



Aube - Tactique

*Aube – Tactique version 2.2
6 mars 2009
Maxime le Grand*

I)	Introduction	3
II)	Principe.....	3
III)	Armées	4
1)	Création de l'armée	4
2)	Officiers	5
a)	Capitaine	5
b)	Lieutenant	5
c)	Mort de l'état-major au complet	5
3)	Compagnies	6
a)	Sous-officiers (sergents)	6
b)	Compagnie lourde	6
c)	Compagnie légère	6
4)	Compétences.....	7
a)	Compétences de compagnie.....	7
i.	Compétences par mission	7
ii.	Compétences par ½ journée	7
iii.	Compétences de sous-officier par ½ journée	7
b)	Compétences d'état-major	8
i.	Compétences permanentes	8
ii.	Compétences par mission	8
iii.	Compétences par ½ journée	9
iv.	Machines de guerre	9
5)	Vie et mort	10
a)	Que faire une fois à terre ?	10
b)	Officiers	10
c)	Sous-officiers	11
d)	Hommes de troupe	11
IV)	Terrain	12
1)	Camps de base	12
2)	Zones et poteaux	12
V)	Déploiement des troupes	13
1)	Règles de base	13
a)	Déploiement	13
b)	En mission.....	14
2)	Règles d'engagement.....	14
3)	Messagers	15
4)	Missions spécifiques.....	15
VI)	Contrôle des zones	16
1)	Reconnaissance.....	16
2)	Contrôle d'une zone.....	17
VII)	Objectifs et victoire	18
VIII)	Arbitrage	19
IX)	Bon esprit	19
X)	Fatigue	20
XI)	Conclusion.....	20
XII)	Annexe : Fiches de création d'unités	21

I) Introduction

Il arrive un moment où la diplomatie a fini sa tâche et où le fracas des armes doit s'exprimer afin de résoudre les conflits qui opposent les différents peuples du monde de Aube.

Le jeu Aube – Tactique représente ces batailles en voulant aller plus loin encore que les scénarii des résolutions de bataille que nous faisons depuis la création de l'association (et que nous allons continuer à faire).

Ce jeu étant clairement un wargame, le but est pour nous de faire de grandes batailles de manière ludique où le déroulement et l'issue des affrontements est uniquement entre les mains des joueurs, que ce soient les généraux qui mènent l'armée ou bien les soldats qui assument les affaires de la guerre.

Ces règles sont issues de l'expérience du premier Aube – Tactique. Il en résulte la nécessité de deux ou trois précisions mais le principe a été largement approuvé.

Bien évidemment, comme j'aime apporter de nouveaux défis aux joueurs, j'y ai rajouté des règles de compositions d'unité et de combat nocturne (à appliquer en fonction des horaires définis par l'orga).

Le jeu commence le samedi matin vers 9h. Une pause repas d'1h30 est attribuée aux joueurs vers midi sur décision des arbitres. Au coucher du soleil, les règles de combat nocturne s'appliquent. Les arbitres le signifieront pendant une pause de 20 min pour les joueurs. Le jeu s'achève vers 20h.

II) Principe

Le principe du Aube – Tactique est d'opposer deux camps chacun dotés d'un état-major prenant les décisions et envoyant ses compagnies de soldats sur le terrain pour exécuter leur mission afin de mettre en place la stratégie de l'état-major.

Il y a deux types de joueurs sur un Aube – Tactique, les officiers et les hommes de troupe. Ces derniers représentent des soldats lambda (petite nuance pour les sous-officiers) qui vont au combat et meurent pour leur cause. En cas de mort du personnage, il y a un système de « soins » permettant au joueur de revenir en jeu au bout d'un certain temps et de poursuivre le combat (sachant qu'immanquablement, le camp adverse aura profité de cette mort pendant ce temps là). Les hommes de troupe sont regroupés en compagnies.

Le second type de joueurs est l'état-major et ses officiers. Ce sont des personnages à part entière qui restent majoritairement au camp et se creusent les méninges sur carte en fonction des informations rapportées par les hommes de troupes. Ils peuvent rejoindre leurs hommes au combat et leur apporter du soutien mais ils risquent alors leur peau définitivement.

Le plus grand principe de ce jeu est finalement qu'il ne suffit pas de pointer son adversaire pour remporter la victoire. Cette dernière sera donnée en fonction d'un décompte de points de victoire qui sont acquis en contrôlant le terrain et en accomplissant des missions spécifiques à chaque camp (dépendant de la situation dans le monde de Aube et de la présence de personnages-joueurs).

Nous essayons ainsi de vous proposer un vrai wargame en l'adaptant au Gn afin de fournir un autre aspect du jeu qui je l'espère vous plaira.

III) Armées

Une bataille ne se déroule pas sans armée et voici les règles expliquant comment se compose une telle armée.

1) Création de l'armée

Les organisateurs du Aube – Tactique déterminent le nombre de compagnies dans chaque armée en fonction de la taille du terrain.

Le nombre minimum consiste en un état-major de deux officiers et deux compagnies.

Le tableau mis en annexe permet de sélectionner l'équipement et les compétences des soldats de chaque compagnie (cf III-4 compétences). Chaque compagnie dispose de 100 points de création d'unité et l'état-major de 50 points (+ 25 points par tranche de 2 compagnies en plus des 2 initiales).

