GLORY III

Un jeu de la série GLORY de GMT

Antietam; Maryland, 17 septembre 1862
et Cedar Creek; Virginie, 19 octobre 1864

LIVRET DES REGLES

Un jeu conçu par RICHARD H. BERG

Table des matières

1. Introduction 2
2. Matériel 2
3. Séquence de jeu 3
4. Activation 4
5. Commandement 5
6. Mouvement 5
7. Orientation 7
8. Combat 7
9. Tir d'artillerie 7
10. Charge 9
11. Résultats des Combats 12
12. Cavalerie 15
13. Nuit 15
14. Adapter Glory I 16

Traduction française : Philippe Jaranton

1. INTRODUCTION

Ceci est la 3ème édition, révisée, des règles du système de jeu *Glory*, un système qui prône l'accessibilité et la jouabilité. A choisir entre ces deux aspects et la stricte historicité / réalité, nous avons essayé de tendre vers ces premiers critères.

2. MATERIEL

La liste du contenu de chaque jeu de la série se trouve dans le Livret de Bataille. Ce qui suit s'applique à chacun de ces contenus.

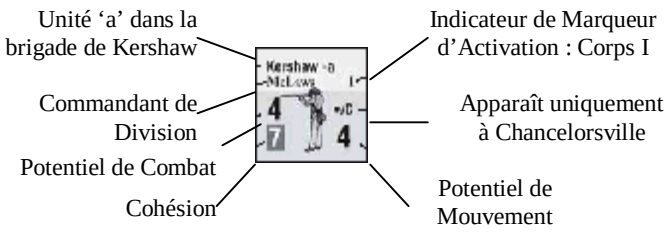
2.1 La carte

Les cartes du jeu couvrent la zone où les batailles se sont déroulées. La carte est recouverte par une grille d'hexagones — hexes — qui servent à réguler le mouvement. Les différents types de terrain représentés sont décrits dans les règles, plus bas.

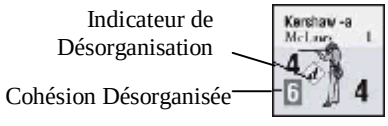
2.2 Les pions

Glory III comprend trois différents types d'unités de combat : les grands, mesurant 9/16" (5/8" dans *Glory* et *Glory II : Across the Rappahannock*) sont de l'infanterie; les pions de 1/2" représentent la cavalerie et l'artillerie. Ils ont tous un code couleur facilitant l'identification du Command (voir 2.4) auquel elles obéissent. Toutes les unités de combat sont imprimées des deux côtés; le verso montre l'unité en état "Désorganisée", sauf pour la cavalerie dont le verso peut représenter sont statut « à pied » selon la bataille.

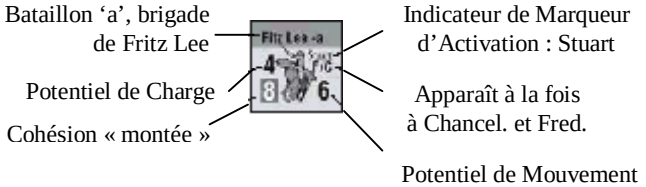
Unité d'infanterie à pleine puissance



Unité d'infanterie Désorganisée

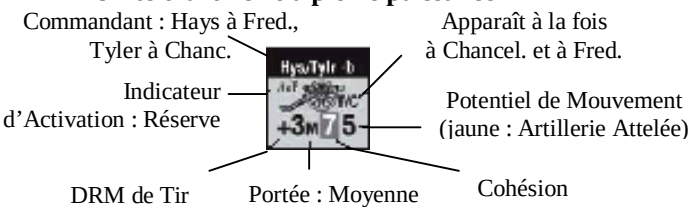


Cavalerie montée

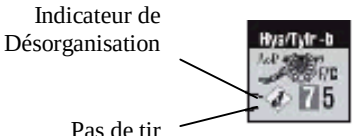


Cavalerie à pied

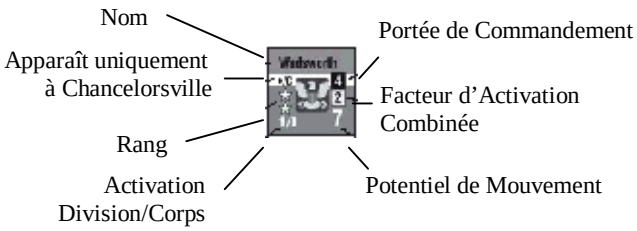
Unité d'artillerie à pleine puissance



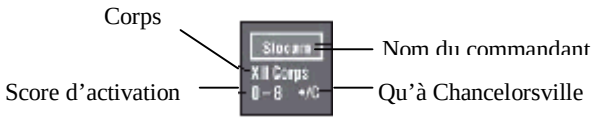
Unité d'artillerie Désorganisée



Leader



Les Marqueurs d'Activation (4.1) déterminent les Commands à activer et les batailles qui sont concernées. Certains AM ont des utilisations spéciales, décrites en 4.1 et suivant, et dans le Livret de Bataille.



2.3 Le Dé

Le jeu utilise un dé à dix faces pour résoudre les combats. Un '0' est un 'zéro', pas un 'dix'.

2.4 Définitions et Abréviations

L'apprentissage des termes suivants vous aidera dans la lecture des règles :

AM = Abréviation de Activation Marker [Marqueur d'Activation], décrit en 4.1.

CCDR = Cohesion Check Die roll [Jet de dé de Test de Cohésion ou simplement "Test de Cohésion"], jet de dé effectué par rapport à la Cohésion d'une unité afin de voir si quelque chose se produit; cf. Résultats de Charge, Ralliement, Tir Défensif, etc. Un CCDR est raté si, après tout modificateur applicable, il excède la Cohésion de l'unité. Chaque unité affectée fait son propre CCDR.

Cohésion = Capacité que possède une unité à endurer les rigueurs du combat.

Potentiel de Combat = Capacité que possède une unité à engager le combat, c'est un chiffre basé sur le nombre d'hommes présents. Voir 10.23.

Unités de Combat = Pions d'artillerie, de cavalerie et d'infanterie. Les pions de Leader et de marqueurs ne sont pas des unités de combat.

Activation Combinée (CA) = Utilisation simultanée de plus d'un Command avec un seul AM ; voir 4.25.

Command = Groupe d'unités de combat dépendant d'un même Leader. A certaines occasions, il désigne tous les Leaders et unités de combat pouvant être activés par un AM donné.

DF = Defensive Fire [Tir Défensif].

DR = Die roll [Jet de dé]

DRM = Die Roll Modifier [Modificateur au jet de dé], ajustement numérique au DR.

Peut = Le mot "Peut" signifie que c'est au choix du joueur, opposé à "doit", qui implique une obligation.

Pile = Employé avec une majuscule ce mot désigne toutes les unités de combat situées dans un hexagone donné. Ainsi, en termes de jeu, une "Pile" peut consister en une unique unité de combat seule dans son hexagone. Dans ce cas, cette unité est considérée comme étant l'unité du dessus de cette "Pile" et il n'y a aucune unité de dessous.

Withdrawn [Retiré] = Ce qui arrive à une unité quand elle ne peut plus résister aux rigueurs du combat.

2.5 L'échelle

Chaque unité d'infanterie et de cavalerie contient environ 200 hommes par point de Potentiel de Combat, les unités de cavalerie à pied ayant leur score modifié pour des raisons de types d'armes et de possibilités tactiques. Chaque point de potentiel d'artillerie représente une section de 3 à 4 canons. L'échelle des cartes est indiquée dans le Livret de Bataille.

***Note de conception** : Les unités d'artillerie incluses dans Glory représentent de 2 à 3 canons par SP. Consultez 14.11 pour utiliser ces unités d'artillerie lors des scénarios de Glory avec cette 3ème édition des règles de la série.*

3. SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu consiste en une séquence déterminée. Cependant, le moment où chaque unité bouge est aléatoire, car il dépend du moment où son Marqueur d'Activation est tiré.

***Note de jeu :** Certaines batailles peuvent ajouter un segment à la séquence* de *base; consultez les règles du scénario dans le Livret de Bataille.*

A. PHASE D'INITIATIVE

1. Lancez un dé pour voir qui commence. (5.2)
2. Le joueur ayant l'Initiative choisit quel Command (AM) débute le Tour, conservant l'AM de ce Command pour la première Activation. (4.21)

B. PHASE DE SELECTION DES MARQUEURS

Placez tous les autres Marqueurs d'Activation des Commands qui sont indifféremment sur la carte ou qui doivent y entrer ce Tour, dans une tasse (Pool).

C. PHASE D'ACTIVATION

1. Tirez un Marqueur d'Activation du Pool. (Exception: 3.A.2)
2. Séquence d'Activation :
   a. Séquence d'Activation du Command (4.24)
      i. Tentative d'Activation Combinée (4.25)
      ii. Tir d'artillerie (9.0)
      iii. Mouvement des unités (sauf les artilleries qui ont fait feu) (6.0)
      iv. Tir Défensif d'Infanterie / d'Artillerie (10.3)
      v. Charge d'Infanterie / de Cavalerie (10.2)
      vi. Ralliement (des unités Désorganisées qui n'ont rien fait de ce qui est listé ci-dessus) (11.5)
      vii. Retrait des marqueurs "Artillery Fired – No Move" et "No Rally"

      Répétez la Séquence d'Activation de Command "2.a" (étapes i à vii) jusqu'à ce que le Command de chaque Leader activé par l'AM en cours ait terminé son Activation.

   b. Retrait des marqueurs "Artillery Return Fired"
   c. Mettez de côté l'AM qui a été tiré.

Répétez la Phase d'Activation "C" jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marqueur restant dans le Pool. Une

fois que toutes les Activations sont terminées, passez à la phase "D." de Regroupement.

D. PHASE DE REGROUPEMENT.

1. Toutes les unités présentes dans la case Recovery testent leur retour sur la carte (11.6).
2. Toutes les unités présentes dans la case Withdrawn vont dans la case Recovery.

Des questions?

Vous avez des questions à propos de ce jeu ? Vous voulez une réponse rapide ?
Nous sommes joignables sur Internet à l'adresse www.GMTgames.com ou www.Comsimworld.com.

Sinon, nous sommes également joignable :
Concepteur : BergBROG@comcast.net
Développeur : JimDauphinais@aol.com
Editeur : GMTGames@aol.com
Si le délai importe peu, envoyez nous vos questions ainsi qu'une enveloppe timbrée à votre adresse à :
GMT Games
ATTN.: Glory III
PO Box 1308
Hanford, CA 93232

4. ACTIVATION

4.1 Marqueurs d'Activation (AM)

(4.11) Les Marqueurs d'Activation servent à déterminer le joueur qui peut jouer, et quelles sont les unités qu'il peut utiliser. Chaque Marqueur d'Activation (AM) représente le niveau de Command supérieur d'une unité particulière ou d'un groupe d'unités, comme indiqué sur la seconde ligne de chaque pion.

