

*The*  
**Great Battles**  
  
**American  
Civil War**  
**Règles de la série éditions 2019**

Table des matières

<b>1.0 Introduction</b> ..... 2	8.1 Limites d’empilements.....13	12.1 Force des unités de combat..... 36
<b>2.0 Matériel et Terminologie</b> ..... 2	8.2 Empilement et mouvement.....14	12.2 Pertes de points de Force..... 36
2.1 Les Cartes.....2	8.4 Lignes étendues.....15	12.3 Désorganisation..... 37
2.2 Les Pions.....2	8.5 Colonnes étendues.....17	12.4 Retraite..... 38
2.3 Tables et Tableaux.....3	<b>9.0 Mouvement</b> ..... 18	12.5 Déroute..... 38
2.4 Echelle du Jeu.....3	9.1 Capacité de Mouvement.....18	12.6 Avance..... 39
2.5 Le Dé.....3	9.2 Modes de mouvement.....19	12.7 Pertes des chefs..... 39
2.6 Le Dé du Désordre Universel.....3	9.3 Mouvement des chefs.....19	12.8 Canons abandonnés.....40
2.7 Terminologie.....3	9.4 Terrain et mouvement.....19	<b>13.0 Moral et ralliement</b> .....40
<b>3.0 Séquence de jeu</b> ..... 4	9.5 Unités ennemies et mouvement.....20	13.1 Statut du Moral.....40
<b>4.0 Le système de commandement</b> 4	9.6 Mouvement de réaction.....21	13.2 Efficacité au Combat des Brigades.....40
4.1 Commandants et chefs.....4	9.7 Renforts.....23	13.3 Efficacité au Combat des Divisions.....40
4.2 Chaîne de commandement.....5	<b>10.0 Tirs</b> .....23	13.4 Ralliement.....40
4.3 Commandement de l’artillerie.....6	10.1 Concepts de base du tir.....23	13.5 Récupération de la Déroute.....41
<b>5.0 Le système d’activation</b> ..... 6	10.2 Ligne de vue.....24	<b>14.0 Unités spéciales</b> .....41
5.1 Initiative du tour.....6	10.3 Tir en phase.....26	14.1 Recrues.....41
5.2 Efficacité.....6	10.4 Tir Hors phase.....26	14.2 Cavalerie Démontée.....41
5.3 Activation.....8	10.5 Tir préparé.....28	14.3 Fusils à Répétition Spencer.....42
5.4 Transfert d’efficacité.....9	10.6 Tir d’artillerie.....28	<b>15.0 Génie</b> .....42
5.5 Fin du tour.....9	10.7 Armes légères contre artillerie.....29	15.1 Construction de Barricades.....42
<b>6.0 Le système d’ordres</b> ..... 9	10.8 Modificateurs au tir.....29	15.2 Effets des Barricades.....43
6.1 Les ordres.....9	10.9 Ravitaillement en munitions et Récupération [optionnel].....30	<b>16.0 Nuit</b> .....43
6.2 Changement des ordres de brigade10	<b>11.0 Choc</b> ..... 30	16.1 Du Crépuscule à l’Aube.....43
6.3 Réserve.....11	11.1 Concepts de Base du Choc.....30	16.2 Récupération des Trainards.....43
<b>7.0 Orientation et refus</b> ..... 11	11.2 Pré requis pour le choc.....30	<b>17.0 Fatigue [optionnel]</b> .....44
7.1 Orientation.....11	11.3 Résolution du Pré-choc.....31	17.1 Qui se Fatigue ?.....44
7.2 Changement d’orientation.....12	11.4 Etape 6 : résolution du choc.....32	17.2 Comment Accumuler la Fatigue..44
7.3 Flans refusés.....12	11.5 Charge de cavalerie.....34	17.3 Effets de la Fatigue.....44
<b>8.0 Empilement et extension</b> ..... 13	11.6 Capacité de choc de l’artillerie.....35	17.4 Réduction de la Fatigue.....45
	11.7 Commandement et combat.....36	
	<b>12.0 Résultats des combats</b> ..... 36	

## 1.0 Introduction

Le système des *Grandes Batailles de la Guerre de Sécession* permet aux joueurs de simuler les batailles de l'époque de la Guerre de Sécession au niveau du régiment en utilisant des mécanismes centrés sur l'utilisation, les effets et la personnalité des formations sur le champ de bataille, ainsi que la difficulté tactique à manœuvrer un grand nombre de troupes pour les amener à vaincre l'ennemi.

Chaque jeu du système utilise cet ensemble de règles de base. Cependant, chaque bataille comporte également des règles supplémentaires ainsi que certains changements aux règles de base, ce qui nous permet—et à vous aussi—de simuler les spécificités et particularités de chaque bataille (voir les différents livrets de bataille). Chaque jeu du système contient son propre matériel.

## 2.0 Matériel et Terminologie

### 2.1 Les Cartes

Chaque carte représente une région où une bataille a eu lieu. Elles sont recouvertes d'une grille hexagonale servant à normaliser les mouvements et les combats. Les différents types de terrains représentés sur les cartes, comme les Bois, les Ruisseaux, les Routes, etc. seront expliqués dans ces règles.

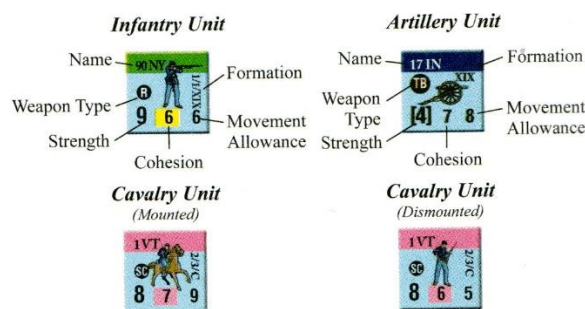
### 2.2 Les Pions

Il existe trois types de pions dans le jeu : les unités de combat, les chefs et les marqueurs.

**2.21 Unités de Combat :** Les unités de combat représentent de l'infanterie, de la cavalerie ou de l'artillerie. De plus, la cavalerie peut être composée de deux types de pions : Montée et Démentée. Chaque unité de combat est caractérisée par son Type d'Armement et, en lisant au bas des pions, sa Force de Combat (Force de Tir pour l'Artillerie), sa Cohésion et sa Capacité de Mouvement. La Force de Combat de l'Artillerie est entre crochets pour indiquer qu'elle ne peut être utilisée que pour le tir.

Chaque pion contient l'organisation mère de l'unité, généralement la Brigade, la Division et le Corps.

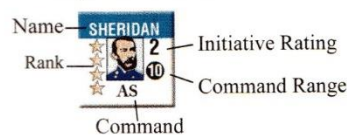
Les unités possèdent une bande de couleur de façon à pouvoir être identifiées par Brigade. La couleur de celle-ci identifie la Division à laquelle appartient l'unité ; la couleur de la case de Cohésion identifie la Brigade au sein de la Division. La désignation sur le côté droit du pion indique la Brigade/Division/Corps d'appartenance de l'unité.



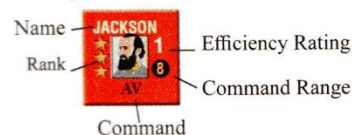
Le verso de toutes les unités de combat est le côté Désorganisé, qui est indiqué par un [d] (ou par une bande dans *Gringo !*). Les valeurs d'une unité Désorganisée sont inférieures, sauf sa Force de Combat qui reste identique. Les valeurs de l'artillerie restent les mêmes dans *Gringo !*, *Churubusco* et *Battles with the Gringos*. La capacité de mouvement reste la même dans *Twin Peaks* et *Death Valley*. La Capacité de Mouvement de l'Artillerie Hippomobile est imprimée en jaune avec un contour noir.