Le principe est que plus une compagnie est bien équipée ou dotée de compétences, moins elle sera nombreuse (principe des compagnies d'élite).

Ce système permet d'équilibrer la force de toutes les compagnies, qu'elles rentrent dans les catégories légères ou lourdes. En théorie, toute compagnie est capable d'affronter n'importe quelle autre compagnie avec la tactique appropriée (bien évidemment, ce sera plus ou moins difficile).

A terme, cela permettra ainsi de déterminer des choix obligatoires en fonction des peuples (2 compagnies légères chez les Avelars par exemple) tout en gardant l'équilibre du jeu.

Il est demandé au joueur incarnant le sous-officier de sa compagnie de rendre une fiche de compagnie aux organisateurs et à son état-major en prenant contact avec ses partenaires.

2) Officiers

Les officiers font partie de l'état-major et prennent les décisions pour l'armée. Tout soldat doit le respect à ses supérieurs et de leurs ordres. La stratégie vient d'eux et d'eux seuls mais ils sont aveugles sans les informations que leur rapportent les troupes.

a) Capitaine

Le capitaine est le général de l'armée et celui qui décide en dernier lieu. Il s'agira bien souvent d'un personnage-joueur habituel de nos Gn. Sa charge est de mener son armée à la victoire.

Un capitaine- joueur doit posséder les compétences *art de la guerre, tactique et stratégie*.

Le général en chef reçoit au début du jeu une carte du terrain (à compléter en jeu), des gommettes pour placer les zones de contrôle, des pions pour représenter les troupes (amies ou ennemies) et d'autres pions pour indiquer les zones contrôlées. Il reçoit également une liste de missions diurnes et nocturnes qu'il peut donner à ses hommes sous certaines conditions afin de remporter plus de points de victoire (cf infra).

En cas de mort du capitaine, tout ce matériel revient au lieutenant.

b) Lieutenant

Le rôle du lieutenant est de seconder le capitaine. Si ce dernier péri, il reviendra au lieutenant de diriger l'armée. Il s'agira également souvent d'un personnage-joueur.

Un lieutenant-joueur doit posséder les compétences *art de la guerre et tactique*.

c) Mort de l'état-major au complet

La perte de l'état-major au complet est dramatique pour une armée qui s'en retrouve immédiatement désorganisée.

En ce cas, les compagnies se fient aux ordres de leur sous-officier et ne peuvent dès lors plus que tenter de tenir (puis éventuellement de reprendre) les zones contrôlées au moment de la perte du dernier officier (état des lieux fait par les arbitres).

Si l'armée contrôle moins de 4 zones au moment de la perte de son état-major, les sous-officiers peuvent tenter d'attaquer de nouvelles zones de sorte à posséder au maximum 4 zones dont obligatoirement les 2 zones de niveau 1.

L'armée ne peut plus non plus effectuer de missions qui n'ont pas encore été attribuée.

3) Compagnies

Le reste de l'armée est répartie en compagnies de guerriers se battant de manière homogène. Chaque compagnie comprend un sous-officier et minimum 3 soldats.

a) Sous-officiers (sergents)

Le rôle des sergents est d'assurer le relais entre les officiers et la troupe ainsi que de mener les hommes au combat.

Ils donnent les ordres sur le terrain à moins qu'un officier ne prenne le commandement de leur compagnie. Ils vont décider s'il faut envoyer un messager etc...

Ce sont également eux qui font leur rapport aux officiers à leur retour à la base afin de les tenir au courant.

Les sous-officiers peuvent également être joués par un personnage-joueur.

Un sous-officier-joueur doit posséder la compétence *art de la guerre*.

Les sous-officiers peuvent posséder des compétences particulières (cf infra).

b) Compagnie lourde

Les compagnies dites lourdes sont très bien armurées et souvent constituées par des guerriers de valeur. Elles servent à décider de la bataille et il convient de les placer au cœur de la bataille et non pas de les épuiser à courir sur tout le champ de bataille.

Une compagnie lourde doit respecter les règles suivantes :

- Chaque soldat possède 4 PA minimum
- 1 seul soldat maximum peut être doté d'un arc
- Entre 2 et 4 soldats doivent porter un bouclier

c) Compagnie légère

Les compagnies dites légères excellent dans les missions nécessitant de la rapidité et de la finesse d'exécution. Souvent équipées d'armes de trait, elles sont également un très bon outil pour harceler l'ennemi et l'empêcher de se déplacer pour remplir ses objectifs.

Faisant de très bons éclaireurs, les compagnies légères auront néanmoins de grandes difficultés lors d'affrontement directes notamment contre des compagnies lourdes.

