme les autres unités ?

Ou ne se déplacent-ils pas du tout ?

R.3 - Les canons suivent les règles de mouvement exactement comme toutes les autres unités au point près qu'ils ne peuvent bouger (mouvement comme décrit en 8.) après avoir tiré.

La réorientation sur place d'un sommet d'hexagone est possible avant comme après le tir.

En déroute ils se comportent comme les autres unités, rien de spécifique n'étant prévu.

Précisions à propos de l'artillerie :

Voir 8.9 et du 11.5 et 12.4

– Mouvement comme écrit en 8.9 et 9.5

– Élimination comme décrite en 11.5 (quand elle se retrouve seule dans l'hexagone)

– Déroute standard comme écrite en 12.4 (si déroute et pas seule dans l'hexagone)

– REDOUTES –

Q - Une redoute capturée peut-elle être réutilisée par le vainqueur ?

R - Les hexagones arrières d'une redoute ne donnent pas les bonus de protection, il faut imaginer le pion redoute comme un

hexagone dont seulement quatre côtés sont protégés, par contre les unités à l'intérieur de la redoute n'ont que des hexagones de front.

- MODIFICATEURS -

Q.1 - Pour quelle raison n'y a-t-il pas de modificateur pour un général présent en défense ?

R.1 - les généraux de brigade ou de ligne étaient rarement en tête de leurs troupes (seulement pour les rallier et les renvoyer au combat). Dans le jeu, on applique un modificateur (bonus) au général attaquant pour simuler la « motivation » supplémentaire tournée vers le mouvement, donc l'attaque.

Clarification : Un général apporte des bonus au combat, en attaque seulement, et au test moral pour les unités (2 maxi) avec lesquelles il est empilé.

Chaque général a un rayon de commandement allant de 2 à 5, les unités en dehors de ce rayon ne peuvent pas agir lorsque la formation sous les ordres du général sélectionné est activée.

Q.2 - Applique-t-on le malus de -1 (cavalerie contre infanterie normale) dans un combat impliquant de la cavalerie et de l'infanterie en attaque contre une unité ennemie d'infanterie normale ?

R.2 - Oui. Il faut cumuler tous les modificateurs. Il n'y a pas de modificateurs d'attaque combinée.

Clarification : tous les modificateurs (bonus et malus) liés aux types d'unités sont simplement cumulatifs. La présence d'une cavalerie peut donc être pénalisante par exemple.

La cavalerie lourde était là pour mettre en déroute des unités désorganisées, pour exploiter des faiblesses dans la ligne ennemie ou pour prendre à revers toute unité ennemie s'exposant trop. Le tir de l'infanterie parfaitement organisée ne lui permettait rien d'autre...

Q.3 - La règle 5.1 « Modificateurs » prescrit qu'un chef de formation ou une unité indépendante bénéficie d'un « -1 » pour son test d'activation lorsqu'il n'est pas à distance de commandement du commandant d'armée, et d'un « +1 », lorsque ce dernier est empilé avec le chef de formation ; ne serait-ce pas plutôt l'inverse ? Car si on applique cette règle telle quelle il devient avantageux pour un chef de formation d'être hors du rayon du commandement de Saxe ou Campbell... ou alors je n'ai pas compris quelque chose.

R.3 - Il s'agit d'un -1 ou d'un +1 à la valeur d'activation. Le premier cas rend donc l'activation plus difficile et le second plus facile.

Q.4 - le bonus de +1 ou -1 pour la présence de l'artillerie est-il valable seulement si elle est mise en batterie ?

R.4 - La présence suffit.

- PLACEMENT -

Q.1 - Il semble qu'il y ait un trou dans la défense française à Antoing.

Au premier tour l'allié avec une activation automatique peut y faire passer sa cavalerie, est-ce normal ? Les combats de cavalerie en village sont-ils permis ?

R.1 - La cavalerie est pénalisée pour les combats dans les villages, mais le combat de cavalerie est possible.

Clarification et errata :

- Dans le jeu, il n'y a pas de démonte de cavalerie possible.

- Le marais est du terrain de type 5 (bois) et non 4, il est donc **impassable** à la cavalerie

- Le pion Piémont est en 1407 et non en 1308

Q.2 - Je ne comprends pas bien le rôle de Louis XV. Il n'est pas un commandant d'armée ni un général de formation. Pour quelle(s) action(s) est-il utile... Mise à part faire perdre automatiquement le français en cas de capture... ?

R.2 - Historiquement, Louis XV a à la fois gêné et aidé De Saxe.

La présence du Roi (dernière participation d'un Roi de France à une bataille) l'a en effet empêché d'être complètement libre de ses mouvements mais lui a également mis une certaine pression.

C'est sans doute cette pression qui l'a poussé à continuer le combat au plus fort de la bataille, alors que d'autres généraux, en d'autres temps, auraient sans doute ordonné la retraite.

Q.3 - Si j'ai bien compris, le pion Louis XV doit rester immobile et ne sert dans cette bataille que pour la règle « Maison du roi » ?

R.3 - Oui

Q.4 - Les unités sont-elles orientées vers un côté d'hexagone ou à une pointe d'hexagone ?

R.4 - Les unités sont orientées vers la pointe de l'hexagone, soit 2 hexagones de front, 2 de flanc et 2 d'arrière.

- DIVERS -

Q.1 - Quelle est la raison historique de la médiocrité de l'unité d'infanterie anglaise Ingolsby (moral 3) ?

R.1 - Ingolsby était un général de brigade anglais qui a été jugé en cour martiale car il a rechigné à attaquer les Arquebusiers de Grassin.

Q.2 - Les Arquebusiers de Grassin peuvent-ils combattre comme de l'infanterie normale en terrain difficile afin de ne pas avoir le malus de -1 au dé ?

R.2 - Non, car il est écrit en 1.3.1 qu'ils combattent comme de l'infanterie légère en terrain difficile.

Clarification : Historiquement, les arquebusiers ont attaqué Ingolsby de flanc et depuis les abattis.

Les bonus apportés par la différence de moral + la prise de flanc ont été fatals aux Anglais qui avaient été préalablement démoralisés par un tir d'artillerie issu d'une redoute.

Il y a bien un malus au combat pour les unités légères contre les unités d'infanterie normales

Q.3 - Y a-t-il des ZdC dans le jeu ?

Si oui, seulement pour les hexagones de front ?

R.3 - Oui, ZdC dans les 2 hexagones de front avec arrêt du mouvement en entrant en ZdC ennemie.

Q.4 - Si une pile composée d'une infanterie et d'une artillerie prend 2 pertes, comment répartir les pertes ?

R.4 - Le choix est libre, mais la première perte est imputée à l'unité du dessus (11.1 page 12). C'est valable quelle que soit la composition de la pile.

- CONDITIONS DE VICTOIRE -

Q - Pour les conditions de victoire du scénario, quel est le résultat de la bataille si Fontenoy a été prise par les Anglais, mais qu'aucune formation alliée ou française n'est démoralisée ? (ça a failli se produire dans ma partie...).

R - Un nul. C'est effectivement à préciser.