**2.22 Chefs.** Il y a quatre niveaux de chefs : Général de Brigade, Général de Division, Général de Corps d'Armée et Général d'Armée. Voir les explications en 4.1.

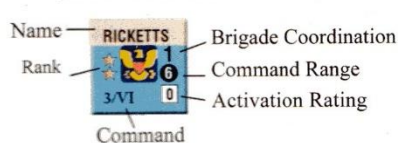
#### Army Commander



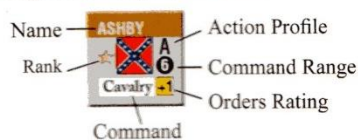
#### Corps Commander



#### Division Leader



#### Brigade or Regiment Leader



**2.23 Marqueurs d'Activation (AM).** Ces marqueurs (il y en a généralement trois ou quatre par division) servent pour le mécanisme du jeu permettant de déterminer qui joue et quand [voir 5.0].

**2.24 Marqueurs.** Ce sont les marqueurs d'Efficacité de Corps, les marqueurs d'Ordres, les marqueurs de Pertes pour indiquer les pertes causées par le combat, les Indicateurs de Ligne Etendue, les marqueurs relatifs à des événements spéciaux et autres indicateurs de statuts similaires. L'utilisation des marqueurs sera expliquée tout au long des règles.

## 2.3 Tables et Tableaux

Vous trouverez plusieurs tables et tableaux dans chaque jeu, ils sont tous utilisés pour résoudre des actions et/ou appliquer des effets. Ils seront expliqués plus en détail tout au long des règles.

## 2.4 Echelle du Jeu

**2.41 Echelle des Unités.** La plupart des unités d'infanterie sont des régiments, mais on trouve également des unités appelées bataillons. La cavalerie est aussi déclinée en régiments, néanmoins, de nombreux régiments de cavalerie sont divisés en deux bataillons. Les unités d'artillerie sont principalement des batteries (de quatre à six canons) ; par contre, lorsque les canons d'une batterie n'étaient pas d'un calibre uniforme, chaque type de canon est représenté par une « section ». Chaque point de force de combat d'infanterie ou de cavalerie représente 50 hommes, et chaque point de force d'artillerie représente un canon.

**2.42 Echelle de la Carte.** Elle est mentionnée dans les Règles de la Bataille.

**2.43 Echelle de Temps.** Chaque tour représente environ une heure de temps réel. Le jeu utilise l'horloge militaire (0100-2400). Par exemple 1600 indique quatre heures de l'après-midi. *Exception* : Un tour représente 45 minutes dans *Twin Peaks*.

## 2.5 Le Dé

Dans chaque boîte vous trouverez un dé à dix faces qui sera utilisé pour résoudre certaines fonctions du jeu. Le 0 est lu comme un zéro et non comme un dix.

## 2.6 Le Dé du Désordre Universel (UDD)

Au cours d'une partie vous aurez souvent à lancer un Dé du Désordre Universel (UDD) pour déterminer le résultat de certaines situations. Lorsqu'une unité doit faire un UDD, son propriétaire lance un dé et compare le résultat à la Valeur de Cohésion de l'unité :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Cohésion de l'unité, elle a réussi le test, généralement sans pénalité.
- Si le résultat est supérieur à la Valeur de Cohésion, l'unité rate le test et une pénalité est généralement appliquée.

## 2.7 Terminologie

Les mots, abréviations et phrases suivants sont utilisés tout au long des règles. Les définitions suivantes sont des généralités, et ne sont pas des règles en tant que telles.

**Activation** : Le mécanisme de jeu par lequel le joueur détermine quelles unités vont pouvoir bouger, tirer, etc.

**Marqueur AM** : Un pion (de un à quatre par division) placé dans la pioche des AM et utilisé par le mécanisme d'Activation.

**Pioche des AM** : Une tasse utilisée pour y mettre les AM et d'autres marqueurs.

**Charge** : Une charge est une forme de combat de Choc au cours duquel le mouvement crée la majorité de l'effet. Il

existe deux types de Charge : Infanterie [11.21] et Cavalerie [11.5].

**Chef** : Un terme générique pour tous les Généraux de Divisions et de Brigades.

**CI (Inefficacité de combat)** : Un terme qui fait référence à une formation fortement dégradée par les combats et la désorganisation [11.2, 13.3]

**Cohésion** : C'est une mesure du moral et de l'entraînement d'une unité, du commandement au niveau régimentaire, de l'équipement et de l'esprit de corps, bref, tout ce qui affecte comment une unité peut combattre et comment elle réagit après avoir subi des pertes.

**Formation** : Un groupe d'unités commandées par un chef. Cela peut être une Brigade, une Division ou un Corps.

**Commandant** : Un terme applicable aux Généraux de Corps et d'Armée.

**Portée de Commandement** : La distance maximale : 1) à laquelle peut se trouver une unité de combat et être commandée, ou 2) à laquelle un chef peut se trouver de son supérieur et toujours être dans la Chaîne de commandement.

**Désorganisé** : C'est la perte de cohésion d'une unité- retournez le pion sur son verso (côté désorganisé) et utilisez les valeurs imprimées sur ce côté.

**DRM** : Modificateur au dé, un ajustement numérique à un jet de dé, quel qu'il soit.

**Efficacité** : Un mécanisme de jeu qui détermine combien de fois les Divisions d'un Corps pourront être activées au cours d'un tour.

**EM** : Marqueur d'efficacité [5.0, 5.21]

**Tir** : C'est l'utilisation de fusils et de canons pour infliger des pertes à l'ennemi.

**Recrues** : Nouvelles unités non entraînées [14.1]

**Initiative** : Donne au joueur ainsi désigné le choix de l'AM avec lequel il va commencer son tour, avant le tirage des AM.

**LDT** : Ligne de Tir [10.21]

**LDV** : Ligne de vue [10.21]

**Bouger** : Dépenser des points de mouvement pour décaler séquentiellement la position d'une unité vers des hexagones adjacents, contigus, à travers les côtés d'hexagones [9.0].

**CM** : La Capacité de Mouvement, mesurée en Points de Mouvement (PM) est la capacité d'un chef ou d'une unité à bouger/agir.

**PM** : Points de mouvement [9.12]

**OC** : Commandant en chef [4.11]

**Ordres** : Le type d'Ordre d'une formation détermine ce que les unités de cette formation peuvent faire.

**Joueur en Phase** : C'est le joueur dont les unités sont activées et bougent/attaquent. Son adversaire est le joueur hors phase.

**Choc** : Un combat au corps à corps dans lequel l'arme principale est le poids (et l'esprit) de la formation. Le but est de déloger l'ennemi de sa position, de le désorganiser, de le démoraliser, et de le forcer à s'enfuir.

**SP** : Point de Force.

**Terrain** : Les caractéristiques du terrain sont définies par la table des effets du terrain ou dans le livret de bataille.

**UDD** : Dé du Désordre Universel [2.6]

**PV** : Point de victoire

## 3.0 Séquence de jeu

La séquence de jeu est l'ordre dans lequel vous allez accomplir les fonctions décrites dans les règles.