Note de jeu : *Certains AM activent les unités d'un Leader, certains autres activent les unités de tous les Leaders d'un même Corps. Chaque scénario a un ensemble de règles spécifiques.*

Exemple : *A Antietam, l'AM du Corps Franklin/VI s'applique à — et donc active — toute unité de l'Union dont l'indicateur d'Activation est "VI".*

(4.12) Tous les Command ont deux AM. Cependant, il y a quelques exceptions qui sont traitées dans les règles des scénarios du Livret de Bataille.

4.2 Comment utiliser les AM

(4.21) Sauf indication contraire stipulée dans le scénario, chaque Command qui a au moins une unité de combat, sur la carte ou susceptible d'y entrer en renfort, a ses AM disponibles pour ce Tour. La plupart des Commands en ont deux; certains n'en ont qu'un pour des Tours spécifiques. Le joueur ayant l'Initiative sélectionne secrètement l'un de ses AM disponibles afin de l'utiliser comme premier Command à activer ce tour. Puis, tous les autres AM choisis par les deux joueurs pour être joués ce Tour-ci sont secrètement placés dans une tasse (ou quelque chose de similaire) — le Pool — lors de la Phase de Sélection des Marqueurs.

Note de jeu *: Un joueur peut choisir lors de chaque Tour de Jeu de placer tout ou partie de ses AM disponibles dans le Pool.*

(4.22) Lors du premier segment de la Phase d'Activation après que le joueur ayant l'Initiative ait joué, l'un des joueurs (ça n'a pas d'importance) tire, au hasard et sans regarder, un AM du Pool. Cet AM désigne alors les unités du Command qui est activé. Seules les unités du Command tiré peuvent être activées.

(4.23) Quand un AM est tiré, les unités activées de ce Command peuvent bouger et engager le combat. Les unités Désorganisées de ce Command qui ne bougent pas ni n'engagent le combat peuvent tenter de se rallier.

(4.24) Toutes les unités faisant partie du Command d'un même Leader doivent finir leur mouvement / combat / Ralliement avant que celles d'un autre Leader puisse agir. Les unités de Leaders différents ne peuvent être combinées, à moins que le joueur tente une Activation Combinée.

(4.25) ACTIVATION COMBINEE : Quand il y a plus d'un Leader/Command activé par un AM, le joueur peut tenter de combiner plus d'un de ces Commands afin qu'il puisse faire bouger / combattre / rallier les unités de tous les Commands choisis, plutôt que d'un à la fois, comme décrit en 4.24. Pour tenter une telle action, le joueur désigne les Leaders dépendant de cet AM qu'il veut combiner; chaque Leader sélectionné devant être à Portée de Commandement (utilisez la portée de chaque Leader) d'au moins un des autres Leaders concernés. Le joueur fait alors le total des facteurs d'Activation Combinée (5.12) de ces Leaders. Il n'a pas à choisir tous les Leaders de l'AM. Le joueur jette alors le dé qu'il compare au facteur d'Activation Combiné (CA) total calculé précédemment :

- Si le jet de dé est supérieur au CA total, les unités de ces Leaders peuvent bouger / combattre / se rallier comme un seul homme (mais les règles d'empilement s'appliquent toujours).
- Si le jet de dé est inférieur ou égal au CA total, les unités de ces Leaders ne peuvent pas se combiner; elles opèrent selon 4.24. De plus, elles agissent comme si elles étaient Non Commandées le temps de cette Activation (5.13).

Exemple: *Cedar Creek : Le joueur de l'Union a tiré l'AM de son VI^{ème} Corps, et désire combiner les*

divisions de Getty (CA de 2) et de Ricketts (CA de 2). Le CA total étant de '4', il doit donc obtenir un DR de 5 ou plus pour pouvoir les combiner. S'il obtient '4' ou moins, toutes les unités de Getty et de Rickett sont Non Commandées.

(4.26) Quand toutes les unités d'un Command donné ont terminé leurs actions, l'AM correspondant est mis de côté et un joueur en tire un autre, répétant ainsi le processus 4.23.

5. COMMANDEMENT

5.1 Leaders et Commandement

(5.11) LES LEADERS EN GENERAL : Chaque camp possède des Leaders qui commandent des groupes d'unités de combat, généralement une brigade ou une division, selon la bataille et le camp. Les Leaders peuvent être au même niveau de commandement que l'AM (ex. chaque camp à Monocacy Junction), ou bien ils peuvent être un niveau en dessous (ex. les commandants de division nordistes à Antietam, où les AM sont au niveau du Corps). Les Leaders ne sont pas des unités de combat et n'ont pas d'orientation (7.11).

(5.12) Les Leaders ont trois facteurs :
• Portée de Commandement; cf. 5.13.
• Facteur d'Activation Combinée; cf. 4.25
• Potentiel de Mouvement; cf. 6.1.

(5.13) PORTEE DE COMMANDEMENT : La Portée de Commandement sert à déterminer si les unités de combat de ce Leader sont Commandées ou non. La portée est mesurée en terme de Points de Mouvements (et pas en terme d'hexagones); le coût en MP est déterminé dans la colonne Leader du Tableau des Effets du Terrain.

- Les unités qui débutent leur Activation à portée du Leader sont Commandées et peuvent agir à plein potentiel; elles ne sont pas restreintes.
- Les unités qui débutent leur Activation en dehors de la portée de leur Leader sont Non Commandées ; elles ne peuvent se placer de manière adjacente aux unités ennemies. Si elles débutent le Tour déjà adjacentes, elles sont libres de faire ce qu'elles veulent (sauf bouger pour se retrouver à nouveau adjacentes à un ennemi).
- La Portée de Commandement se compte depuis le Leader vers l'unité. Elle ne peut pas être tracée à travers des unités de combat ennemies. Par contre, elle peut longer des unités ennemies. Les Grandes Routes / Routes / Pistes (6.22) ne peuvent servir à tracer une ligne de commandement si elles sont adjacentes à des unités de combat ennemies.

(5.14) Les unités situées en dehors de la Portée de Commandement de leur Leader mais adjacentes à une unité du même Command qui est Commandée, sont traitées comme étant Commandées. Notez que cette règle permet à une chaîne d'unités d'être Commandées tant que l'une d'entre elles est à Portée de Commandement du Leader.

(5.15) Les Leaders ne peuvent pas être tués. S'ils sont "attaqués" (une unité ennemie cherche à entrer dans l'hexagone contenant seulement un Leader), bougez les simplement dans un hexagone libre ou occupé par une unité amie. Si toutes les unités d'un Leader sont Retirées / éliminées, retirez le Leader (11.61).

5.2 Initiative

(5.21) Lors de la Phase de Détermination d'Initiative, chaque joueur jette un dé. Si la Piste d'Enregistrement des Tours le précise, il ajoute au résultat du dé le DRM indiqué. Le plus haut score obtient l'Initiative pour ce Tour. En cas d'égalité, aucun joueur n'a l'Initiative, tous les AM sélectionnés par les joueurs vont dans le Pool et la phase 3.A.2 est ignorée.

(5.22) Lors de Tours particuliers de certaines batailles, l'un des joueurs reçoit automatiquement l'Initiative; voir les règles du Livret de Bataille.

(5.23) Le joueur ayant l'Initiative peut alors sélectionner (choisir spécifiquement) l'AM avec lequel il va commencer le Tour en cours.

6. MOUVEMENT

6.1 Généralités

(6.11) POTENTIEL DE MOUVEMENT : Chaque unité a son Potentiel de Mouvement de base (MA [Movement Allowance]) imprimé sur son pion. Quand un Command est activé, chaque unité de ce Command peut bouger à concurrence de son Potentiel de Mouvement. Les unités peuvent toujours dépenser moins de Points de Mouvement que ce qui est inscrit.

(6.12) PROCEDURE : Les unités bougent séparément et individuellement, même si elles démarrent empilées. L'unité en mouvement trace son chemin le long d'hexagones contigus, en payant les Points de Mouvement requis par chaque hexagone pénétré. Vous devez terminer le mouvement d'une unité avant d'en bouger une autre. L'orientation d'une unité de combat (7.1) n'a aucun effet sur son mouvement sauf si elle est empilée avec une autre unité de combat (7.1).

(6.13) MOUVEMENT ETENDU : Toute unité, excepté la cavalerie à pied et toute unité Désorganisée, peut accomplir un Mouvement Etendu à n'importe quel moment, tant qu'elle ne commence ni ne bouge jusqu'à deux (2) hexagones d'une unité de combat ennemie. Si elle veut bouger plus près (ou tout contre) d'une unité de combat ennemie, elle doit effectuer un mouvement normal. La cavalerie à pied et les unités Désorganisées ne peuvent pas utiliser le

Mouvement Etendu. Quand elle exécute un Mouvement Etendu :

- L'infanterie augmente son MA de deux (+2)
- L'artillerie régulière augmente son MA de trois (+3)
- La cavalerie, l'artillerie attelée et les Leaders augmentent leur MA de quatre (+4)

Note de jeu : *Une* unité *ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement pendant un même AM. Elle ne peut pas commencer par un Mouvement Etendu puis finir par un mouvement normal.*

(6.14) UNITES ENNEMIES : Les unités qui bougent de manière adjacente à une unité de combat ennemie doivent cesser leur mouvement pour cette Activation, à moins que le côté d'hexagone qui les sépare de l'unité adverse soit franchissable par aucune d'elles. Les unités qui commencent leur Activation déjà adjacentes à une unité de combat ennemie peuvent bouger, mais doivent stopper dès qu'elles entrent à nouveau dans un hexagone adjacent à une unité de combat ennemie. Une unité ne doit jamais entrer dans, ni traverser, un hexagone contenant une unité de combat ennemie.

6.2 Mouvement et Terrain

(6.21) Le coût en Points de Mouvement (MP [Movement Points]) dépend du type de l'unité; voir le Tableau des Effets du Terrain. Une unité en mouvement doit avoir assez de MP pour payer le coût du terrain au moment d'entrer dans un hexagone. Si ce n'est pas le cas, elle ne peut y entrer.

Note de jeu : *L'artillerie attelée utilise les coûts en MP situés dans la colonne Artillerie. Elle peut également effectuer une Retraite avant Charge (10.27) comme la cavalerie.*

(6.22) GRANDES ROUTES [Pikes], ROUTES [Roads] ET PISTES [Trails] : Les unités paient le coût d'une Grande Route / Route / Piste si elles entrent dans un tel hexagone depuis un hexagone contenant une Grande Route / Route / Piste connectée; sinon, elles paient le coût du terrain environnant de l'hexagone. Les unités ne peuvent emprunter une Grande Route / Route / Piste pour venir au contact d'une unité ennemie; elles doivent dans ce cas payer le coût du terrain environnant de l'hexagone. Les Grandes Routes / Routes / Pistes annulent / réduisent les coûts d'élévation tout comme elles annulent / réduisent les autres coûts de terrain.