Une compagnie légère doit respecter les règles suivantes :

- Aucun soldat ne porte une armure fournissant plus de 3 PA
- Tous les soldats peuvent porter un arc
- Un archer ne peut porter qu'une seule arme à une main supplémentaire
- 2 soldats maximum peuvent porter un bouclier
- Il n'y a pas de limitation sur les armes de jet pour les non-archers

4) Compétences

Outre les armes et armures, les soldats peuvent acquérir des compétences lors de la sélection de la compagnie. Il en va de même pour les officiers lors de la sélection de l'état-major. Chaque compétence utilisable 1 fois par ½ journée peut être prise plusieurs fois.

a) Compétences de compagnie

i. Compétences par mission

Ces compétences peuvent être utilisées 1 fois par mission à la volonté du joueur la possédant

Compétence	Effet
Charge	Le 1 ^{er} coup lancé tape à +1 dégât
Premiers soins	Moyennant un Rp de 10min et la pose d'un bandage, donne 1PV à un personnage. Ne fonctionne que sur les personnages conscients (pas à terre)

ii. Compétences par ½ journée

Ces compétences peuvent être utilisées 1 fois par ½ journée à la volonté du joueur la possédant

Compétence	Effet
Brise bouclier	Se rapporter au livre de règles de gn

iii. Compétences de sous-officier par ½ journée

Ces compétences peuvent être utilisées 1 fois par ½ journée à la volonté du sous-officier

Compétence	Effet
Tactique	+1PA donné à toute la compagnie lors d'une mission si annoncé avant le combat
Retraite stratégique	L'ordre de repli oblige normalement la compagnie à rentrer au camp. Cette compétence permet au moyen d'un mot de passe (donné par les arbitres au début du jeu), de se retirer du combat pour le réengager par la suite sans être rentré au camp

b) Compétences d'état-major

i. Compétences permanentes

Ces compétences peuvent être utilisées à volonté par les officiers

Compétence	Effet
Tactique	+1PA donné à toute la compagnie rejointe par l'officier
Chirurgie	Un officier possédant la compétence chirurgie peut opérer à son camp et uniquement à son camp. 2 utilisations : <ul style="list-style-type: none">- Si un officier vient à être blessé et est rapporté au camp, le chirurgien rajoute une bille blanche dans la bourse de chirurgie (bloque le chirurgien 10 min, peut encore donner des ordres, il n'est pas hors jeu)- Si des soldats sont mis à terre (hors jeu pendant 20 min), le chirurgien fait un tirage par soldat (même si la compagnie a été rasée et pour n'importe quel nombre de soldats d'UNE compagnie). S'il tire la rouge ou la noire, le temps d'attente est réduit à 10 min (au lieu de 20min) mais le chirurgien doit rester au camp pendant ce temps (peut encore donner des ordres, il n'est pas hors jeu).

Note 1: Contenu de la bourse de chirurgie – 10 billes blanches, 1 rouge et 1 noire (prévoir des billes supplémentaires)

Note 2 : La compétence chirurgie en Tactique représente autant les soins scientifiques que les soins des herboristes

ii. Compétences par mission

Ces compétences peuvent être utilisées 1 fois par mission à la volonté du joueur la possédant

Compétence	Effet
Charge	Le 1 ^{er} coup lancé tape à +1 dégât
Premiers soins	Moyennant un Rp de 10min et la pose d'un bandage, donne 1PV à un personnage. Ne fonctionne que sur les personnages conscients (pas à terre)

iii. Compétences par ½ journée

Ces compétences peuvent être utilisées 1 fois par ½ journée à la volonté du joueur la possédant

Compétence	Effet
Brise bouclier	Se rapporter au livre de règles de gn
Ingénieur	Permet de déplacer une machine de guerre sur le terrain en se joignant à une compagnie (cf règles sur les machines de guerre)
Stratégie (capitaine)	Le capitaine peut donner un bonus de +1 dégâts lors du premier coup porté à une compagnie. Il n'a pas besoin d'accompagner la compagnie
Stratégie (lieutenant)	Le lieutenant peut donner un bonus de +1 dégâts lors du premier coup porté à une compagnie uniquement s'il l'accompagne.

iv. Machines de guerre

- Une machine de guerre appartient à l'état-major et non à une compagnie.

Un membre de l'état-major est désigné comme son servent (si un membre possède la compétence « ingénieur », c'est automatiquement lui).

- Les machines de guerre permettent d'engager un combat depuis le camp même si ce dernier n'est pas attaqué (ou attaquant, si l'ennemi ne tient pas ses 2 zones de niveau 3).
- Les machines de guerre restent au camp à moins qu'un officier possède la compétence « ingénieur ».
- Un officier possédant la compétence « ingénieur » peut, une fois par ½ journée, ordonner à une compagnie de déplacer la machine de guerre sur le terrain. Il doit alors se joindre à la compagnie et opérer comme servent de la machine.
- Si la compagnie est attaquée lors du transport de la machine, un hors jeu de sécurité est fait afin de poser la machine au sol.
- Si la compagnie fuit en laissant sur place la machine, cette dernière ne pourra être utilisée lors de la ½ journée suivant l'abandon. Néanmoins, la compagnie peut venir chercher sa machine au même titre que ses flèches.
- Une machine de guerre possède 4 munitions par sortie ou par combat engagé à partir du camp.

5) Vie et mort

A la guerre, il arrive parfois de mourir ! Nous ne détaillerons pas les règles de combats qui sont celles habituelles du monde de Aube. Par contre, afin de garder un intérêt au jeu pour tous, les conséquences d'une mort sont changées :

a) Que faire une fois à terre ?