**Vue d'Ensemble du Jeu :** Après avoir déterminé l'Efficacité et avoir donné des Ordres aux Divisions éligibles, le joueur qui a l'Initiative (déterminé par un jet de dé au début du tour) choisit la Division qu'il veut activer pour commencer son tour. Pendant la Phase d'Activation, les Brigades peuvent changer leurs Ordres et les unités peuvent Bouger, Tirer, faire un Choc, etc. en fonction des Ordres reçus. Quand le joueur, qui a eu l'Initiative, a effectué ses actions avec la formation choisie, les formations sont ensuite activées en tirant au sort un Marqueur d'Activation (AM) de la Pioche. Cela continue jusqu'à ce que tous les AM aient été tirés. Après la phase d'activation, on fait quelques étapes de nettoyage, puis le tour se termine.

## La Séquence de Jeu

### I. Segment d'Initiative

Les joueurs lancent un dé pour déterminer qui obtient l'Initiative pour ce tour [5.1].

### II. Segment des Ordres

**A. Détermination de la Chaîne de Commandement.**

Déterminez si les Chefs de Division, de Brigade et les unités individuelles sont dans leur Chaîne de Commandement [4.2]

**B. Détermination de l'Efficacité d'Activation.** Chaque joueur prend des marqueurs d'Efficacité pour déterminer l'Efficacité de chacun de ses Corps. On utilise l'Efficacité des Corps pour savoir combien de Marqueurs d'Activation de Divisions seront reçus pour ce tour [5.2 et 5.4].

**C. Ordres des Divisions.** Les joueurs avec une Chaîne de Commandement depuis une Brigade jusqu'à un Corps peuvent changer les Ordres de n'importe quelle Brigade se trouvant dans la Chaîne.

**D. Ordres de Renforts.** Donnez les Ordres à tous les renforts devant entrer au cours de ce tour.

**E. Mise en Réserve.** Les formations peuvent être mises en Réserve [6.3].

**F. Génie.** Placer un marqueur construction pour indiquer les retranchements en construction.

### III. Segment d'Activation

**A. Choix d'Activation de l'Initiative.** Le joueur qui a l'Initiative choisit l'AM qu'il va activer pour commencer le tour.

**B. Placement dans la Pioche des AM.** Tous les AM obtenus par II/B pour les deux camps, sauf celui choisi pour l'Activation d'Initiative (3.0 III/A), sont maintenant placés dans la Pioche (un récipient opaque).

**C. Activation.** La Formation choisie en III/A est activée en première. Ensuite, un joueur tire un AM de la pioche. L'AM tiré détermine la formation à activer et capable d'entreprendre diverses activités. Une formation activée peut faire ce qui suit :

1. PHASE DE CHANGEMENT D'ORDRES : Le joueur peut tenter de changer les Ordres du Chef de Brigade activé

en lançant un dé et en consultant la Table de Changement des Ordres de Brigades.

2. PHASE DE COORDINATION DE BRIGADES : Le joueur peut tenter d'activer simultanément toutes les Brigades de la Division en lançant un dé et en consultant la Table de Coordination de Brigade.

3. PHASE D'ACTION : Chaque unité d'une Brigade activée peut entreprendre une des trois actions suivantes ou bien, peut ne rien faire. Chaque Brigade de la Division doit terminer son Activation avant de passer à la Brigade suivante.

- Bouger et/ou Tirer plus un Choc. Après tous les mouvements et les tirs, les unités éligibles peuvent faire un Choc ; ou

- Se réapprovisionner en munition [Optionnel] et Rallier des unités Désorganisées ; ou

- Construction.

**Exception :** Coordination de Brigade.

Lorsque la Division Choisie a terminé, un des joueurs tire au sort un nouvel AM de la Pioche. Si il n'y en a plus, passez à IV.

### IV. Segment de Fin du Tour

**A. Phase de Mouvement des Commandants.** Tous les Commandants de Corps et d'Armée peuvent bouger. C'est la seule fois au cours du tour où ils peuvent le faire (volontairement).

**B. Phase de Remplacement/Récupération :**

1. Remplacez les Chefs éliminés.

2. Faites les activités de Réserve, y compris la Récupération de Déroute, la Fatigue et la Récupération des Traînants.

3. Retirez les formations du statut Réserve si vous le souhaitez.

4. Eliminez toutes les artilleries avec un marqueur Abandonnée de niveau 2.

5. Passez les marqueurs Abandonnée de niveau 1 au niveau 2.

6. Remplacez les marqueurs retranchements en construction par des marqueurs retranchements construits si la construction est terminée.

**C. Phase d'Efficacité au Combat.** Les joueurs vérifient si des Brigades ou des Divisions sont Inefficace en Combat.

**D. Phase de Changement de Tour.** Avancez le marqueur de Tour d'un espace sur la Piste et commencez un nouveau tour. Si le nouveau tour est le tour 0200, déplacez le marqueur de Jour dans la case suivante.

## 4.0 Le système de commandement

Il existe quatre niveaux de commandement dans la plupart des jeux GBACW : Armée, Corps, Division et Brigade. Chaque formation est représentée par un Chef (Brigade/Division) ou un Commandant (Corps/Armée). L'un des aspects fondamentaux du système de jeu est que les unités agissent mieux lorsque la communication est maintenue, sous la forme d'une « Chaîne de Commandement ».

### 4.1 Commandants et Chefs

**4.11 Général d'Armée (OC, Commandant).** Ce sont les généraux qui dirigent la bataille (par exemple, Lee et Meade

à Gettysburg). Ils ont quatre étoiles sur leur pion. On trouve les caractéristiques suivantes sur les pions d'OC :



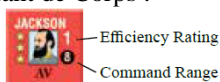
INITIATIVE : Cette valeur est utilisée pour :

1. Affecter le DR d'Initiative ; et
2. Augmenter l'Efficacité de Corps de ce nombre de Commandants de Corps, si c'est possible [5.22]

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

**NOTE DE CONCEPTION :** C'est vous qui prenez le rôle du Commandant en Chef, et c'est vous qui prenez les décisions. Les effets de l'OC historique sont généralement intégrés dans les valeurs des Commandants de Corps.

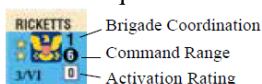
**4.12 Général de Corps (Commandant) :** Ils ont trois étoiles sur leur pion. Il y a les caractéristiques suivantes sur les pions Commandant de Corps :



EFFICACITE : Un modificateur (ex : +1) utilisé pour ajuster l'Efficacité de la Division [5.23].

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

**4.13 Général de Division (Chef) :** Ils ont deux étoiles sur leur pion. Ils commandent tous les Chefs de Brigade de leur Division, et ils sont subordonnés à leur Commandant de Corps. Ils ont les caractéristiques suivantes :

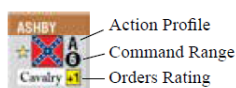


COORDINATION DE BRIGADE [5.34].

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

ACTIVATION : Un modificateur (ex : +1) utilisé pour ajuster le nombre d'Activation que sa Division pourra faire pendant le tour [5.23].

**4.14 Général de Brigade (Chef) :** Ce sont les chefs qui commandent directement les unités de combat. Ils ont une étoile sur leur pion. Les Chefs de Brigades ont les caractéristiques suivantes :



PROFIL D'ACTION : (A=Agressif ; N=Normal ; C=Prudent ; U=Imprévisible) Cette valeur est utilisée lorsqu'un résultat de « Canon Branlant » se produit lors d'un changement d'Ordres [voir 6.24]. Un chef agressif peut aussi apporter un DRM lors d'un Choc.