(6.23) PISTES : Emprunter une piste coûte la moitié du coût du terrain environnant de l'hexagone, arrondie à l'entier supérieur. Ainsi, une unité d'artillerie qui devrait normalement payer 3 PM pour entrer dans un hexagone de bois, ne paie que 2 MP pour emprunter la piste qui le traverse et 1 PM pour une piste située en terrain clair.

(6.24) RIVIERES [Rivers], CRIQUES [Creeks] ET RUISSEAUX [Streams] : Certains côtés d'hexagone de rivière sont infranchissables, sauf par un gué ou un pont. Consultez les différentes règles de bataille. Les Routes ou les Pistes n'annulent pas le coût pour traverser les ruisseaux ou les criques à moins qu'un symbole de pont ou de gué ne soit présent. Notez que les gués et les ponts ont leur propre coût de MP.

6.3 Mouvement de l'Artillerie

(6.31) L'artillerie peut soit bouger, soit tirer lors d'une même Activation, pas les deux.

(6.32) L'artillerie ne peut se mettre adjacente à une unité de combat ennemie, sauf si :

- Il y a déjà une unité amie d'infanterie ou de cavalerie dans cet hexagone (comme décrit en 6.12, elles ne peuvent bouger en même temps), ou
- Le côté d'hexagone séparant les unités adverses est infranchissable pour chacune d'entre elles (comme par exemple un côté d'hexagone de rivière).

6.4 Empilement

(6.41) Il y a empilement quand il y a plus d'une unité dans un hexagone, et ceci à n'importe quel moment. La règle de base est : une unité de combat par hexagone. Cependant :

1. Une unité d'artillerie (régulière ou attelée) peut s'empiler sur une unité d'infanterie/cavalerie.
2. Deux unités d'artillerie (régulières ou attelées) peuvent être empilées ensemble.
3. Deux unités d'infanterie ou de cavalerie à pied, ayant le même Leader (seconde ligne du pion) peuvent être empilées ensemble.
4. Les Leaders est les marqueurs d'information sont empilables à volonté.

(6.42) Les restrictions d'empilement s'appliquent à tout moment, même pendant le mouvement. Cependant :

- Une unité, à un moment donné, peut traverser un hexagone contenant une seule unité amie d'artillerie ou de cavalerie sans surcoût de PM.
- Une unité peut traverser (mais pas rester avec) une unique unité d'infanterie (amie) en payant +1 PM (en plus du terrain). Elle ne paie pas ce surcoût si elle reste dans l'hexagone, du moment que ce soit autorisé par ce qui est précisé plus haut (6.41).
- Les Leaders ne paient jamais aucun PM supplémentaire pour s'empiler ou traverser une quelconque unité.

(6.43) Une unité d'infanterie qui entre dans un hexagone contenant une autre unité d'infanterie, si l'empilement est autorisé, est toujours placée en bas de la pile. Cet ordre peut être changé au prix de la

totalité des PM pendant son Activation. La même chose s'applique aux unités de cavalerie à pied quand elles sont autorisées à s'empiler avec une autre unité de cavalerie à pied.

6.5 Renforts

(6.51) Les renforts, quand ils interviennent, entrent en jeu quand leur AM est tiré (de ce fait, leurs AM sont disponibles pendant le Tour où leur arrivée est programmée). Ils entrent, par Command, par l'hexagone indiqué dans le scénario en une "colonne" s'étendant en dehors de la carte : la deuxième unité de ce Command paie le coût pour entrer, plus ce qu'à payé la première, etc. Si les renforts entrent sur la carte en Mouvement Normal ou Etendu (6.13), elles peuvent s'empiler dans la "colonne" hors-carte selon les règles normales d'empilement (6.4). Si la zone d'entrée d'un groupe de renforts consiste en plusieurs hexagones adjacents, le groupe peut répartir ses entrées entre ces hexagones, à la convenance du joueur qui les joue. Dans le cas où il y a plusieurs zones d'entrée possibles, le joueur qui contrôle le groupe de renforts choisit quelle zone sera utilisée. Toutes les unités et Leaders d'un même groupe doivent entrer par une seule et même zone d'entrée.

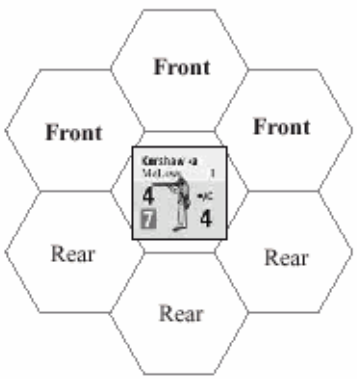
(6.52) Les renforts ne pouvant pas entrer alors qu'ils sont activés par un AM (généralement parce que les hexagones d'entrée ne sont pas libres, il y a trop d'ennemis en face d'eux, etc.) entreront simplement lors de leur prochain AM. Les renforts ne peuvent pas être volontairement retardés sauf si les règles de la bataille le permettent spécifiquement.

(6.53) Aucune unité ne peut entrer ou charger un hexagone d'entrée ennemi avant que tous les renforts adverses pouvant entrer par là ne soient entrés en jeu.

7. ORIENTATION

7.1 Généralités

(7.11) Toute unité de combat doit être orientée dans un hexagone de manière à ce que le haut (le côté où il y a son nom) longe l'un des côté d'hexagone, comme l'indique le schéma ci-dessous. Toutes les unités d'un même hexagone doivent avoir la même orientation. L'orientation d'unités empilées peut être modifiée au prix d'un mouvement de la pile entière lors d'une Activation. Les trois hexagones de devant [Front] sont appelés hexagones Frontaux (l'Avant), ceux de derrière [Rear], l'Arrière.



(7.12) L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement, et une unité est libre de changer son orientation à n'importe quel moment pendant ou à la fin de son mouvement. Les unités n'ont pas à être face à l'hexagone dans lequel elles veulent entrer. Cependant :

- Si une unité d'artillerie ou d'infanterie débute son mouvement empilée au sommet d'une unité d'infanterie et veut sortir de l'hexagone par l'Arrière, elle doit payer un PM supplémentaire pour cela.
- Si une unité d'infanterie débute son mouvement empilée sous une autre unité d'infanterie et veut aller dans un des hexagones Frontaux, elle doit payer un PM supplémentaire pour cela.

(7.13) Les unités ne peuvent charger ou tirer que par leurs trois hexagones Frontaux.

(7.14) Les artillerie activées peuvent se réorienter (sans changer d'hexagone) et faire feu dans la même phase. Elles peuvent également pivoter d'un côté d'hexagone pour effectuer un Tir de Contrebatterie (9.13). Cependant, une unité d'artillerie ne peut jamais changer ainsi son orientation si elle est empilée avec une infanterie ou une cavalerie. De plus, une unité d'artillerie empilée avec une autre unité d'artillerie ne peut changer d'orientation de l'une de ces deux manières que si elle effectue un Tir Combiné (9.3) auquel cas les deux unités d'artillerie se réorientent ensemble. L'artillerie ne peut pas changer d'orientation pour effectuer un Tir Défensif (10.3).

8. COMBAT

Il y a trois types de combat : le Tir d'artillerie, la Charge et le Tir Défensif. L'infanterie et la cavalerie chargent; l'artillerie ne peut pas charger — elle tire. En défense, l'infanterie, la cavalerie à pied et l'artillerie qui sont chargées peuvent procéder à un Tir Défensif.

Note de conception : *La plupart des combats durant la Guerre de Sécession consistait en des échanges de tirs à courte portée. Charger et engager l'ennemi au corps à corps était, non pas rare, mais relativement inhabituel — encore plus à mesure que la guerre progressait. Le terme de jeu "Charge" regroupe tout cela dans un seul jet de dé (plus la réaction des unités attaquées).*

9. TIR D'ARTILLERIE

9.1 Généralités

(9.11) PORTEE : Il y a trois types d'unité d'artillerie, distinguées par portée : Courte (S), Moyenne (M), et Longue (L). Chaque type a la capacité de tirer sur des cibles qui sont éloignées de plus d'un hexagone, mais la distance autorisée est différente selon le type. Comme l'indique le Tableau de Portée d'Artillerie

[Artillery Range Chart], plus la cible est éloignée, plus le DRM est négatif.

(9.12) QUAND : Les unités d'artillerie peuvent tirer une seule fois quand elle sont activées (Tir d'Activation). Elles peuvent effectuer un Tir de Contrebatterie (9.13) une seule fois pendant chaque Phase d'Activation ennemie (une fois par AM ennemi). Elle peuvent également effectuer un Tir Défensif (10.3) (contre une, certaines, ou toutes les unités qui les chargent) une seule fois pendant chaque Phase d'Activation ennemie (une fois par Activation de Leader/Command ou Combinée). Cependant, l'artillerie Désorganisée ne peut pas faire feu.

(9.13) CONTREBATTERIE : L'artillerie peut faire feu contre une unité d'artillerie ennemie qui lui a tiré dessus lors de cette phase, mais seulement une fois par Phase d'Activation adverse, quel que soit le nombre de fois où elle s'est fait tirer dessus. On considère que le Tir de Contrebatterie est simultané. Les résultats sont appliqués après que les unités aient toutes tiré. Un Tir de Contrebatterie affecte toutes les unités présentes dans l'hexagone cible si celles-ci peuvent être affectées par un Tir d'Artillerie (9.22).

Note de jeu : *Quand elle est chargée, l'artillerie effectue un Tir Défensif; cf. 10.3. Ce n'est pas un Tir de Contrebatterie, donc une artillerie qui se fait tirer dessus par une artillerie ennemie peut riposter par un Tir de Contrebatterie puis effectuer un Tir Défensif si elle est chargée.*

9.2 Procédure

(9.21) L'artillerie peut tirer sur n'importe quelle cible qui est à portée et dans sa Ligne de Vue. Une unité d'artillerie qui tire à une portée de deux hexagones ou plus — comptée depuis les canons jusqu'à la cible, sans compter l'hexagone où se trouve l'unité qui fait feu — ne le peut que si elle voit sa cible (cf. 9.4 : Ligne de Vue).