Lorsque vous tombez au combat, appliquez la procédure suivante :

- Attendre qu'une des 2 compagnies combattantes fuie ou se fasse décimée
- Levez-vous et rejoignez en hors-jeu votre camp
- Interdiction de donner des informations aux autres joueurs
- Faites un compte-rendu de l'affrontement à l'arbitre de votre camp, dites lui notamment si votre compagnie a perdu le contrôle d'une zone.
- Le nombre de morts de la compagnie est noté par l'arbitre. En fonction d'un barème, cela enlèvera des points de victoire. Sachez qu'il est donc préférable d'effectuer une retraite pour récupérer ses troupes que de tenir votre poste systématiquement jusqu'à la mort (même s'il sera parfois nécessaire de faire cet acte héroïque lourd de conséquences).
- Appliquez les règles spécifiques à votre statut.

b) Officiers

Les officiers d'état-major ne sont pas sensés être constamment au combat. En effet, leur vie est bien trop précieuse pour cela car ils doivent guider leurs troupes. Néanmoins, leur présence galvanisante est parfois nécessaire pour appuyer un combat et ils risquent alors de tomber au combat.

Pour tenter de sauver un officier tombé au combat, il faut le ramener au camp en faisant le roleplay adapté (sans courir donc). L'officier a alors le droit à une chirurgie selon les règles habituelles de Aube.

Il rajoute néanmoins une boule noire et une boule rouge à la fin de chaque soin. S'il est soigné, il doit ensuite attendre 20 minutes dans la zone des morts.

Si un officier tombe et que sa compagnie est défaite ou n'arrive pas à ramener l'agonisant (pendant le combat où tombe l'officier ou pendant le chemin du retour), l'officier meurt définitivement et va voir les arbitres pour savoir ce qu'il fait (arbitre très certainement).

Si l'officier est un PJ, il tire un dé, sur 1 ou 2 le personnage est achevé, sur 3 ou plus, il est considéré comme gravement blessé. Si le camp du personnage gravement blessé perd le jeu, il y a 1 chance sur 2 pour que le PJ soit capturé.

Bien évidemment, la perte des officiers (définitivement ou non) est noté par les arbitres et fait perdre des points de victoire.

c) Sous-officiers

Si le sous-officier n'est pas un PJ, appliquer les mêmes règles que les hommes de troupe.

Si c'est un PJ, lorsque le sous-officier est à terre et qu'il rentre au camp, il a le droit à une chirurgie et en applique les effets immédiatement (il ne rajoute pas de boules au fur et à mesure). S'il meurt, il devient homme de troupe dans sa compagnie et désigne un autre joueur pour le remplacer.

d) Hommes de troupe

Lorsque vous tombez au combat, appliquez la procédure suivante :

- Attendre qu'une des 2 compagnies combattante fuie ou se fasse décimée
- Levez-vous et rejoignez en hors-jeu votre camp
- Interdiction de donner des informations aux autres joueurs
- Faites un compte-rendu de l'affrontement à l'arbitre de votre camp, dites lui notamment si votre compagnie a perdu le contrôle d'une zone.
- Le nombre de morts de la compagnie est noté par l'arbitre ainsi que quelle compagnie vous a abattu. En fonction d'un barème, cela enlèvera des points de victoire. Sachez qu'il est donc préférable d'effectuer une retraite pour récupérer ses troupes que de tenir votre poste systématiquement jusqu'à la mort (même s'il sera parfois nécessaire de faire cet acte héroïque lourd de conséquences).
- Vous devez maintenant attendre 20 min dans la zone des morts de votre camp. Vous ne pourrez repartir que quand votre compagnie sera de retour au camp et au complet.

Si l'homme de troupe est un PJ, lorsqu'il est à terre et qu'il rentre au camp, il a le droit à une chirurgie et en applique les effets immédiatement (il ne rajoute pas de boules au fur et à mesure). S'il meurt, il reprend sa place dans sa compagnie mais son personnage est perdu.

IV) Terrain

La connaissance, le choix et le contrôle du terrain constituent la majeure partie du travail d'un stratège et Aube – Tactique tourne principalement autour de ce fait. Les armées auront ainsi à cœur de contrôler inlassablement les différentes zones du terrain avec le moins de pertes possibles.

Ainsi, le terrain de jeu est séparé en 10 zones : 2 camps de base et 8 zones à contrôler.

1) Camps de base

Chaque armée possède un camp de base (bien évidemment, les camps sont situés sur le terrain à l'opposée l'un de l'autre). Les stratèges disposent dans ce camp de la carte du terrain, de gommettes pour marquer les poteaux (cf ci-dessous), de pions pour indiquer le contrôle des zones et de pions pour indiquer les positions amies et ennemies en fonction des renseignements obtenus.

Un arbitre sera de plus présent en permanence dans chaque camp de base pour noter tous les éléments nécessaires à l'établissement des points de victoire et vérifier que tout se passe bien. Tous les arbitres seront reliés par talkie (1 dans chaque camp et 2 sur le terrain pour arbitrer les combats).

Le repas du midi (très sobre, il s'agit de nourrir les joueurs sans chichi pour qu'ils n'aient pas à se soucier de manger mais juste du jeu) seront servis à chaque camp de base. Une pause d'1h30 est accordée pour le repas.