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

ORDRES : Un DRM utilisé lorsque la Brigade désire changer d'Ordres [6.21].

**4.15 Portée de Commandement.** C'est la distance à laquelle les valeurs du Chef peuvent être intégrées dans certaines actions. La Portée de Commandement est mesurée en Points de Mouvement de Chef et est toujours comptée depuis le supérieur vers le Chef subordonné/unité, en comptant l'HEX du subordonné mais pas celui du supérieur. La Portée de Commandement :

- ne peut pas être tracée dans/à travers un terrain infranchissable pour les chefs ; et
- ne peut pas être tracée à travers un HEX adjacent à une unité ennemie à moins qu'il ne soit occupé par une unité de combat amie.

Ceci s'applique à toutes les Portées de Commandement.

Voir 5.36 pour les effets lorsque l'on n'est Pas Commandé.

Si une unité de combat est adjacente à son Chef, elle est automatiquement Commandée, quel que soit le terrain sur le côté d'HEX intermédiaire.

**4.16 Capacité de Mouvement des Chefs de Brigade et de Division.** La Capacité de Mouvement des Chefs n'est pas imprimée sur les pions ; elle est de dix (10) pour tous les Chefs de Brigades et de Divisions [9.33].

**4.17 Capacité de Mouvement des Commandants de Corps et d'Armée.**

La CM de ces chefs est de 40. Toutefois, ce nombre plutôt grand peut être trompeur. Ils ne peuvent se déplacer que pendant la Phase de Mouvement des Commandants, et s'ils utilisent plus de dix Points de Mouvement, leurs « capacités » seront réduites pour le tour à venir [9.32].

**4.18 Chefs de Remplacement.** Le verso des pions Chefs représente un chef de Remplacement, c'est le chef qui remplacera le chef du recto si il est éliminé.

**NOTE DE JEU :** Certains chefs n'ont pas de chef de remplacement.

## 4.2 Chaîne de commandement

**4.21** La Chaîne de Commandement utilise généralement quatre niveaux de commandement, depuis le Commandant en Chef (OC), puis aux Commandants de Corps, puis aux Chefs de Division, puis aux Chefs de Brigade.

**NOTE DE JEU :** Bien que l'OC fasse partie de la chaîne, il n'a que peu d'effets sur le jeu ; vous êtes l'OC.

**4.22** La Chaîne de Commandement est maintenue dans la Portée de Commandement des Chefs.

**EXEMPLE :** Si un Chef de Brigade est à 3 PM de son Chef de Division (portée 5), qui lui est à 5 PM de son Commandant de Corps (portée 6), alors la Chaîne de Commandement est complète depuis le Corps jusqu'à la Brigade.

**Exception :** Si une unité de combat est hors de la Portée de son Chef de Brigade et qu'elle est adjacente à une unité de la même Brigade qui elle est à portée, alors la première unité est considérée comme étant Commandée. De même, si une unité de combat fait partie d'une « chaîne d'unités » et qu'au moins une unité de cette chaîne est à Portée de Commandement, alors toutes les unités de la chaîne sont commandées. Chaque unité de la chaîne doit appartenir à la même Brigade et doit être adjacente à au moins une autre unité de sa Brigade.

**4.23** Le statut de Commandement dans le cadre de l'activation est vérifié uniquement pendant l'étape II.A. de la Séquence de Jeu. Le statut de commandement pour les ordres est vérifié lors de l'étape II / A et lors d'un

changement d'ordre d'une brigade (6.2]. Les unités non commandées à ces moments ne peuvent pas changer d'ordre. Cependant, ces unités passent automatiquement aux ordres de leurs brigades si elles sont à portée de commandement lors de l'activation suivante de cette brigade.

### 4.3 Commandement de l'artillerie

*NOTE DE CONCEPTION HISTORIQUE : A cause de leur relative indépendance et de leur mission, les unités d'artillerie ont une structure de commandement légèrement moins restrictive. Dans la plupart des batailles majeures, avec des armées composées de plusieurs corps, l'artillerie était généralement (mais pas toujours) organisée en brigades (ou en bataillons, ce qui ne fait pas beaucoup de différences au niveau du jeu), chaque brigade/bataillon étant commandé par un chef. Ces brigades étaient rattachées au niveau du corps ou, pour l'Union—à la réserve d'artillerie ; ou pour le CSA—au niveau de la division ou au corps d'artillerie de réserve. Cela variait d'une bataille à l'autre.*

**4.31** Les Chefs de Brigade d'Artillerie sont traités comme des Chefs de Brigade pour les règles d'Activation. Toutes les batteries assignées à ce général de Brigade d'Artillerie peuvent Bouger, Tirer, etc. lorsque leur Division est activée.

**4.32** De plus, chaque Brigade d'infanterie ou de cavalerie peut attacher, et utiliser une des batteries de sa Division. Attribuez l'artillerie pendant la phase des ordres de division [3.0 II/C] au début d'un tour. La portée de commandement n'a pas d'importance pour une telle affectation, mais le sera pour le nombre de fois où l'artillerie est activée.

**4.33** Certaines batailles ont des Commandants d'Artillerie (officiers au niveau du Corps) et de grands parcs de « Réserve ». Les règles pour les utiliser sont données dans les règles spécifiques de la bataille.

## 5.0 Le système d'activation

*Le système d'Activation est basé sur l'Efficacité—la capacité des unités à faire ce que les joueurs veulent qu'elles fassent. L'Efficacité est un produit de la Chaîne de Commandement et des capacités de Commandement. Le mécanisme d'Efficacité sert aussi pour deux autres fonctions de jeu et de simulation. Cela ralentit le tempo d'une bataille jouée pour approcher un peu mieux la réalité, et apporte aussi une petite touche de brouillard de guerre.*

**Aperçu Général :** Les joueurs déterminent l'Efficacité de leurs Corps en tirant au sort un Marqueur d'Efficacité pour chaque corps ayant des unités sur la carte. Le nombre imprimé sur le marqueur, ajusté par le modificateur d'Efficacité du Commandant de Corps, représente le nombre d'Activations qui pourront être faites par les Divisions subordonnées. Pour chaque Division, ce nombre peut ensuite être ajusté par le modificateur d'Activation du chef de Division, par la Chaîne de Commandement et par l'Efficacité au Combat.

Pour représenter l'Efficacité d'Activation d'une Division, les joueurs placent dans la tasse un nombre de Marqueurs d'Activation (AM) égal à l'Efficacité pour chaque Division. Lorsqu'une Division est activée par un AM, chacune de ses Brigades peut entreprendre des actions.

### 5.1 Initiative du tour

**5.11** Pour déterminer le joueur ayant l'Initiative à chaque tour, chaque joueur lance un dé, avec les ajustements (DRM) suivants :

– Le joueur qui a eu l'Initiative au tour précédent ajoute un (+1) à son dé.

Le joueur peut ajouter l'Initiative de son OC si celui-ci n'a pas dépensé plus de 10PM au cours de la Phase de Mouvement des Commandants et qu'au moins un de ses Commandants de Corps est à portée.

**Exception :** Certains scénarios indiqueront qu'un joueur aura automatiquement l'Initiative pour le premier tour de jeu.