(9.22) Pour résoudre un tir d'artillerie, jetez le dé et ajoutez ou soustrayez les modificateurs (9.23). Consultez ensuite la Table de Tir d'Artillerie [Artillerie Fire Table] pour en obtenir le résultat. Cet unique jet de dé affecte toutes les unités présentes dans l'hexagone cible sauf quand l'hexagone cible est adjacent à l'unité d'artillerie faisant feu et quand il contient deux unités d'infanterie. Lorsque l'hexagone cible est adjacent et qu'il contient deux unités d'infanterie, le tir n'affecte que l'unité située en haut de la pile s'il entre par un hexagone frontal, et uniquement l'unité d'en dessous s'il entre par un hexagone arrière (7.11).

(9.23) MODIFICATEURS AU DE : Les points suivants modifient le jet de Tir :

• La Puissance de Tir de l'unité qui fait feu
• La portée (cf. Tableau des Portées d'Artillerie [Artillery Range Chart] de chaque bataille)
• Le terrain (cf. Tableau des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart])
• Le Tir Combiné (9.3)

Ces modificateurs sont cumulatifs.

9.3 Tir Combiné

Si deux unités d'artillerie sont empilées dans un même hexagone, elles peuvent combiner leur tir. Pour ce faire, prenez le plus fort Potentiel de Tir et ajoutez deux (+2) au jet de dé. Si les deux unités sont de portées / types différents (9.11), alors utilisez le plus mauvais DRM de portée si ce dernier est différent pour chacune de ces unités. Deux unités d'artillerie dépendant de Commands différents qui sont empilées ensembles peuvent combiner leur tir, mais une seule fois pendant l'Activation d'un des deux Commands, pas des deux.

Exemple : *[Chancellorsville]. Une unité "M" est empilée avec une unité "L", et elles veulent combiner leur tir contre une cible située à 5 hexagones de distance. Le DRM est alors de +2 pour le Tir Combiné, mais de -1 pour la portée des canons "M" (pas le "0" des canons "L").*

9.4 Ligne de vue [Line of Sight] (LOS)

La LOS est tracée depuis le centre de l'hexagone d'où part le tir jusqu'au centre de l'hexagone cible.

Si le tireur et la cible sont à la même hauteur, la LOS est claire sauf si :

• Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, est plus haut que le tireur et la cible; ou
• Un hexagone intermédiaire situé à la même hauteur contient un bois ou une unité de combat.

Si le tireur est plus haut que la cible, la LOS est claire sauf si :

• Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, se trouve à la même hauteur ou plus haut que le tireur;
• Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à un seul niveau d'élévation en dessous du tireur;
• Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à la même hauteur ou plus haut que la cible et à mi-chemin ou plus près de celle-ci; ou
• Un hexagone intermédiaire situé plus haut que la cible et dont le côté d'hexagone traversé par la LOS est une pente abrupte se trouve plus près de la cible que du tireur.

***Si la cible est plus haute que le tireur, la LOS est claire sauf si* :**

- Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, se trouve à la même hauteur ou plus haut que la cible;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à un seul niveau d'élévation en dessous de la cible;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à la même hauteur ou plus haut que le tireur et à mi-chemin ou plus près de celui-ci; ou
- Un hexagone intermédiaire situé plus haut que le tireur et dont le côté d'hexagone traversé par la LOS est une pente abrupte se trouve plus près du tireur que de la cible.

Dans tous les cas, si la LOS longe un côté d'hexagone qui borde l'un des cas précédents de LOS bloquée, la LOS est considérée comme bloquée.

***Note de jeu** : Seuls quelques champs de bataille comportent des pentes raides et/ou à pic (Antietam contient les deux; Cedar Creek contient des pentes raides; Chancellorsville, Chickamauga, Fredericksburg, Manassas et Salem Church n'en ont aucune). Les extrémités d'un côté d'hexagone de pente raide ou à pic sont considérées comme faisant partie du côté d'hexagone de pente.*

***Exemple** : Carte d'Antietam : La LOS est bloquée de 2313 à 2311. La LOS est bloquée de 2012 à 2010 par 2000. La LOS est bloquée de 4617 à 4613 par 4609. La LOS est claire de 4617 à 4608 par 4600. La LOS est bloquée de 2110 à 2409 par 2508. La LOS est claire de 2110 à 2608 par 2707.*

***Exemple** : Carte de Chancellorsville : La LOS est bloquée de C-4116 à C-4114. La LOS est bloquée de C-4217 à C-4615 par C-6008.*

***Exemple** : Carte de Fredericksburg : La LOS est bloquée de F-5422 à F-5413 par F-5402. La LOS est claire de F-5422 à F-5401 par F-5400.*

9.5 Erreur de tir ami

(9.51) La présence d'unités situées entre une unité qui tire et sa cible, où cette dernière est plus haute que les unités intermédiaires, ne bloque pas la LOS, si on ne tient pas compte de la position relative de ces trois unités. Cependant, si l'unité du milieu est adjacente à l'hexagone cible, et qu'elle est amie de l'unité qui fait feu, il y a une possibilité pour que l'artillerie touche l'unité amie au lieu de la cible.

(9.52) Si le jet de tir non modifié est un '2' ou moins, alors l'unité intermédiaire amie effectue un CCDR, auquel on ajoute deux (+2). Si ce DR modifié est plus élevé que la Cohésion de cette cible involontaire, celle-ci devient Désorganisée. Le tir n'a aucun effet sur la cible initiale.

10. CHARGE

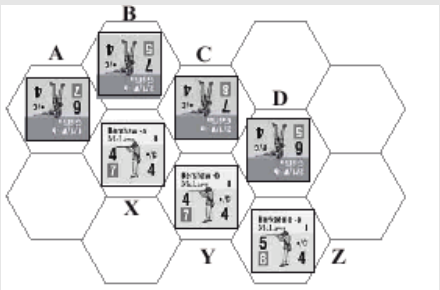
10.1 Généralités

(10.11) QUI PEUT CHARGER : Une unité d'infanterie ou de cavalerie active qui n'est pas Désorganisée peut charger toute unité ennemie se trouvant dans ses hexagones Frontaux. Les unités d'infanterie / de cavalerie à pied et d'artillerie qui sont chargées peuvent effectuer un Tir Défensif (10.3) pour essayer de stopper la charge. Les unités ne peuvent pas, et ne sont jamais obligées de, charger à travers ou dans un terrain qui leur est interdit lors d'un mouvement normal. Les charges doivent être désignées par le joueur attaquant de manière à ce que pas plus d'un des joueurs n'aie plus d'une pile impliquée dans chaque charge. Cf. 11.14 concernant la charge contre une artillerie isolée.

(10.12) COUVERTURE : Si il y a plus d'un ennemi dans ses hexagones Frontaux, une unité doit toutes les charger si elle veut attaquer, à moins que certaines de ces unités ennemies soient dans les hexagones Frontaux d'une autre unité amie. Ces unités ennemies ainsi "couvertes" par les autres unités amies n'ont plus à être chargées. Cependant :

- Les unités Désorganisées et l'artillerie ne peuvent pas couvrir
- Des unités de Commands / Leaders différents ne peuvent se couvrir entre elles à moins de réussir une Action Combinée.
- L'unité placée en dessous de la pile ne peut être utilisée pour couvrir.

***Note de conception :** Les unités de "couverture" occupent leur ennemi par leur présence, habituellement par des tirs sporadiques, etc.*



EXEMPLE DE COUVERTURE : La division de McClaws est activée. Les unités Y et Z chargeront l'unité D, pendant que l'unité X charge les unités A, B et C. L'unité X couvre pour l'unité Y donc elle n'a pas à charger l'unité C. Notez que même si l'unité X ne chargeait pas les unités A, B et C, l'unité X couvrirait encore l'unité C pour l'unité Y et cette unité Y n'aurait toujours pas à charger l'unité C.

***Note de jeu** : Les unités de couverture n'ont pas à charger; leur simple présence éloigne l'attention des*

unités ennemies des autres attaques. Egalement, les unités ennemies couvertes le demeurent même si l'unité qui les couvre est subséquemment Désorganisée (11.12) par un Tir Défensif (10.3).

10.2 Résolution d'une Charge

(10.21) Le joueur attaquant doit désigner toutes les charges et toutes les unités qui y participent, avant de commencer à les résoudre.

Note de jeu : *Ce point est important quand un Tir Défensif (10.3) désorganise une unité qui chargeait, car cela oblige les éventuelles autres unités qui chargeaient avec elle à attaquer avec un ratio plus faible.*

(10.22) Pour déterminer l'issue d'une charge, le joueur attaquant jette le dé qu'il ajuste ainsi :

+/–? Ratio des Potentiels de Combat (10.23)
+/–? La différence entre les deux meilleures Cohésions de chaque camp (10.25)
+/–? Le terrain du défenseur (cf. 10.4).
+1 Si l'attaque s'effectue par l'Arrière du défenseur
+2 Si l'attaque est combinée à la fois sur l'Avant et l'Arrière du défenseur
+1 Si une cavalerie charge de l'infanterie
–1 Si la pile attaquante contient de la cavalerie à pied

(10.23) RATIO DES POTENTIELS DE COMBAT: Pour déterminer le DRM de ratio, chaque joueur totalise le Potentiel de Combat de toutes ses unités impliquées dans la charge (10.24). L'attaquant compare alors la puissance de ses unités à celle du défenseur, exprimé en un ratio réduit à sa forme la plus simple et arrondi en faveur du défenseur. Ainsi, 9 points attaquant 4 points équivaut à une charge à 2 contre 1. Si c'était 5 points d'unités qui attaquaient 7 points d'unités, on arrondirait à du 1 contre 1 1/2 (indiqué 2 contre 3). Consultez le Tableau des Ratios [Odds/Ratio Chart] pour trouver les DRM applicables, et 10.4 pour un effet important du terrain sur ces mêmes ratios.

(10.24) CHARGE COMBINEE : Les unités qui chargent peuvent combiner leur puissance et capacités si elles sont empilées ou adjacentes entre elles. Si ce n'est pas le cas, et si elles sont séparées d'au moins un hexagone, chaque charge est résolue séparément, dans l'ordre voulu par l'attaquant. Cependant, la cavalerie montée ne peut combiner son attaque avec de l'infanterie ou une cavalerie à pied, même si elle leur est adjacente. Si une unité placée en dessous d'une pile veut charger, elle doit combiner son attaque avec l'unité qui est au dessus.

Note de jeu : *Si l'unité du dessus dans un ou plusieurs hexagones concernés par une charge combinée se retrouve Désorganisée (11.12) du fait des Tirs Défensifs (10.3), la charge est tout de même résolue comme combinée à un potentiel moindre (et donc des DRM réajustés) avec les unités restantes qui n'ont pas été Désorganisées, même si celles-ci ne sont plus adjacentes entre elles.*

(10.25) DIFFERENCE DE COHESION : L'attaquant soustrait la meilleure Cohésion du défenseur à sa meilleur Cohésion, et la différence représente le DRM. Le DRM maximum est généralement de +/- 3; cependant quand une cavalerie montée charge une unité située dans un hexagone de bois, le bénéfice maximum de Cohésion qu'elle peut obtenir est de +1. Evidemment, si la Cohésion du défenseur est meilleure que celle de l'attaquant, ce DRM sera négatif. Le facteur de Cohésion de l'artillerie n'a aucun effet ici; il n'est pas pris en compte.