Enfin, non loin du camp sera présent la zone où les « morts » attendront 20 minutes avant de revenir en jeu, un chronomètre sera disponible sur place.

Toute action, toute décision devra être menée à partir du camp. Les compagnies devront retourner fréquemment au camp afin d'informer les officiers (cf ci-dessous).

2) Zones et poteaux

Chacune des 8 autres zones qui feront l'objet de la convoitise des joueurs sera munie en son centre d'un poteau pour la symboliser.

Sur chaque poteau, il y aura une carte plastique de la couleur de chaque camp attachée par une ficelle et avec un dispositif pour la planter sur le poteau et ainsi montrer la possession de la zone. Il y aura également 2 cartes de reconnaissance à rapporter au camp de base et indiquant la valeur tactique du point.

Chaque poteau est numéroté pour faciliter le travail des arbitres de camp. Ce numéro est reporté sur la carte de reconnaissance et sur le poteau en lui-même.

Enfin, sur chaque poteau, un sablier de 3 minutes sera accroché.

V) Déploiement des troupes

Les règles qui suivent gèrent tous les mouvements de troupe et de tout joueur sur le terrain et donc l'essentiel du jeu.

1) Règles de base

a) Déploiement

- On ne peut déployer ses 2 compagnies dans la même zone, elles n'ont même pas le droit de se déplacer en même temps. Les différentes compagnies peuvent emprunter la même route mais doivent être espacées (aux généraux de se débrouiller pour respecter cette règle).
- Il est néanmoins possible de relever une compagnie par une autre en envoyant la seconde à l'endroit de la première.
- Uniquement les officiers ont le droit d'ordonner une relève. Ils peuvent le faire depuis leur camp où en étant sur le terrain en faisant partie d'une des deux compagnies impliquée (celle relevée ou celle qui relève)
- L'unité relevée est considérée comme en fuite (elle doit retourner au camp). Il n'est pas possible d'utiliser la compétence « retraite stratégique » lors d'une relève. Un officier qui fait partie de l'unité relevée doit rentrer au camp avec elle.
- Un combat ne peut avoir lieu qu'à une compagnie contre une autre (de toute façon, les compagnies ne vont pas au même endroit). Si une seconde compagnie arrive, elle attend la fin du combat avant de s'engager (mais encore une fois ce ne devrait arriver).
- La seule exception à la règle est bien évidemment le camp de base qui peut être défendu par les 2 compagnies (sauf les soldats dans la zone des morts bien sûr).

Ces règles sont là pour obliger les généraux à répartir leurs troupes et à éviter d'attaquer de front. De plus, vu la configuration du terrain, il n'est pas évident de faire des combats avec beaucoup de joueurs en toute sécurité.

- On ne peut attaquer le camp de base ennemi que si on contrôle les 2 zones adjacentes à la base ennemie.

b) En mission

Voici la procédure à suivre pour les compagnies lors du jeu :

- Un officier donne un ordre à la compagnie via le sous-officier : se diriger vers tel endroit (ou poteaux) en prenant tel chemin. La mission est de tenir tant de temps, de faire une reconnaissance, etc...
- La compagnie se rassemble et suit les ordres.
- S'il y a combat, les pertes rejoignent le camp de base (cf. règles ci-dessus)
- La compagnie peut continuer sa mission tant qu'il y a des membres sur pied.
- Le sous-officier peut envoyer un messenger pour tenir au courant l'état-major (cf. ci-dessous)
- Soit la compagnie est éradiquée (auquel cas se référer aux règles de mort)
- Soit elle décide de retourner au camp pour reprendre des forces.
- En arrivant au camp, elle va voir les officiers pour les informer de la prise de points, de la position des ennemis et toute autre question posée par l'état-major
- Et c'est reparti...

2) Règles d'engagement

- Un soldat n'obéissant pas à son sous-officier (cas du gars qui part tout seul par exemple) est considéré comme déserteur et compte donc parmi les pertes.
- Une compagnie n'obéissant pas aux ordres de l'état-major compte comme ayant déserté et compte comme perte (toute la compagnie).
- Uniquement les arbitres peuvent décider d'appliquer les règles de désertion.
- Un joueur pris à de nombreuses reprises comme déserteur au détriment des remarques risque l'exclusion car il pourrait finalement sa propre équipe et l'ambiance générale du jeu.
- Les soldats et officiers blessés au combat mettent 9 min au camp à récupérer leurs points de vie.
- Lorsque le sous-officier ordonne la fuite, la compagnie doit rentrer à son camp à moins d'avoir la compétence « retraite stratégique » comme précisé précédemment.
- Un officier présent dans une compagnie peut changer les ordres de cette dernière en respectant bien sûr la limitation d'une seule mission à la fois par compagnie.
- Les arbitres ne disent pas si une zone est perdue, il faudra faire des reconnaissances sur le terrain. Ceci constitue un changement par rapport à la dernière fois car les cartes rouges et bleues tombaient des poteaux. Là, les poteaux seront équipés d'une pince à linge pour les tenir.