**5.12** Le joueur avec le résultat le plus élevé obtient l'Initiative. Si les résultats modifiés des joueurs sont égaux, personne n'obtient l'Initiative. Placez les AM dans la Pioche et commencez à tirer.

**5.13** Le joueur avec l'Initiative choisit la Division qu'il utilisera en premier pendant la Phase d'Activation. Pensez à mettre de côté un des AM de cette division ; il ne va pas dans la Pioche. L'AM de Marche du camp du joueur qui a l'Initiative peut également être choisi comme premier AM. De plus, le joueur qui a l'Initiative change les Ordres des Divisions, donne les Ordres aux Renforts et déplace les Commandants avant le joueur qui n'a pas l'initiative.

*NOTE DE JEU : Les Phases II.B, II.C et IV.A peuvent normalement être résolues simultanément. Mais si c'est nécessaire, c'est le joueur qui a l'Initiative qui joue en premier.*

### 5.2 Efficacité

L'Efficacité détermine combien de fois les unités d'un Corps pourront être activées au cours d'un tour.

*NOTE DE CONCEPTION : Les règles suivantes sont faites pour les grandes batailles. Les batailles plus petites, surtout celles qui n'ont pas de Corps, utiliseront un système similaire à celui-ci mais centré sur les Divisions (voir les différents livrets de batailles).*

**5.21** Pendant la Phase de Détermination de l'Efficacité d'Activation, chaque joueur place ses Marqueurs d'Efficacité (ceux numérotés de 1 à 4) dans une tasse (la Pioche d'Efficacité). Ensuite les joueurs tirent au sort un Marqueur d'Efficacité (EM) pour chaque Corps ayant des unités sur la carte, ou qui doivent entrer en Renforts pendant ce tour (et qui n'utiliseront pas d'Ordres de Marche). Le joueur qui tire doit annoncer pour quel corps il tire et assigner l'EM à ce corps.

*NOTE DE JEU : Sur la carte ou une fiche séparée vous trouverez une série de cases pour chaque Commandant de Corps, afin d'y placer les EM face cachée, au cas où une question d'honneur se poserait.*

**5.22** L'efficacité d'un Corps peut être ajustée par la Valeur d'Initiative du Commandant en Chef (OC). Si un Commandant de Corps sur la carte est à Portée de Commandement de son OC, et que l'OC a une Valeur d'Initiative supérieure à zéro, alors l'OC peut augmenter l'efficacité des Commandants de Corps de +1 par point d'Initiative. Donc, une valeur d'Initiative de +2 (assez rare dans cette série) permettra à un OC d'augmenter l'efficacité de deux Corps de un chacun. L'efficacité d'un Corps ne peut jamais être inférieure à un ou supérieure à quatre.

*NOTE DE CONCEPTION : Le nombre et les valeurs des marqueurs d'Efficacité diffèrent pour chaque bataille et ne sont pas vraiment linéaires. Ils représentent une courbe en cloche des capacités, éventuellement ajustée pour différentes batailles.*

**5.23** Chaque Division d'un Corps utilise l'efficacité de son Corps d'appartenance (quelle que soit sa position sur la carte) afin de déterminer le nombre d'Activations qu'elle pourra entreprendre pendant le tour. L'efficacité de ce Corps [5.22] peut être ajustée pour chaque division :

1. Si un Chef de Division est à Portée de Commandement de son Commandant de Corps, alors la Valeur d'Efficacité du Commandant de Corps est appliquée de cette façon :

- Quand l'efficacité du Commandant de Corps est +2, l'efficacité d'Activation de une division peut être augmentée de 2, ou les Efficacités d'Activation de deux divisions peuvent être augmentées de 1 pour chacune.
- Si l'efficacité du Commandant de Corps est +1, il peut augmenter l'efficacité d'Activation de n'importe quel Chef de Division de 1.
- Si l'efficacité du Commandant de Corps est -1, l'efficacité de Corps pour ce tour est réduite de un pour toutes les divisions à portée [voir #3, plus bas].
- Si l'efficacité du Commandant de Corps est 0, il n'y a aucun effet.

2. Si un Chef de Division n'est pas à Portée de Commandement de son Commandant de Corps, soustrayez un à ce nombre (uniquement pour cette Division). Ceci s'applique principalement si un Chef de Division et/ou le Commandant de Corps ne se trouve pas sur la carte.

3. Le modificateur d'Activation du Chef de Division, qu'il soit positif ou négatif, ajuste le nombre d'Activation que cette division peut faire ce tour [4.13].

4. Le Statut d'Inefficacité de la Division [13.32].

*EXEMPLE : Le II<sup>ème</sup> Corps reçoit un Marqueur d'Efficacité de Corps de 3 pour ce tour. Le Commandant du II<sup>ème</sup> Corps a une valeur d'Efficacité de +1. Il y a trois Divisions : les chefs 1/II et 2/II ont une Valeur d'Activation de 0 ; le Chef 3/II a une Valeur d'Activation de +1. Les Chefs 2/II et 3/II*

*sont à portée du Commandant de Corps ; 1/II ne l'est pas. Les Marqueurs d'Activation de Divisions suivants sont utilisés pour ce tour :*

- 1/II : 2 AM. Le Chef de Division est hors de portée (-1).
- 2/II : 4 AM. Le Commandant de Corps lui donne le +1 (1b ci-dessus).
- 3/II : 4 AM. Sa Valeur d'Activation donne +1.

**5.24** Le résultat précédent est le nombre d'Activations [5.3] que les Brigades de cette Division pourront entreprendre au cours du tour. Les Activations sont représentées par les Marqueurs d'Activations (AM). Pour chaque Division, prenez le nombre d'AM déterminés et placez-les dans la Pioche des AM. **Le nombre d'AM d'une Division ne peut jamais être inférieur à un ou supérieur à quatre.**

**5.25** Les Divisions dont le Chef n'est pas à Portée de Commandement du Commandant de Corps ne peuvent jamais utiliser plus de 3 AM au cours du tour, à l'exception des unités en Ordre de Marche.

**5.26 Brigades Indépendantes.** Les Brigades dont le Chef de Brigade commence son tour hors de Portée de Commandement de son Chef de Division ne doivent pas jouer un AM de Division tiré au cours de ce tour. Le choix de l'AM à ne pas utiliser (pour cette Brigade) est laissé au joueur. *EXEMPLE : La Division 1/I obtient 3 AM pour un tour, mais 1/1/I est hors de Portée de Commandement. Au cours du tour, le joueur décide lors du second tirage d'AM 1/I de ne pas « activer » 1/1/I avec cet AM.*

**5.27** A moins qu'autre chose ne soit précisé, dans les règles d'une bataille donnée, une Brigade obtient toujours un minimum d'un AM.

**5.28** Les cas suivants sont pour les unités n'utilisant pas le résultat d'Activation induit par le marqueur :

- UNITES EN ORDRE DE MARCHÉ :** Les unités (Corps, Division, Brigade ou individuelles) entrant sur la carte en renforts en Ordre de Marche, ou ayant reçu un Ordre de Marche pour bouger, ont un niveau d'Activation maximum de quatre. De plus, les unités en Ordre de Marche n'utilisent pas les AM Divisionnaires [5.35].

*Exception :* Les formations sur carte recevant un Ordre de Marche pendant la phase d'Ordre Divisionnaire utilise l'AM Marche, mais dans le premier tour de cette Marche reçoivent un nombre d'AM équivalents égal aux AM alloués à cette division. Ainsi, une telle formation peut être limitée par moins de 4 activations équivalentes ce tour, avec un minimum de 1 [5.24].