(10.26) CHARGES DE CAVALERIE : Une unité de cavalerie montée obtient un DRM de +1 quand elle charge une infanterie, mais uniquement si elle a bougé d'au moins un hexagone pendant cette phase (3.C.2.a.iii), et si aucun des hexagones ainsi pénétrés ne coûte plus de 2 MP.

(10.27) RETRAITE AVANT LA CHARGE : Quand elle se défend, une cavalerie (ou une artillerie attelée), même Désorganisée, peut retraiter d'un ou deux hexagones avant d'être chargée par de l'infanterie (mais pas par de la cavalerie). Cette retraite doit l'éloigner de l'attaquant par rapport à son hexagone initial, et elle ne peut retraiter dans un hexagone adjacent à une unité ennemie ou occupé par une quelconque unité, à moins que les règles d'empilement ne l'y autorisent. Dans ce cas, l'infanterie peut avancer (comme en 11.3) dans l'hexagone vacant.

(10.28) ARTILLERIE : L'artillerie ne peut jamais participer à une charge. Sa puissance est uniquement utilisée pour le Tir.

- Si elle est empilée avec une unité qui charge, et que celle-ci "perd", l'artillerie est Désorganisée et doit retraiter, si nécessaire. Si l'unité qui charge gagne, elle ne peut pas avancer.
- Si elle se défend avec une ou plusieurs unités d'infanterie ou de cavalerie et que celles-ci "perdent", l'artillerie doit retraiter et faire un test de Désorganisation.
- Si elle se défend sans aucune autre unité d'infanterie ni de cavalerie, elle est automatiquement éliminée. Aucune résolution de charge n'est alors requise. Voir également 11.14.

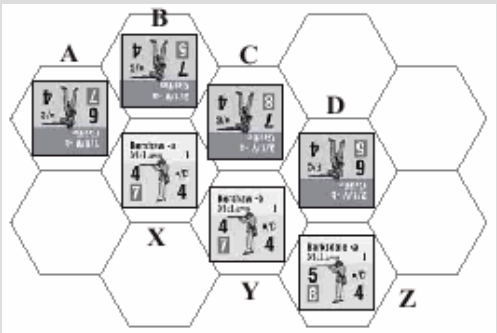
Note de jeu : *L'artillerie est considérée comme se défendant avec une unité de cavalerie ou d'infanterie si elles se défendent toutes contre la même charge. Ainsi, si une unité d'artillerie et une unité d'infanterie adjacente sont toutes deux chargées par la même pile ennemie, l'artillerie est considérée comme se*

défendant avec l'infanterie même si elle n'est pas empilée avec cette dernière.

(10.29) RESULTATS : Les résultats possibles d'une charge dépendent du jet de dé ajusté (voir la Table de Charge [Charge Table]). Les résultats sur la Table de Résolution de Charge s'appliquent à toutes les unités affectées (qu'elles soient en attaque ou en défense, selon le résultat, tous les Tests de Cohésion requis étant effectués séparément pour chaque unité affectée). Le joueur attaquant peut résoudre ses charges dans l'ordre qu'il désire, mais tous les Tirs Défensifs doivent être résolus avant que les jets de dé de résolution des charges ne soient effectués.

10.3 Tir Défensif (DF)

(10.31) QUI PEUT UTILISER LE DF : Toute unité d'infanterie, de cavalerie à pied, ou d'artillerie non Désorganisée qui est chargée peut effectuer un Tir Défensif pour tenter de stopper l'attaque. La cavalerie ne peut pas utiliser de Tir Défensif. Ni l'artillerie attelée qui choisit de faire une Retraite Avant la Charge (10.27).



Suite de l'exemple :
Le défenseur (joueur de l'Union) conduit ses Tirs Défensifs (DF) d'abord, avant que l'attaquant (Confédéré) ne mène ses charges. Les unités A, B et C effectuent un DF contre l'unité X. Il n'y a aucun DRM applicable. Les trois DF requièrent un jet de dé de 8 ou 9 pour rendre l'attaquant Désorganisé. Deux d'entre eux réussissent, entraînant deux résultats de Désorganisation contre l'unité X — l'obligeant à se Retirer [Withdraw]. L'unité D peut effectuer un DF contre les unités Y et Z avec un modificateur de -1, mais dans ce cas il vaut mieux faire un DF uniquement contre Y (un modificateur de -1 rendrait impossible de toucher Z qui a une Cohésion de 8). Le jet de dé est de 7, ce qui est un échec (un jet de 8 ou 9 était nécessaire). Cela conclut le Tir Défensif de ces unités.

(10.32) ORIENTATION ET DF MULTI-HEXAGONES : Un Tir Défensif est dirigé uniquement contre les hexagones Frontaux des défenseurs. Cependant, il peut être utilisé contre tous les ennemis qui s'y trouvent et qui chargent, même s'il n'y a qu'une seule unité qui accomplit un Tir Défensif (et voir 10.36.). Si des unités chargent une seule cible depuis plusieurs hexagones Frontaux, celle-ci peut tirer sur un, certains ou tous ces hexagones. Cependant :

- Quand une infanterie procède à un Tir Défensif, soustrayez un (–1) pour chaque cible qui charge au delà d'une sur laquelle l'unité tire.
  Exemple : Un DF contre 3 unités qui chargent, peut s'effectuer contre un seul hexagone (pas de DRM), contre deux hexagones (avec un DRM de –1 pour chaque), ou contre les trois hexagones (avec un DRM de –2 pour chaque).
- Quand une artillerie procède à un Tir Défensif, si elle fait feu sur des unités qui chargent depuis un seul et même hexagone, elle obtient un DRM de +2. Si elle fait feu sur plus d'un hexagone, il n'y a aucun DRM.

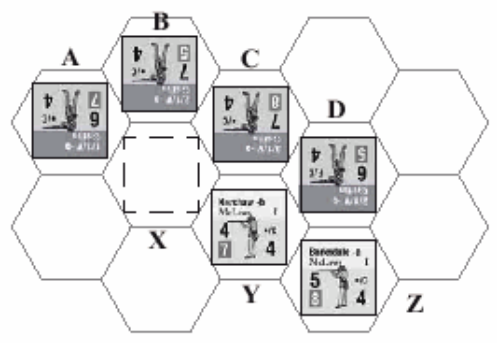
(10.33) RESOLUTION DU TIR DEFENSIF : Pour déterminer les effets d'un Tir Défensif, le joueur en défense jette un dé pour chaque hexagone ciblé et en compare le résultat avec la Cohésion de l'unité d'infanterie / cavalerie du dessus située dans l'hexagone ciblé. Il n'utilise aucun potentiel de l'unité qui tire en défense, seulement les ajustements au DR décrits en 10.34 :

- Si le DR ajusté est supérieur au facteur de Cohésion de l'unité qui charge, cette dernière est Désorganisée (et ne peut plus charger; cf. 10.11).
- Si le DR ajusté est inférieur ou égal au facteur de Cohésion de l'unité attaquante, il n'y a aucun effet.

(10.34) MODIFICATEURS : Les ajustements possibles au dé de Tir Défensif sont :

+2 si la cible/unité qui charge est une cavalerie
+2 pour une artillerie qui cible un seul hexagone attaquant
–? si une infanterie / cavalerie à pied effectue un Tir Défensif contre plus d'un hexagone attaquant, appliquez un -1 à chaque DR, pour chaque cible en plus de la première (10.32).
+2 pour une artillerie non Désorganisée empilée avec de l'infanterie / cavalerie à pied
+2 pour deux unités d'artillerie non Désorganisées empilées dans le même hexagone qui effectuent un Tir Défensif contre des unités dans un seul hexagone attaquant
–1 si l'unité située en haut d'une pile en défense est une unité d'infanterie / cavalerie à pied Désorganisée
–? Terrain. Voir le tableau des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart].

Tous les ajustements applicables à un hexagone cible particulier sont cumulatifs; le total des ajustements peut ainsi être différent pour chaque hexagone cible.



Suite de l'exemple :
Après les Tirs Défensifs, les deux unités confédérées peuvent accomplir leur charge. Notez que l'unité X a été retirée et placée dans la case Withdrawn. Le ratio est de 9 contre 6 (3-2) ce qui produit un DRM de +1. La différence entre les deux plus hauts scores de Cohésion est de trois, ce qui ajoute un DRM de +3. Il n'y a pas d'autre modificateur applicable. Un jet de dé de 5 est modifié en 9, ce qui provoque une retraite de l'unité nordiste ainsi qu'un CCDR. L'unité Z doit avancer.

***Note de jeu** : Des unités empilées éligibles pour effectuer un DF doivent le faire ensemble contre le(s) même(s) hexagone(s) cible(s) avec un seul et même jet de dé pour chaque hexagone cible. Quand deux unités d'infanterie / cavalerie à pied sont empilées, l'unité du dessous ne contribue à aucun DRM, positif ou négatif, pour le DF, même si elle est Désorganisée.*

(10.35) UNITE DU DESSUS AFFECTANT LA PILE : Quand un Tir Défensif se fait contre un hexagone contenant des unités empilées, il n'affecte que l'unité attaquante du dessus. Cependant, si cette unité est Désorganisée, aucune des unités de cet hexagone ne peut charger (même si celle du dessous n'est pas Désorganisée).

(10.36) DESORGANISATIONS MULTIPLES : Quand des unités situées dans un même hexagone chargent plusieurs hexagones de défenseurs, le joueur en défense effectue un jet de dé distinct pour chaque pile en défense qui effectue un Tir Défensif. Dans ce cas, les résultats de Désorganisation (11.1) se cumulent.

10.4 Terrain et Charge

(10.41) LES INCONVENIENTS DU TERRAIN A DECOUVERT : Si, lorsque l'on détermine le DRM de Terrain pour une charge, il n'y a aucun DRM favorable au défenseur — c'est généralement le cas quand les adversaires sont au même niveau et que le défenseur est une infanterie en terrain clair — alors, lorsque qu'on détermine le ratio, celui-ci est arrondi en faveur de l'attaquant, non plus du défenseur.