3) *Messageurs*

Au cours des missions, il peut être intéressant d'informer l'état-major sans pour autant rentrer au camp. Le sous-officier de la compagnie ou un officier l'accompagnant peut détacher un soldat pour qu'il rentre au camp au plus vite. Il perd ainsi de l'effectif mais l'armée gagne en souplesse. Il subsiste aussi le risque que le messageur se fasse tuer sur le chemin bien évidemment...

Le messageur va délivrer son message au camp et peut en délivrer un autre dans le sens inverse.

Si un combat a éclaté lorsqu'il revient, il n'est pas obligé d'attendre et peut entrer dans la mêlée.

En l'absence d'un officier, seul un sous-officier peut décider d'envoyer un messageur.

4) *Missions spécifiques*

Outre le contrôle des zones et les pertes occasionnées chez l'ennemi qui vont rapporter des points de victoire, chaque capitaine recevra une liste de missions qui permettront de gagner d'autres points de victoire en accomplissant des objectifs précis.

Chaque mission est détaillée sur la fiche et prévoit le nombre de soldats maximum, l'objectif et la modalité pour l'accomplir.

Il convient de prévenir l'arbitre de son camp qui préviendra à son tour un arbitre de champ qui validera ou non la mission.

Les officiers pour attribuer la mission, devront choisir une des deux compagnies et les hommes parmi cette dernière qui accompliront la mission. Le reste de la compagnie doit rester au camp en attendant leur retour (entiers ou pas).

Il est possible que certaines missions permettent d'aller au-delà des règles générales. La présence d'un arbitre est d'autant plus importante.

Une liste typique de missions en comporte une dizaine. La moitié de ces missions est commune aux deux armées (« le premier camp à contrôler une zone de niveau 3 » par exemple).

Voici la liste des missions communes aux deux armées qu'on retrouvera sur tous les tactiques :

Mission	Description	Arbitres	Points de victoire
Percée	Le premier camp à contrôler une zone de valeur stratégique 3 remporte cette mission	A valider en même temps que la prise de contrôle	500
Prise de position	Le premier camp à contrôler 4 zones (sur 8) remporte cette mission	A valider en même temps que la prise de contrôle de la 4 ^{ème} zone	300
Massacre	Le premier camp à mettre hors jeu les 2 compagnies adverses à un moment donné remporte cette mission	L'arbitre des 2 compagnies hors jeu valide la mission	400
Reconnaissance	Le premier camp à avoir rapporté toutes les cartes de reconnaissance remporte cette mission	Validé à la réception de la 8 ^{ème} carte	500

VI) Contrôle des zones

Le contrôle des différentes zones est ce qui assurera la majorité des points de victoire. Voici comment procéder :

1) Reconnaissance

Au début du jeu, les officiers disposent d'une carte sans indication et ils ne savent donc pas où sont placés les poteaux.

La première partie du jeu consiste à envoyer ses compagnies à la recherche des poteaux afin d'en rapporter la carte de reconnaissance (bien évidemment, en cas de rencontre fortuite, il doit y avoir combat et si la carte est portée par une compagnie détruite, elle retourne sur son poteau).

Pour prendre possession de la carte de reconnaissance, toute la compagnie doit se tenir autour du poteau.

Une fois la carte au camp et validée par l'arbitre, les éclaireurs peuvent poser une gommette sur la carte pour indiquer où est le poteau.

De plus, la carte indique la valeur stratégique de la zone et donc le nombre de points de victoire gagné à chaque minute de contrôle. La carte indique également le numéro du poteau pour aider les arbitres. Ce numéro est également indiqué sur le poteau en lui-même.

On ne peut prendre le contrôle d'une zone tant que la carte de reconnaissance n'a pas été rapportée au camp de base.

Note : il y a deux cartes de reconnaissance sur chaque poteau, une par couleur d'armée. En effet les valeurs stratégiques des zones varient en fonction des armées.

2) *Contrôle d'une zone*

Voici comment se contrôle une zone (une fois que c'est possible donc après réception de la carte de reconnaissance) :

- La compagnie doit être seule autour du poteau (plus aucun ennemi).
- On retourne alors le sablier
- Au bout de 3 sabliers, on peut poser la carte de contrôle sur le poteau.
- Si l'ennemi attaque pendant le temps de contrôle de 3 sabliers (9min), ils continuent de tourner. Uniquement la fuite ou la mort de la compagnie empêche de prendre une zone. Néanmoins, la compagnie qui tente de prendre la zone doit passer un sablier (3 min) de plus par attaque subie pour effectivement contrôler la zone.
- Un messenger doit alors être dépêché à la base (à moins que la compagnie ne rentre) pour prévenir les officiers et l'arbitre qui va noter l'heure d'arrivée du messenger. Si le messenger est mort sur le chemin du retour, il donne tout de même l'information à l'arbitre qui note l'heure de contrôle (mais pas aux officiers).
- L'arbitre contacte son homologue d'en face pour le prévenir que la zone n'est plus sous contrôle de son équipe, ce dernier note l'heure de fin de contrôle.

La zone est alors considérée comme contrôlée et commence à donner des points de victoire. Les points de victoire arrêtent de tomber au moment où les arbitres ont l'information que la zone a changé de contrôle mais ils ne préviennent pas les officiers qui devront lancer des reconnaissances pour connaître l'état des zones.