- AM SPECIFIQUE :** Certains renforts arrivent avec un nombre d'Activations spécifiques pour ce tour.

*EXEMPLE : Une Brigade qui arrive en renforts avec une Efficacité d'Activation de 1 ne peut être activée qu'une seule fois dans le tour, quel que soit le nombre d'AM de sa division.*

## 5.3 Activation

**5.31** Le joueur qui a l'Initiative peut choisir l'AM avec lequel il va commencer son tour. Tous les autres AM seront tirés au sort dans la Pioche (une tasse opaque ou quelque chose de similaire). A chaque tour, la Pioche commencera avec :

- Tous les AM disponibles pour ce tour pour chaque joueur (ou moins si un joueur le décide),
- L'AM de Marche de chaque joueur (s'ils ont des unités en Ordre de Marche à ce moment),
- Le marqueur d'Événement Aléatoire (si le jeu utilise cette règle).
- Tout AM Spécifique à la bataille (ex : Chefs d'Artillerie).

**5.32** Lorsqu'un AM Divisionnaire est tiré, toutes les Brigades de cette Division peuvent être activées, quelles que soient leurs positions sur la carte. Chaque Brigade est activée individuellement, en terminant toutes ses activités avant d'activer la Brigade suivante (exceptions : 5.34 Coordination de Brigade et 5.26 /5.36 Brigades non commandées).

*EXEMPLE : La Division 1/I de l'Union est composée de trois Brigades : 1/1/I, 2/1/I et 3/1/I. Le joueur de l'Union active 2/1/I en premier et termine toutes ses actions. Il active ensuite 1/1/I, etc.*

**5.33 Activation de Brigade.** Lorsqu'une Brigade est activée, toutes les unités de combat—où qu'elles soient—peuvent faire ce que permettent les Ordres de cette Brigade [6.1]. La Brigade peut inclure en tant qu'unité de combat n'importe quelle batterie d'artillerie (toutes les sections) de sa Division.

*EXEMPLE : Une Brigade avec un Ordre de Progression est composée de quatre régiments. Le joueur peut rallier une de ses unités Désorganisées, Construire des Barricades avec une autre, et Bouger ou Tirer avec les deux restantes.*

**5.34 Coordination de Brigade.** Les Chefs de Divisions ont une capacité pour coordonner et combiner les actions de plusieurs Brigades pendant une action (un DRM allant de +0 à +3). Toutes les Brigades qui tentent cette action doivent avoir leur Chef de Brigade à Portée de Commandement du Chef de Division ; les Brigades hors de portée ne sont pas autorisées à se coordonner.

Le joueur qui désire combiner ses Brigades en une seule Activation lance un dé, et modifie le résultat en ajoutant la Valeur de Coordination du Chef de Division. Les résultats possibles sont :

- **CONFUSION** : Aucune action de mouvement/combat pour cette Activation. Non seulement la coordination n'est pas possible, mais tous les autres chefs impliqués ne savent pas vraiment ce qu'il est supposé se passer. Le résultat est qu'ils ne font rien. Aucune Brigade commandée de cette division ne peut entreprendre d'actions de mouvement ou de combat pour cet AM.

- **ECHEC** : Pas de pénalité ; les Brigades bougent individuellement : Aucune coordination n'est possible, mais il n'y a pas de pénalité pour avoir essayé.
- **PEUT COORDONNER # BRIGADES** : Le joueur peut entreprendre des actions avec le nombre indiqué de Brigades commandées de cette division comme si elles ne formaient qu'une seule Brigade.
- **PEUT COORDONNER TOUTES LES BRIGADES COMMANDEES** : Toutes les Brigades éligibles peuvent agir comme si elles ne formaient qu'une seule Brigade.

### Table de Coordination de Brigade

Dé Modifié	Résultat
0-2	Confusion
3-6	Echec
7-9	Peut coordonner 2 Brigades
10, 11	Peut coordonner 3 Brigades
12	Toutes
DRM (les deux peuvent s'appliquer) :	
+/- ? Valeur de Coordination du Chef de Division	

*EXEMPLE : L'AM de la Division Smith est tiré. Les trois Brigades de Smith sont à portée de commandement et le joueur souhaite lancer une attaque divisionnaire avec toutes ses Brigades en une seule fois, au lieu de l'une après l'autre. Smith a une Valeur de Coordination de 2. Il lance le dé et obtient un 6. Le joueur peut activer deux des Brigades de Smith (au choix) en même temps, comme si elles ne formaient qu'une seule Brigade. Les autres sont activées séparément.*

*NOTE DE JEU : Les Valeurs de Coordination ne sont généralement pas très élevées (beaucoup de 0).*

### March

**5.35 Activation en Ordre de Marche.** Les unités agissant avec un ordre de Marche ne bougent pas lorsque l'AM de leur division est tiré ; elles ne bougent que lorsque l'AM de Marche est tiré. Lorsque l'Ordre de Marche d'un joueur est tiré, il peut déplacer toutes les unités en Ordre de Marche d'un nombre d'activations allant de un à quatre (mais voir les règles de fatigue [17.22]). L'ordre de mouvement est laissé au choix du joueur.

**Exception 1** : Faire entrer des renforts avec un AM# est limité à ce nombre d'activation [9.74]

**Exception 2** : Voir 5.28



**5.36 Non Commandé.** Être non commandé affecte les unités en fonction de la nature de cette unité ou de sa formation.

- **CHEFS DE DIVISIONS** : Ils ne peuvent pas recevoir d'Ordres de leur Commandant de Corps, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas transmettre d'Ordres à leurs Brigades pendant la Phase II/B. On place un AM de moins pour cette Division dans la Pioche des AM [5.32 #2].
- **CHEFS DE BRIGADES** : Ils ne peuvent pas recevoir d'Ordres de leur Chef de Division pendant



la Phase II/B. Ils doivent lancer un dé pendant le segment III/C/1 s'ils souhaitent changer d'Ordres. Ils sont activés une fois de moins que la division [5.26].

- UNITES INDIVIDUELLES : Les unités de combat Non Commandées utilisent le dernier Ordre reçu par leur Brigade. Il n'y a pas d'autres effets. Elles sont aussi activées une fois de moins que la division, comme une Brigade Indépendante.

## 5.4 Transfert d'efficacité

Les joueurs peuvent prendre l'avantage de la Chaîne de Commandement pour augmenter l'Efficacité de certaines formations en transférant deux Activations divisionnaires disponibles vers une autre division. Ces divisions n'ont pas besoin d'être du même Corps.

**5.41** Pendant le Segment d'Efficacité d'Activation (3.0 II/B), après avoir déterminé tous les niveaux d'Efficacité et d'Activations du tour, un joueur peut transférer l'efficacité—sous la forme d'une Niveau d'Activation Amélioré—vers une division de son choix.

**5.42** Seules les divisions qui peuvent tracer une Chaîne de Commandement jusqu'à leur Commandant en Chef peuvent en bénéficier, ou être utilisées pour le transfert.

**5.43** Pour chaque groupe de deux Activations qu'un joueur enlève à une (ou deux) autres divisions, il peut augmenter le niveau d'Activation d'une autre Division de un. Une division ne peut jamais voir son Niveau d'Activation réduit à 0 ni passer au-dessus de 4 à cause d'un Transfert.