***Exemple :** 7 SP qui chargent 3 SP, tous au même niveau et le défenseur est en terrain clair, s'arrondit à du 3-1.*

***Note de conception :** Cela reflète l'inconvénient de se défendre en plein "nulle part" compte tenu de ce genre de bataille. Notez que lorsqu'une unité charge en terrain clair, elle voit les Tirs Défensifs contre elle bénéficier d'un DRM de +1.*

(10.42) RUISSEAUX : Comme indiqué dans chaque bataille, les ruisseaux n'ont habituellement aucun effet, en terme de DRM, sur la charge. Néanmoins, si une unité charge au travers d'un ruisseau, l'attaquant n'obtient pas le bénéfice du 10.41 pour cette charge. Un ruisseau n'affecte pas le Tir Défensif contre des unités en terrain clair.

(10.43) Si des attaquants chargent depuis/dans des hexagones qui donneraient des DRM différents, le défenseur bénéficie du DRM cumulatif le plus avantageux pour lui.

***Exemple** : À Antietam, une unité d'infanterie charge deux unités d'infanterie ennemies qui sont dans des hexagones adjacents avec un ratio de 1:1 et une différence de Cohésion de zéro. L'une des unités en défense se trouve en terrain clair situé un niveau en dessous de l'unité qui charge (DRM cumulatif de +1). L'autre unité en défense se trouve dans un hexagone de bois situé à la même hauteur que l'unité qui charge, mais cette unité en défense est chargée par l'un de ses hexagones Arrières (DRM cumulatif de +0). Un DRM de +0 est donc appliqué au DR de résolution de la charge puisque c'est le DRM cumulatif le plus avantageux pour le défenseur.*

(10.44) Les bénéfices de terrain en défense sont cumulatifs. Une unité dans les bois qui est attaquée à travers un gué bénéficie des deux.

11. RESULTATS DES COMBATS

11.1 Désorganisation

(11.11) Une unité de combat qui subit un résultat de Désorganisation est retournée sur son côté Désorganisé. Si elle était déjà Désorganisée, elle est Retirée. Les unités de cavalerie qui ne possèdent pas de côté Désorganisé utilisent un marqueur "Disordered" pour indiquer ce statut; cf. 12.4.

(11.12) Les unités Désorganisées :

• Ne peuvent faire de Mouvement Etendu

- Ne peuvent venir de manière adjacente à une unité de combat ennemie.
- Ne peuvent charger, mais consultez 11.14.
- Soustraient un (–1) à leurs Tirs Défensifs si elles se situent en haut d'une pile qui fait feu
- Une artillerie Désorganisée ne peut tirer
- Une infanterie/cavalerie Désorganisée ne peut effectuer de Couverture (10.12)
- Ne peuvent aller en haut d'une pile si elles sont adjacentes à une unité de combat ennemie (6.43)
- Ne peuvent changer d'orientation si elles sont adjacentes à une unité de combat ennemie sauf si elles sont en train de quitter leur hexagone (7.1)

(11.13) Les unités Désorganisées peuvent être Ralliées 11.5.

(11.14) Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui devient Désorganisée alors qu'elle chargeait une unité d'artillerie non défendue par une unité d'infanterie ou de cavalerie à pied ne peut achever sa charge. Dans un tel cas, l'artillerie en défense n'est pas éliminée car la charge n'a pas été à son terme. Une unité d'infanterie déjà Désorganisée qui commence son Activation en étant adjacente à une artillerie peut la charger à condition que l'unité d'infanterie ne charge que cette artillerie et qu'elle "survit" au Tir Défensif de celle-ci.

11.2 Retraite

(11.21) GENERALITES : Une unité qui retraite doit se déplacer d'un nombre d'hexagones requis afin de s'éloigner de l'unité qui en est la cause. Les unités de combat empilées qui doivent retraiter peuvent le faire ensemble ou séparément, au choix du joueur. Les unités en Retraite peuvent librement changer leur orientation pendant et à la fin de leur Retraite, même si elles sont Désorganisées. Les Leaders ne retraitent pas, ni ne bloquent à eux seuls une Avance ou une Retraite ennemie dans leur hexagone (5.15).

(11.22) DISTANCE DE RETRAITE : L'infanterie, la cavalerie à pied et l'artillerie retraitent d'un hexagone. La cavalerie et l'artillerie attelée peuvent retraiter d'un ou de deux hexagones, au choix du joueur dont les unités retraitent.

(11.23) RETRAITE ET EMPILEMENT : Une unité qui retraite ne peut entrer dans un hexagone ami occupé à moins que les règles sur l'empilement ne l'y autorisent. Cependant, si elle est autorisée à s'empiler, et si l'unité initialement présente dans cet hexagone est sujette à une attaque ennemie pendant cette phase, l'unité qui retraite n'ajoute pas son Potentiel de Combat ou sa présence pour la défense. Par contre, elle subit tous les effets négatifs que subit l'unité avec qui elle se trouve désormais. Une unité d'infanterie qui retraite dans un hexagone où se trouve une autre unité d'infanterie, où l'empilement est autorisé, est toujours placée en dessous de la pile dans la même orientation que l'unité du dessus (6.43).

(11.24) TERRAIN ET RETRAITES : Les unités qui retraitent ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone qu'elles ne peuvent franchir pendant leur mouvement normal. Si elles doivent retraiter suite à un combat à travers un gué ou un pont, elles subissent une Désorganisation automatique après, et en plus de, toute autre Désorganisation obligatoire. Cependant, en ce qui concerne les Ruisseaux (10.42), les gués ne causent pas de Désorganisation automatique et les ponts n'en causent qu'à l'artillerie.

***Note de jeu** : Tout comme la règle concernant les Ruisseaux (10.42), la règle du Terrain et des Retraites ci-dessus est une règle générale. Les règles spécifiques aux scénarios présentes dans le Livret de Bataille ou dans le Tableau des Effets du Terrain d'un scénario particulier peuvent modifier ces règles générales.*

(11.25) UNITES ENNEMIES: Une unité peut retraiter dans un hexagone adjacent à une unité ennemie, mais si celui-ci est dans un hexagone Frontal ennemi (7.11) l'unité qui retraite subit une Désorganisation automatique (et supplémentaire) pour chaque hexagone pénétré de ce type. Tout Test de Cohésion requis par le résultat d'une attaque qui a provoqué la Retraite est résolu avant la Désorganisation automatique (et supplémentaire).

(11.26) DEPLACEMENT : Si le seul chemin de Retraite possible d'une unité passe par une unité amie avec laquelle elle ne peut s'empiler, le joueur peut déplacer l'unité immobile en la faisant retraiter d'un hexagone et en lui faisant passer un Test de Cohésion. Si elle échoue, elle subit une Désorganisation. Ceci peut être effectué aussi souvent que nécessaire afin d'accomplir la Retraite initiale. Les unités ainsi déplacées peuvent forcer d'autres unités à se déplacer, dans une réaction en chaîne. Les unités déplacées peuvent aller dans un hexagone Frontal ennemi, mais elles en subissent alors les conséquences (11.25).

***Note de jeu :** Il est possible que ce déplacement puisse empêcher le déroulement d'une charge annoncée, en déplaçant l'unité qui devait attaquer, etc.*

(11.27) ELIMINATION : Si une unité n'a pas de chemin de Retraite valide, elle est définitivement éliminée sauf si elle peut retraiter hors carte auquel cas elle est Retirée (11.4).

11.3 Avance

(11.31) PROCEDURE: Si un défenseur quitte son hexagone (il retraite, est Retiré ou est éliminé) suite à une charge, l'unité attaquante ayant le plus haut score de Cohésion située en haut de la pile, doit

immédiatement avancer dans l'hexagone libéré. Egalité ? Au choix de l'attaquant. Seule l'unité placée au sommet avance — une unité placée dessous la pile n'avance jamais. Une artillerie empilée avec une infanterie n'avance jamais. Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation après avoir avancé. Si des défenseurs présents dans 2 hexagones différents sont attaqués depuis un seul hexagone et qu'ils retraitent tous les deux, l'attaquant choisit dans lequel avancer.

(11.32) ATTAQUE CONTINUE : Si le jet de dé de charge ajusté est de 11 ou plus, l'unité attaquante qui vient d'avancer, comme décrit en 11.31, peut alors charger n'importe quel ennemi qu'il trouve dans ses hexagones Frontaux, comme décrit en 10.1. Une seule Attaque Continue est permise. Si l'unité qui effectue une Attaque Continue obtient un 11 ou plus (à nouveau), il n'y a pas d'autre Attaque Continue. Les Charges Continues sont effectuées après la résolution de tous les autres combats normaux.

(11.33) CONTRE-ATTAQUE : Quand le dé ajusté de charge est "inférieur à 0", forçant l'attaquant(s) à retraiter, l'unité(s) de combat hors artillerie en défense peut, si elle le désire, avancer dans l'hexagone ainsi libéré et contre-attaquer un des hexagones contenant les unités qui ont retraité, en ignorant tout autre hexagone alors occupé par l'ennemi. De telles Contre-Attaques sont immédiatement effectuées et sont résolues comme des attaques classiques, sauf que tout résultat subséquent de Contre-Charge / Attaque ou d'Attaque Continue est ignoré.

Note de jeu : *Quand une Attaque Continue ou une Contre-Attaque se produit, la charge est sujette au Tir Défensif (10.3), mais seulement de la part de nouvelles unités ennemies en défense qui n'étaient pas impliquées dans le combat initial qui a produit l'Attaque Continue ou la Contre-Attaque.*

11.4 Retrait [Withdrawal]

Note de conception : *Le mot "Déroute", initialement employé dans les règles standard de Glory I, semblait perturber certains joueurs; ils visualisaient des soldats paniqués fuyant la bataille en désordre, se débarrassant de tout ce qui pouvait les ralentir. Ce n'est pas ce que nous voulions "simuler". Nous avons donc changé de terme. Le Retrait [Withdrawal] se réfère à l'incapacité d'une unité à rester au combat, à cause des pertes, de la fatigue, ou simplement du fait qu'elle en a "assez".*

(11.41) Une unité Désorganisée qui subit une Désorganisation supplémentaire, se Retire. Quand une unité est Retirée, elle est immédiatement enlevée de la carte et placée dans la case "Withdrawn" de son camp, quelle que soit sa situation sur la carte.

Exception : *Si l'unité est une artillerie (y compris attelée), elle est à la place éliminée et ne sera pas candidate au Rassemblement.*

(11.42) Lors de la Phase de Rassemblement (3.D.2), toutes les unités présentes dans la case Withdrawn sont déplacées dans la case Recovery. Cf. 11.6.

11.5 Ralliement

(11.51) Les unités Désorganisées qui n'ont ni chargé, ni bougé, ni tiré, peuvent tenter un Ralliement à la fin de la séquence d'Activation de leur Command, une fois que tous les mouvements et combats ont été résolus. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas se rallier.

Note de jeu *: Des marqueurs "No Rally" ont été inclus dans Glory III. Ils servent à identifier les unités Désorganisées qui ne sont pas éligibles pour tenter un Ralliement.*

(11.52) Pour rallier une unité, jetez le dé.