VII) Objectifs et victoire

Le camp remportant la victoire est celui qui totalise le plus de points de victoire à la fin de la journée. L'importance de la victoire est déterminée en fonction de l'écart en points entre les deux armées et sera jugée par les arbitres à la fin de la journée (nous ne pouvons faire de tableau vu que c'est la première fois que nous allons utiliser ce système).

Le tableau suivant indique comment gagner ces points de victoire :

Objectif	Points de Victoire
Contrôle d'une zone de valeur stratégique 1	1 point par minute
Contrôle d'une zone de valeur stratégique 2	2 points par minute
Contrôle d'une zone de valeur stratégique 3	3 points par minute
Camp ayant eu le moins de perte	Différence entre les pertes totales × 100
Mission accomplie	Entre 200 et 500 points de victoire selon la mission
Mort du lieutenant	200 points donnés à l'ennemi
Mort du capitaine	300 points donnés à l'ennemi
Mort d'un autre membre de l'état-major	150 points donnés à l'ennemi

Le tableau suivant indique le type de victoire en fonction de la différence de points de victoire entre les deux armées. Il sera complété au fur et à mesure que les situations seront rencontrées en jeu.

Différentiel	Résultat
< ?	Egalité
De ? à 1000	Victoire mineure
De 1001 à ?	Victoire
De ? à 4000	Victoire majeure
> 4001	Massacre

VIII) Arbitrage

- *L'arbitre a toujours raison*
- *2 types d'arbitre :*

Arbitre de camp : note les points de victoire, gère l'avancée du jeu (missions), s'occupe de l'état de santé des joueurs

Arbitre de champ : va sur le terrain pour arbitrer les combats. Cela ne dispense pas les joueurs de compter leurs PV et d'appliquer eux-mêmes les règles. Cela permet par contre de régler au plus vite les litiges et de choper les éventuels et improbables joueurs qui tricheraient...

IX) Bon esprit

Aube – Tactique est un wargame ce qui implique forcément une certaine notion de compétition mais c'est avant tout un jeu où la bonne humeur doit prévaloir. En effet, nous sommes tous là pour nous amuser et même si notre armée se fait piller (pour des raisons stratégiques ou tactiques), il convient de garder son bon esprit car finalement, on s'amuse autant à tenter de récupérer une situation désespérée qu'à appliquer la stratégie ultime qui nous fera gagner.

La présence des arbitres de terrain est là pour désamorcer les problèmes, régler les litiges et punir les joueurs qui oseraient tricher. Il va sans dire que de tels joueurs pris sur le fait ne seraient plus conviés à aucun événement Aube (en étant raisonnable bien sûr, les erreurs, ça arrive mais pas les répétitions à l'infini...).

Partant du principe que les arbitres gèrent les joueurs et que les orgas ont bien équilibré les règles et les armées en présence (le système de création d'armée est là pour ça, une compagnie qui possède de nombreuses armes de tir n'aura pas de gros boucliers et finalement, c'est à la décision des joueurs), il convient de leur faire confiance et de ne jamais s'énerver.

Des plaintes ou des explications peuvent être demandées aux arbitres qui s'escrimeront pour trouver la réponse. J'ai toute confiance dans les équipes d'arbitrage pour trouver la meilleure solution (remontrances, pénalité de x min au camp, gain de points de victoire pour l'adversaire, exclusion, rééquilibrage des armées,...).

En cas d'exclusion, les points d'armure de l'exclu sont répartis sur les autres membres de sa compagnie avec un minimum de 1 PA par soldat (arrondi au supérieur de sorte à ce que chaque soldat reçoive le même nombre de PA). Les arbitres tiendront particulièrement à cœur d'équilibrer les armées autant que faire se peut.

Nous avons noté que finalement, les mauvais joueurs pourrissent plus l'ambiance de leur camp que n'avaient un impact sur le jeu en général. Il faut donc compenser la perte d'un soldat par le soulagement de ne plus avoir à le gérer et par les PA supplémentaires.

Enfin, la règle élémentaire est qu'aucun arbitre ne répondra à un joueur énervé. Ce dernier devra se calmer. Il s'agit uniquement des règles élémentaires de politesse.

X) Fatigue

Le facteur fatigue est très important dans un Aube –Tactique. Il s’agit réellement d’une activité sportive et éprouvante et les joueurs doivent en avoir conscience.

Cette prise de conscience passe aussi par la connaissance de ses limites physiques. Il faut donc adapter son équipement en fonction de ces dernières, notamment au niveau du poids des armures.

Il est en effet impossible de gérer une stratégie avec une compagnie lourde épuisée et enlevant toujours son armure à la moindre pause (les officiers auront à cœur de préserver leur compagnie lourde, c’est une des clefs de la victoire !).

Nous avons également remarqué que la fatigue jouait sur l’humeur et facilitait les échauffements. Comme ces derniers sont à proscrire, aux joueurs de faire en sorte d’éviter cet état trop rapidement.

En gros, si vous avez un gabarit de crevette, évitez les grosses armures !!!