**5.44** Un joueur ne peut entreprendre qu'un seul Transfert d'Efficacité par tour.

*EXEMPLE : L'Efficacité du XV<sup>ème</sup> Corps est 2. Tous les Chefs de Divisions du XV<sup>ème</sup> Corps sont à portée, et 2/XV à un Chef +1. Cela signifie que normalement 1/XV et 3/XV obtiendront 2 AM et 2/XV trois AM. Par contre, le joueur souhaite entreprendre une grande action avec 2/XV, donc il réduit 1/XV et 3/XV à un AM chacune et donne un AM supplémentaire à 2/XV qui passe à 4 AM.*

## 5.5 Fin du tour

Le Segment d'Activation est terminé lorsque tous les AM de la Pioche ont été tirés.

## 6.0 Le système d'ordres

**Principe Général :** Toutes les Brigades agissent sous des « Ordres ». Les Ordres délimitent les paramètres de mouvement, de Tir, de Ralliement, etc. des unités de combat. La capacité à donner et changer les Ordres n'a aucun rapport avec les mécanismes d'Efficacité ou des AM ; par contre elle est liée à la Chaîne de Commandement et aux capacités des Généraux de Brigade.

### 6.1 Les ordres

**6.11** Les trois Ordres existant sont Marche, Progression et

Attaque. Une Brigade (et les unités qui la composent) doit être sous un de ces trois Ordres à tout moment. Si une formation n'a aucun de ces marqueurs, alors on considère qu'elle a reçu un Ordre de Progression. *Death Valley* comprend un nombre limité de marqueurs Progression utilisés pour désigner les unités qui étaient hors de commandement lorsque leurs brigades sont passées de Progression à Marche ou Attaque.

Table de comparaison des ordres			
action	Type d'ordre		
	Marche	Progression	Attaque
Cout du mouvement sur route/chemin	½ MP	1 MP	NA
Bouger adjacent à une unité ennemie ?	Non (rester à 4 HEX)	Non (sauf pour l'artillerie ennemie)	oui
activation	AM Marche	normal	normal
Empilement d'infanterie	7 SPs	15 SPs	15 SPs
Empilement de cavalerie	4 SPs	7SPs	7SPs
Construction ?	non	oui	non
Peut tirer ?	non	oui	oui
Peut bouger et titrer ?	non	non	oui
Peut faire un choc ?	non	oui	oui

**6.12** Les Ordres sont changés dans une de ces deux phases :

- **PENDANT LA PHASE DES ORDRES DIVISIONNAIRES** [3.0 II/C] : Tout Chef de Division à Portée de Commandement de son Commandant de Corps peut changer les Ordres de ses Brigades, si les Généraux de Brigade sont à portée. Chaque Brigade peut avoir des Ordres différents ; aucun jet de dé n'est nécessaire—changez simplement les Ordres.
- **PENDANT LA PHASE DE CHANGEMENT D'ORDRES DU SEGMENT D'ACTIVATION** [3.0 III/C/1] : Avant qu'une Brigade soit activée, le joueur peut, s'il en a envie, essayer de changer les Ordres de cette Brigade en lançant un dé [6.2].



**6.13 Ordres de Marche.** Une formation ou une unité sous un Ordre de Marche :

- Utilise la Vitesse de Mouvement de Marche [9.22].
- Ne se déplace que lorsque l'AM d'Ordre de Marche est tiré.
- Ne peut pas commencer ni entrer dans un HEX se trouvant dans un rayon de quatre HEX et dans la Ligne de Vue (LDV) d'une unité de combat ennemie et ce tout au long de son mouvement. Sans tenir compte de la LDV, aucune unité ne peut entrer dans un HEX adjacent à une unité ennemie.
- Doit utiliser la Colonne Etendue [8.5] dès que c'est applicable.
- Doit obéir aux limites d'Empilement pour les Ordres de Marche [8.12].
- Ne peut pas Tirer—ni faire de tir de Réaction.
- Subit un DRM spécial au Test de Cohésion si elle est attaquée en Choc.
- Ne peut se rallier.
- Ne peut pas retraiter avant le Choc.
- Ne peut pas faire de Construction.

- Ne peut pas utiliser le refus/changement d'orientation [9.61] ou le mouvement de réaction [9.63]

**NOTE DE JEU :** En fait, la seule chose que peuvent faire les unités en Ordre de Marche, c'est bouger.

**6.14** Une Formation ne peut recevoir un Ordre de Marche que pendant la Phase des Ordres Divisionnaires, et uniquement si elle entre en Renfort ou commence cette Phase sans qu'aucune unité de la formation ne soit dans un rayon de quatre HEX d'une unité de combat ennemie vers laquelle on peut tracer une Ligne de Vue.



**6.15 Ordres de Progression.** Une unité de combat activée avec un Ordre de Progression :

- Peut Bouger ou Tirer, mais pas les deux (le changement d'Orientation n'est pas considéré comme un mouvement).
- Si elle bouge, utilisez le Mouvement de Progression [9.23].
- Ne peut pas entrer dans un HEX adjacent à une unité de combat ennemie autre que de l'artillerie (**Exception :** Pont/Gué [9.23]). Par contre, si elle commence la Phase adjacente à une unité de combat ennemie, elle peut faire une attaque de Choc.
- Si elle tire en tant qu'unité en Phase, elle peut gagner le bonus de Tir Préparé.
- Elle peut utiliser le Tir Préparé si elle Tire en étant Hors Phase.
- Elle peut entreprendre une Construction
- Doit obéir aux limitations d'Empilement des Ordres de Progression.
- Elle peut retraiter avant le choc.
- Elle peut Refuser [7.3].



**6.16 Ordres d'Attaque.** Une unité de combat activée avec un Ordre d'Attaque :

- Utilise les restrictions de Mouvement d'Attaque [9.24].
- Peut Bouger et/ou Tirer.
- Si elle tire, elle gagne le Bonus de Tir Préparé si elle est en phase (mais ne bouge pas) ou lorsqu'elle fait un Tir Hors Phase [10.4].
- Est éligible pour le bonus de Charge d'Infanterie si elle ne tire pas.
- Si elle est Montée, la cavalerie peut Charger.
- Peut Refuser [7.3].
- Ne peut pas entreprendre de Construction.
- Ne peut pas retraiter avant le Choc.
- Doit respecter les limites d'Empilement des Ordres d'Attaque.

**6.17** Au début de la partie, les instructions du Déploiement Initial indiquent les Ordres à appliquer aux formations. S'il est indiqué « au choix du joueur », alors il peut utiliser un des trois Ordres. Toutes les autres formations doivent recevoir des Ordres la première fois où elles seront activées pour entrer sur la carte (en Renforts).

**6.18** L'artillerie est toujours sous un Ordre de Progression, à moins que la brigade/formation avec laquelle elle se trouve soit sous un Ordre de Marche, auquel cas elle est également sous un Ordre de Marche. L'artillerie ne peut jamais retraiter

avant le Choc. Voir aussi [10.61] pour les exceptions de tir/mouvement de l'artillerie pendant un Ordre de Progression.

**6.19** Les Chefs/Commandants ne sont jamais sous des Ordres. Seules les unités de combat le sont. Cependant, les Chefs dont les formations sont sous un ordre de Marche sont activés quand l'AM de Marche est pioché.