- Si le DR est inférieur ou égal à sa Cohésion (Désorganisée), retournez son pion sur son côté de pleine puissance et, s'il n'est pas empilé avec une autre unité de combat, réorientez le comme vous le désirez.
- Si le DR est supérieur à sa Cohésion (Désorganisée), rien ne se produit.

(11.53) Les Leaders n'ont aucun effet sur le Ralliement.

11.6 Rassemblement [Recovery]

(11.61) GENERALITES : Lors de la Phase de Rassemblement (3.D.1), toutes les unités Retirées présentes dans la case Recovery de chaque joueur sont éligibles pour un Rassemblement (et pour ainsi revenir en jeu). Si un Command entier (toutes ses unités : infanterie et artillerie) a été Retiré / éliminé; aucune de ses unités n'est éligible pour se Rassembler. Ce Command est éliminé du jeu.

(11.62) PROCEDURE : Pour tenter un Rassemblement, le joueur jette un dé pour chaque unité éligible et en compare le résultat à la Cohésion Désorganisée de l'unité. Il n'y a aucun modificateur. Si le DR est inférieur ou égal à la Cohésion, l'unité revient en jeu, comme décrit en 11.64. Si le dé est supérieur à la Cohésion, l'unité est définitivement éliminée.

(11.63) La cavalerie utilise toujours sa Cohésion (Désorganisée) montée pour tenter un Rassemblement, même si elle a été Retirée alors qu'elle était à pied.

(11.64) Les unités Rassemblées (qui ont un Leader) sont replacées sur la carte de la manière suivante :

• Dans la Portée de Commandement de leur Leader.
• A au moins trois (3) hexagones d'une unité ennemie. Si ce n'est pas possible, le joueur doit attendre un Tour où cela devient possible.
• Montées si ce sont de la cavalerie
• En statut Désorganisé.

(11.65) Les unités Rassemblées qui sont indépendantes — qui n'ont pas de Leader — doivent être placées selon la règle précédente sauf qu'elles sont placées dans la Portée de Commandement de n'importe quel Leader de leur AM (puisqu'elles n'ont pas de Leader) à condition qu'elles soient également placées derrière leurs lignes (ce qui peut paraître assez flou, mais votre adversaire la définira pour vous, soyez en sûr).

12. CAVALERIE

12.1 Monter en selle et Mettre pied à terre

Les unités de cavalerie ont deux états : Montée ou A Pied. Un côté du pion est pour le statut Monté, et l'autre pour le statut A Pied. Cela coûte deux (2) MP pour monter ou descendre de cheval, et ce genre d'action se fait à la fin du mouvement. Retournez tout simplement le pion sur la face correspondante. La cavalerie ne peut Monter / Mettre pied à terre si elle est adjacente à une unité ennemie.

***Note de jeu** : Pour certaines batailles, comme celles de Antietam, Cedar Creek, et Chickamauga, la planche de pions fournit des pions distincts de cavalerie à pied.*

12.2 Cavalerie Montée

Une cavalerie montée peut charger et, si elle le fait contre une infanterie/cavalerie à pied, gagne un DRM de +1 si les conditions listées en 10.26 sont remplies. Elle ne peut effectuer de Tir Défensif. Elle peut faire une Retraite avant d'être chargée par de l'infanterie/cavalerie à pied, comme décrit en 10.27.

12.3 Cavalerie à pied

La cavalerie à pied est considérée comme de l'infanterie. Cependant, elle ne peut effectuer de Mouvement Etendu et, si elle charge, subit un DRM de -1, même si elle est combinée à de l'infanterie.

***Note de jeu :** Tout tableau ou règle utilisant le terme "Infanterie" inclut la cavalerie à pied, sauf pour les deux derniers points précédents.*

12.4 Cavalerie Désorganisée

Pour indiquer l'état de Désorganisation de la cavalerie, utilisez les marqueurs "Disorder".

• Toute cavalerie Désorganisée et cavalerie à pied nordiste Désorganisée possède un facteur de Cohésion diminué de 1 par rapport à ce qui est imprimé sur son pion.
• Une cavalerie à pied sudiste Désorganisée a son facteur de Cohésion diminué de 2 par rapport à ce qui est imprimé sur son pion.

***Note de jeu** : Ce chapitre des règles ne s'applique pas aux batailles telles que celles de Antietam et de Cedar Creek, où la planche de pions s'offre le luxe de posséder des pions de cavalerie avec une face Désorganisée.*

13. LA NUIT

Pendant les Tours de Nuit, les changements suivants s'appliquent :

• Cela coûte +1 MP pour venir de manière adjacente à une unité de combat ennemie
• Aucun tir d'artillerie ne peut être effectué à plus d'un hexagone de portée.
• La cavalerie ne peut pas charger.
• +2 à tous les CCDR résultant d'une charge.
• Les unités qui Avancent Après un Combat sont automatiquement Désorganisées
• Les unités de combat Désorganisées qui ne font rien et qui ne sont pas adjacentes à une unité de combat ennemie sont automatiquement Ralliées durant la Phase de Ralliement.
• Aucun Action Combinée n'est autorisée.
• Les joueurs ne peuvent tenter de Rassemblement pour les unités Retirées que pendant le 2nd Tour de nuit. Les unités Retirées qui ratent le jet de dé de Rassemblement ne sont pas éliminées si celui-ci est plus élevé que leur Cohésion (11.62); elles ne se rassemblent tout simplement pas et son éligibles pour une prochaine tentative.

14. ADAPTER GLORY I

Les joueurs peuvent utiliser cette 3ème édition des règles, avec les pions supplémentaires (nécessaires), de Glory II : Across the Rappahannock, comme décrit ci-dessous, pour jouer les batailles du Glory original (1995), en tenant compte des changements / ajouts indiqués.

14.1 Règles générales

(14.11) Utilisez les règles de victoire de la version originale de *Glory*. Concernant l'artillerie, utilisez la Table de Portée d'Artillerie [Artillery Range Chart] de Fredericksburg et de Chancelorsville qui est incluse dans *Glory II*. Si vous les possédez, jouez avec les pions d'artillerie corrigés qui sont fournis dans Glory III. Sinon :

- Tous les SP d'artillerie sont divisés par deux, arrondis à l'entier inférieur.
- L'Artillerie Légère [Light Artillery] est traitée comme de l'artillerie de courte portée.
- L'Artillerie de Campagne [Field Artillery] est traitée comme de l'artillerie de moyenne portée.

Lors de Tours de Nuit, utilisez les règles de Nuit de *Glory III* (13.0) avec les modifications suivantes :

- Aucun Mouvement Etendu n'est autorisé.
- Un DRM de +2 (oui, +2) s'applique à tout Tir Défensif.
- Le Rassemblement peut s'effectuer comme si c'était lors d'un 2nd Tour de Nuit.

***Note de conception :** Les unités d'artillerie représentaient de 2 à 3 canons par SP dans Glory, et environ de 3 à 4 canons par SP à partir de Glory II.*

(14.12) Utilisez les tableaux des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart] fournis pour Manassas et Chikamauga dans *Glory II*; ils remplacent ceux de *Glory I* (et tiennent compte des changement de mécanisme).

(14.13) Sauf en ce qui concerne ce qui est cité précédemment, toutes les règles de Glory III et les tables de combat sont utilisées en lieu et place de celles de *Glory I. Exemple : Le DR d'Engagement des AM de Glory I sont ignorés.*

(14.14) Pour l'infanterie, utilisez le plus gros Potentiel de Combat, si il y en a deux. Ignorez le plus faible. *Exemple: Pour la brigade de Sherman lors de la 1ère bataille de Manassas, chaque unité a une puissance de '8'.*

(14.15) Les pions Leader, AM, et cavalerie à pied (pour Chickamauga) pour les trois batailles de *Glory I* sont fournis dans la planche de pions de *Glory II : Across the Rappahannock.*

(14.16) Les pions de cavalerie à pied ne sont fournis que pour Chickamauga. Les règles de cavalerie à pied ne sont pas utilisées pour les batailles de Manassas.

14.2 Errata applicable à GLORY I

Ce qui suit est un errata de Glory I (les sections référencées sont pour cette version) qui est également applicable à la troisième version des règles:

Carte de Manassas : Grâce aux informations fournies par un membre de notre légion de fans, nous avons noté que les deux ponts prés de Sudley Mill, sur le Catharpin Run — 2404 et 2503 — étaient en fait des gués. Traitez les comme des gués quand vous les utilisez.

[CLARIFICATION] [6.22] Sur la carte de Manassas, les routes / pistes annulent / réduisent les coûts de mouvement des RR Embankments, mais pas les effets sur le combat. Et ces effets sur le combat s'appliquent dans toutes les directions.

Scénario 1st Manassas : [ADDITION] La brigade de Sherman se déploie en 4009-4010, le E 3US en 4010

[CLARIFICATION] Bien que la Warrenton Pike annule les ruisseaux pour le mouvement, ce n'est pas le cas pour les charges.

[CLARIFICATION] L'hexagone 3635 n'est pas un hexagone d'entrée confédéré.

Scénario 2nd Manassas : [CORRECTION] Déploiement : Les unités du corps IIIv de l'Union sont orientées à l'Est, et Gibbon 'b' est en 1518. Le 29, Hood arrive en 1015, pas en 1012.

[CLARIFICATION] 6.53 ne s'applique pas à l'hexagone 1020 jusqu'au 29/8, 0515.

Scénario Chickamauga : [CLARIFICATION] A partir du 19 septembre (déploiement initial confédéré) : La division de Cheatham se déploie sur les hexagones de route 2539-2342; la division de Stewart sur les hexagones de piste 3234-3135, et la cavalerie de Wheeler qui commence jusqu'à un hexagone de 3329 est la brigade de J. Wheeler de la division de Forrest (et non pas la division de Wheeler).

[ADDITION] A partir du 20 septembre (déploiement initial de l'Union) : Les cavaleries de Campbell,

Watkin et Ray commencent jusqu'à 2 hexagones de 1440.

[MODIFICATION des conditions de victoire]. Ignorez l'expression "dernier à occuper". Les unités doivent physiquement occuper un hexagone pour le contrôler.

(14.3) Modifications du scénario 1st Manassas

(14.31) La règle d'Activation Combinée (4.25) n'est pas utilisée. Aucune brigade ne peut combiner ses actions.

(14.32) Ignorez tous les AM confédérés, sauf l'AM de cavalerie. A la place, le joueur confédéré reçoit deux AM Beauregard et deux AM Johnston, tous disponibles au début du jeu, qui s'appliquent ainsi :
Beauregard : Cocke, Early, Evans, KBBH.
Johnston : Jackson, Bee, et Smith

(14.33) Les Leaders commencent (ou arrivent) empilés avec n'importe quelle unité de leur Command.