Il est aussi possible que des joueurs soient momentanément obligés de se reposer. Encore une fois, à eux de gérer pour éviter que cela n’arrive trop fréquemment (les armures, toujours les armures). Dans ce cas, les arbitres décideront d’équilibrer ou pas les armées à leur convenance (répartition des PA, mise en repos d’un joueur en face, etc...).

Pour le cas spécifique d’un officier qui a absolument besoin de repos (incident, etc...), il passe hors jeu et un sous-officier est promu à sa place. Les points d’armure du sous-officier sont répartis sur sa compagnie (arrondir au supérieur pour que chaque membre gagne le même nombre de PA, les arbitres font le calcul).

XI) Conclusion

Ce système est la suite logique de notre première expérience de Aube – Tactique avec de nombreuses précisions sur les points de règles qui nous ont posé problème. Les règles restent les mêmes mais le jeu prend une toute autre dimension en étant plus précis et en laissant l’opportunité aux joueurs de constituer leur compagnie.

Ce système se veut complet et surtout offrant un réel défi aux joueurs, tant soldats qu’officiers. Je ne pense pas me tromper en prévoyant les sueurs froides des officiers se voyant débordés par le flanc, la détermination des soldats en sous nombre tenant à tout prix une zone ou encore l’exaltation des éclaireurs furtivement placés à portée d’arc de proie qui ne les ont pas repéré !

J’espère que tout ceci vous plait et que vous serez nombreux et rapides à venir vous inscrire !

XII) Annexe : Fiches de création d'unités

FICHE DE CREATION COMPAGNIE LEGERE

Constitution de base de la compagnie :

- 1 sous-officier
- 3 soldats

nombre de point de création :

- 100 points

	coût à l'unité	nombre	total
soldat supplémentaire	15pts		

ARMEMENT :

		coût à l'unité	nombre	total
Armes	courte	1pts		
	longue	2pts		
	hast	3pts		
	2 mains	3pts		
	Hast 1 main	5pts		
	bâtarde	5pts		
Bouclier	targe	1pts		
	bouclier	2pts		
	écu	4pts		
	clipeus	8pts		
	pavois	8pts		
Jet	court	1pts		
	longue	2pts		
Tir	arc	6pts		
	arbalète	10pts		
Armure	0 PA	0pts		
	1 PA	2pts		
	2 PA	4pts		
	3 PA	6pts		

COMPETENCES :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	brise bouclier	4pts		
par mission	premier soin	5pts		
	charge	4pts		

SPECIFIQUE SOUS-OFFICIER :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	tactique	8pts		
	retraite stratégique	8pts		

FICHE DE CREATION COMPAGNIE LOURDE

Constitution de base de la compagnie :

- 1 sous-officier
- 3 soldats

nombre de point de création :

- 100 points

	coût à l'unité	nombre	total
soldat supplémentaire	15pts		

ARMEMENT :

		coût à l'unité	nombre	total
Armes	courte	1pts		
	longue	2pts		
	hast	3pts		
	2 mains	3pts		
	Hast 1 main	5pts		
	bâtarde	5pts		
Bouclier	targe	1pts		
	bouclier	2pts		
	écu	4pts		
	clipeus	8pts		
Jet	pavois	8pts		
	court	1pts		
	longue	2pts		
Tir	arc	6pts		
	arbalète	10pts		
Armure	4 PA	9pts		
	5 PA	12pts		
	6 PA	15pts		
	7 PA	18pts		
	8 PA	21pts		
	9 PA	24pts		
	10 PA	27pts		

COMPETENCES :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	brise bouclier	4pts		
par mission	premier soin	5pts		
	charge	4pts		

SPECIFIQUE SOUS-OFFICIER :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	tactique	8pts		
	retraite stratégique	8pts		

FICHE DE CREATION ETAT MAJOR

Constitution de base de la compagnie :

- 1 général
- 1 lieutenant

nombre de point de création :

- 50 points

	coût à l'unité	nombre	total
officier supplémentaire	15pts		

ARMEMENT :

		coût à l'unité	nombre	total
Armes	courte	1pts		
	longue	2pts		
	hast	3pts		
	2 mains	3pts		
	Hast 1 main	5pts		
	bâtarde	5pts		
Bouclier	targe	1pts		
	bouclier	2pts		
	écu	4pts		
	clipeus	10pts		
	pavois	10pts		
Jet	court	2pts		
	longue	3pts		
Tir	arc	12pts		
	arbalète	20pts		
Siège	baliste	22		
Armure	0 PA	0pts		
	1 PA	2pts		
	2 PA	4pts		
	3 PA	6pts		
	4 PA	9pts		
	5 PA	12pts		
	6 PA	15pts		
	7 PA	18pts		
	8 PA	21pts		
	9 PA	24pts		
	10 PA	27pts		

COMPETENCES :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	brise bouclier	4pts		
	ingénieur	6pts		
par mission	premier soin	8pts		
	charge	4pts		

SPECIFIQUE GENERAL:

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	stratégie	0pts	2	
permanent	tactique	0pts		

SPECIFIQUE LIEUTENANT :

		coût à l'unité	nombre	total
par 1/2 j.	Stratégie	10pts		
permanent	Tactique	0pts		

SPECIFIQUE OFFICIER :

		coût à l'unité	nombre	total
permanent	tactique	8pts		
	chirurgie	8pts		