(14.34) Il n'y a pas de Leader pour le groupe KBBH (CSA) et les cavaleries des deux camps. Chacune de ces brigades est considérée comme indépendante et toujours Commandée (toutes les unités de Radford sont dans la même brigade). Néanmoins, elles ne peuvent jamais combiner leurs activations; chaque unité devant terminer ses actions avant l'autre.

(14.35) Utilisation de la règle spéciale concernant la division de Tyler; vous pouvez utiliser le troisième AM de Jackson si vous le désirez. Le troisième AM de Jackson active toutes les unités d'infanterie et d'artillerie de Jackson.

(14.36) Les Points de Victoire attribués pour les unités en Déroute sur la carte le sont maintenant pour les unités qui sont dans la case "Withdrawal".

14.4 Modifications du scénario 2nd Manassas

(14.41) La règle d'Activation Combinée (4.25) n'est pas utilisée pour l'Union. Elle l'est pour le CSA.

(14.42) Ignorez tous les AM sudistes (y compris les AM d'artillerie), sauf l'AM de Stuart (disponible dès le début). A la place, le joueur sudiste reçoit deux AM de Longstreet (disponibles au Tour 1020 du 29 août), et deux AM de Jackson (disponibles au début). Les affectations des divisions aux Corps des CSA sont inscrites sur les pions des Leaders. De plus, pour au Tour 1745 du 28 août, Hill et Ewell sont activés avec le second AM de Jackson qui est tiré; Stuart est activé avec le second AM de Stuart qui est tiré.

(14.43) Les AM des bataillons d'artillerie des CSA sont assignés ainsi :
- Longstreet : Aile Droite [Right Wing], S. Lee, Walton
- Jackson : Shumaker, Walker

(14.44) Les Leaders commencent (ou arrivent) empilés avec l'une des unités de leur Command.

(14.45) Le 1st US Sharpshooters de l'Union. Bien que nominalement assigné à la division de Morrel (1/V), le 1st US Sharpshooters peut opérer indépendamment. Il est activé quand un AM du Vème Corps/Porter est tiré, mais n'a pas à être dans la Portée de Commandement d'un Leader pour être Commandé. Il possède également certaines caractéristiques supplémentaires :

- Quand il procède à un Tir Défensif, ajoutez un (+1) au jet de dé. S'il est empilé avec une autre unité, il doit être en haut de la pile pouvoir bénéficier de ce bonus.
- Tout seul dans un hexagone, il peut Retraiter Avant le Combat, comme la cavalerie, mais seulement d'un hexagone.
- Seul dans un hexagone, il ne peut pas charger.
- Il peut s'empiler avec n'importe quelle unité d'infanterie du V/Porter Corps comme s'il faisait partie de leur Command.
- Empilé avec une autre unité d'infanterie, il peut contribuer à la charge. En plus d'ajouter ses 2 SP, il fait également bénéficier au joueur de l'Union d'un DRM de +1 au jet de dé de Charge.

(14.46) La cavalerie de l'Union n'a pas de Leader; les unités opèrent indépendamment et sont toujours considérées comme Commandées, par le (seul) AM de cavalerie. Cependant, les unités d'une brigade ne peuvent se combiner avec celles d'une autre.

Note de jeu : *Les unités 'a' et 'b' font partie de la même brigade.*

(14.47) Les Points de Victoire attribués pour les unités en Déroute sur la carte le sont maintenant pour les unités dans la case "Withdrawal".

14.5 Modifications du scénario Chickamauga

(14.51) Ignorez tous les AM Chickamauga de Glory I, sauf ceux de Granger/Reserve et de Mitchell/Cavalry (Union). Le joueur utilise à la place les AM fournis dans *Glory II*. Les AM deviennent disponibles selon la règle 4.21.

Option : Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les AM Chickamauga de Glory I s'ils veulent refléter une structure de commandement plus fragmentée.

(14.52) Les Leaders commencent (ou arrivent) empilés avec l'une des unités de leur Command, sauf le général nordiste Granger (Réserve), qui entre en jeu en renfort au tour 0630 du 19 septembre.

(14.53) Les unités d'artilleries de réserve confédérées 'a' et 'b' font partie du Corps de Buckner, et peuvent être activées par Stewart ou Preston, cette décision devant être prise avant chaque Tour. L'artillerie de réserve 'c', appartenant au Corps de Longstreet, peut être activée par Johnson ou Kershaw ou encore par Law. Ignorez les AM d'artillerie fournis dans *Glory I*.

(14.54) Il y a des unités de cavalerie à pied incluses dans *Glory II*, qui sont utilisées comme dans les règles de la 3ème édition.

(14.55) Utilisez les règles spéciales suivantes de *Glory I* :

- Désignation de destination sudiste
- Terrains spéciaux (mais ignorez toute référence à l'Engagement)
- Mouvements hors carte
- Restrictions du Corps de Réserve de l'Union

(14.56) Ignorez les règles spéciales des AM, les marqueurs d'Activation de Corps, et de la direction de Retraite.

(14.57) Brigade de Wilder. Ignorez les règles imprimées dans *Glory I*. A la place, la Brigade de Wilder, quand elle effectue un Tir Défensif, ajoute 3 (+3) à ce DR. La Brigade de Wilder n'a pas besoin d'être à portée de Reynolds ou de tout autre Leader pour être Commandée.

Concepteur : Richard Berg
Développeur : Jim Dauphinais
Développement préliminaire de Glory III : Paul Jordan
Développeur de Glory II : Across the Rappahannock : Mike Shanovich
Développeur initial de Glory : Gene Billingsley
Directeur artistique, conception graphique : Rodger B. MacGowan
Pions : Mark Simonitch
Présentation des règles : Neil Randall
Carte : Leland Myrick
Coordination de la Production : Tony Curtis
Producteurs : Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch
L'équipe de test de Glory III : Stephen Brasseur, Stephen Clark, Brian Horvath, John Iverson, Tom Jones, Duncan Lang, Mike Ollier et Arrigo Velicogna
Relecture : John Ellsworth, Brian Horvath, Vincent Lefavrais, Patrick McGovern, Fabio Patricolo, Rich Shay, Jeff Twining et Dean Zadiraka

SEQUENCE DE JEU

A. PHASE DE DETERMINATION DE L'INITIATIVE

1. Lancez un dé pour voir qui joue en premier. (5.2)
2. Le joueur qui a l'Initiative choisit quel Command (AM) débutera le Tour, en conservant l'un des AM de ce Command pour la première Activation. (4.21)

B. PHASE DE SELECTION DES MARQUEURS

Placez dans le Pool tous les autres Marqueurs d'Activation des Commands qui sont sur la carte ou qui sont programmés pour entrer ce Tour-ci.

C. PHASE D'ACTIVATION

1. Tirer un Marqueur d'Activation du Pool (exception : 3.A.2).
2. Séquence d'Activation :
- **a**. Séquence d'Activation du Command (4.24)
  - **i**. Tentative d'Activation Combinée (4.25)
  - **ii**. Tir d'Artillerie (9.0)
  - **iii**. Mouvement des unités (sauf l'artillerie qui a tiré) (6.0)
  - **iv**. Tir Défensif d'Infanterie / d'Artillerie (10.3)
  - **v**. Charge d'Infanterie / de Cavalerie (10.2)
  - **vi**. Ralliement (des unités Désorganisées qui n'ont fait aucune des actions précédentes) (11.5)
  - **vii**. Retrait des marqueurs "Artillery Fired-No Move" et "No Rally".

  Répétez la Séquence d'Activation de Command "2.a" (étapes i à vii) jusqu'à ce que le Command de chaque leader activé par l'AM en cours ait terminé son Activation.

- **b**. Retrait des marqueurs "Artillery Return Fired"
- **c**. Mettez de côté l'AM qui a été tiré.

Répétez la Phase d'Activation "C" jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marqueur restant dans le Pool. Une fois que toutes les Activations sont terminées, passez à la Phase de Regroupement "D".

D. PHASE DE REGROUPEMENT

1. Toutes les unités présentes dans la case Recovery testent leur retour sur la carte (11.6).
2. Toutes les unités présentes dans la case Withdrawn vont dans la case Recovery.

RALLIEMENT DES UNITES

- Si le DR est inférieur ou égal à sa Cohésion (Désorganisée), retournez l'unité du côté de pleine puissance et, si elle n'est pas empilée avec une autre unité de combat, réorientez la comme vous le désirez.
- Si le DR est supérieur ou égal à sa Cohésion (Désorganisée), rien ne se produit.

GMT Games • P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

LIGNE DE VUE

Une Ligne de Vue depuis le centre de l'hexagone d'où part le tir jusqu'au centre de l'hexagone cible.

Si le tireur et la cible sont à la même hauteur, la LOS est claire sauf si :
- Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, est plus haut que le tireur et la cible; ou
- Un hexagone intermédiaire situé à la même hauteur contient un bois ou une unité de combat.

***Si le tireur est plus haut que la cible, la LOS est claire sauf si* :**
- Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, se trouve à la même hauteur ou plus haut que le tireur;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à un seul niveau d'élévation en dessous du tireur;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à la même hauteur ou plus haut que la cible et à mi-chemin ou plus près de celle-ci; ou
- Un hexagone intermédiaire situé plus haut que la cible et dont le côté d'hexagone traversé par la LOS est une pente abrupte se trouve plus près de la cible que du tireur.

***Si la cible est plus haute que le tireur, la LOS est claire sauf si*:**
- Un hexagone intermédiaire, quel que soit ce qu'il contient, se trouve à la même hauteur ou plus haut que la cible;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à un seul niveau d'élévation en dessous de la cible;
- Un hexagone intermédiaire contenant un bois se trouve à la même hauteur ou plus haut que le tireur et à mi-chemin ou plus près de celui-ci; ou
- Un hexagone intermédiaire situé plus haut que le tireur et dont le côté d'hexagone traversé par la LOS est une pente abrupte se trouve plus près du tireur que de la cible.

UNITES DESORGANISEES

- Ne peuvent faire de Mouvement Etendu
- Ne peuvent venir de manière adjacente à une unité de combat ennemie.
- Ne peuvent charger, mais consultez 11.14.
- L'infanterie Désorganisée soustrait un (–1) à ses Tirs Défensifs si elle se situe en haut d'une pile qui fait feu
- Une artillerie Désorganisée ne peut tirer
- Une infanterie / cavalerie Désorganisée ne peut effectuer de Couverture (10.12)
- Ne peuvent aller en haut d'une pile si elles sont adjacentes à une unité de combat ennemie.
- Ne peuvent changer leur orientation si elles sont adjacentes à une unité de combat ennemie sauf si elles sont en train de quitter leur hexagone (7.1)
- Peuvent être Ralliées (11.5)