## 6.2 Changement des ordres de brigade

**6.21** Lorsqu'un AM est tiré et active une Brigade (que ce soit un AM Divisionnaire ou un AM de Marche), chaque Brigade activée peut tenter de changer ses Ordres [3.0 III/C/1]. Ceci est fait avant que toute unité de la Brigade activée ne commence à agir. Pour tenter le changement d'Ordres d'une Brigade Activée le joueur lance un dé et modifie le résultat avec la Valeur d'Ordres du Général de Brigade puis consulte la Table de Changement d'Ordres [6.23].

**NOTE DE JEU :** Souvenez-vous que les Ordres peuvent être changés pour les Divisions uniquement pendant la Phase d'Ordres des Divisions.

**6.22** Si le Général de Brigade est empilé avec son Chef de Division, ajoutez un au dé (DRM +1). Si le Commandant de Corps ou le Commandant en Chef est empilé avec lui, ajoutez 2 au dé (DRM +2). Les deux DRM sont cumulatifs.

### 6.23 La Table de Changement d'Ordres

dé	résultat
1 ou moins	Garde et tient
2 ou 3	Garde
4	Canon branlant
5	Change et Tient
6 ou plus	Change

#### Légende :

**Garde :** La Brigade garde les Ordres qu'elle avait

**Change :** La Brigade peut changer pour Attaque ou Progression.

**Tient :** Les unités de la Brigade ne peuvent pas bouger (c'est-à-dire dépenser des PM) pendant cette Phase. Un résultat Tenir n'interdit pas le mouvement de leader ou une unité de tirer, changer d'orientation pour tirer, engager un choc, se rallier ou de construire. Toutefois, si une unité effectue une action autre que Ralliement ou un changement d'orientation ne coûtant pas de PM, l'activation compte pour la fatigue.

**Note :** Les unités de cavalerie ne peuvent monter ou démonter [14.22]

**Canon Branlant :** Voir 6.24 ci-dessous.

**EXEMPLE :** L'AM de la XXXV<sup>ème</sup> Division a été choisi. Le Général Hackenbush qui commande la Brigade 1/3/XXXV désire changer ses Ordres et passer de Progression à Attaque. Son chef de division est trop loin pour cela pendant le segment des Ordres de Divisions, donc Hack doit lancer un dé pour effectuer le changement. Mais son DRM

*d'Ordres est –1. Il lance le dé et obtient un 4, que sa valeur réduit à 3. La Brigade de Hack garde ses Ordres pour cette Activation et agit en conséquence.*

**6.24 Canon Branlant.** Si le résultat est Canon Branlant, le joueur qui essayait de changer d'Ordres doit maintenant consulter le Profil d'Action du Brigadier en question [Agressif (A), Normal (N), Prudent (C), ou Imprévisible (U)] et suivre ces instructions :

S'il est Agressif, le Joueur en Phase doit faire une des choses suivantes :

1. Si n'importe quelle unité de la Brigade est dans les 3 PM d'une unité de combat ennemie, le joueur place cette Brigade sous un Ordre d'Attaque et lance une Charge [11.21] avec autant d'unités de cette Brigade que possible. Le choix de la cible est laissé au joueur. Une LDV vers des unités ennemies à moins de 3 PM n'est pas nécessaire pour les unités d'un Général de Brigade de cavalerie Agressif pour charger. Les unités commençant l'activation à plus de 3 PM de l'ennemi doivent aller aussi loin qu'ils le peuvent pour se rapprocher des unités ennemies les plus proches, et ne peuvent pas tirer. Les unités qui commencent à côté des unités ennemies attaquent au choc ces unités sans bonus de charge, mais ne peuvent pas tirer avant le choc.

2. Si aucune unité de la Brigade n'est à moins de 3 PM d'une unité ennemie, placez la Brigade sous un Ordre de Progression et déplacez-la le plus possible vers les unités ennemies les plus proches.

S'il est Normal, la Brigade garde ses Ordres.

S'il est Prudent, le joueur retraite chaque unité de la Brigade d'un HEX, ensuite il place la Brigade sous un Ordre de Progression.

S'il est Imprévisible, lancez le dé et consultez la table suivante, puis traitez le Brigadier de la manière appropriée expliquée plus haut :

Jet de Dé	Résultat
0-2	Agressif
3-6	Normal
7-9	Prudent

**6.25** Une Brigade sous un Ordre de Marche peut tenter de changer ses Ordres, selon III/C/1, et prendre n'importe quel ordre lorsque l'AM de Marche est tiré. Si c'est réussi, la Brigade reste sur place et son Ordre de Marche est remplacé par un Ordre de Progression ou d'Attaque. Des brigades qui changent les ordres utilisent leurs AM de division pour le reste du tour, s'il en reste à piocher. Un résultat de **Change et Tient** s'applique au premier AM de Division tirée. S'il n'en reste plus à tirer, un **Change et Tient** n'a aucun effet sur le prochain tour. Un **Garde et Tient** s'applique à l'actuel AM de Marche.

**6.26** Une Brigade sous un Ordre de Marche qui est attaquée au Choc ou qui subit un tir d'armes légères (pas un tir d'artillerie) est immédiatement placée en Ordre de Progression après la résolution de l'attaque. A moins que l'AM de Marche ait déjà été tiré, la Brigade s'active pour le reste du tour quand ses AM de Division sont piochés. Le combat n'affecte pas les autres Ordres.

## 6.3 Réserve



**6.31** Toute formation (Brigade, Division ou Corps) peut être mise En Réserve, quels que soient ses Ordres, si elle peut y prétendre :

- Toutes les unités doivent être hors de vue des unités ennemies et à au moins 5 HEX de l'unité de combat ennemie la plus proche ; ou
- Toutes les unités sont à au moins 10 HEX de l'unité de combat ennemie la plus proche (notez qu'il n'y a pas d'obligation de LDV pour cette qualification).
- Si c'est un Tour de Nuit, la distance minimale est réduite à 5 HEX.

*NOTE DE JEU : La limite de portée en HEX est un minimum ; il est recommandé pour la sécurité de vos troupes d'agir avec un peu plus de prudence.*

**6.32** Les formations sont mises En Réserve pendant la Phase du même nom au début du tour. Le statut de Réserve est retiré :

- **VOLONTAIREMENT** : A la fin du tour, pendant la Phase de Récupération.
- **INVOLONTAIREMENT** : Une Brigade dont les unités sont attaquées en Choc ou se font tirer dessus à une portée de quatre HEX ou moins abandonnent automatiquement le statut de Réserve et passent en Ordre de Progression. La brigade sera activée quand ses AM de Division seront piochés (s'il en reste).

**6.33** Si toutes les unités (restantes) d'une formation ont Dérouté [12.5], la formation peut être mise En Réserve si le Chef de Brigade suit 6.31.

**6.34** Les Formations en Réserve ne prêtent pas attention aux AM tirés. Elles ne peuvent entreprendre aucune action autorisée aux unités qui ne sont pas en Réserve. Seules les formations en Réserve peuvent faire un test de Récupération des Traînards [16.22].

**6.35** Pendant la Phase de Récupération/Remplacement, les unités d'une formation en Réserve font ce qui suit :

- Elles réduisent leur Fatigue [17.0] de 2 niveaux.
- Toutes les unités Désorganisées [12.3] sont retournées sur leur face normale.
- Tentez de rallier les unités en déroute [13.5].
- Changez les Ordres en Ordres d'Attaque ou de Progression.
- Tentez de Récupérer les Traînards [16.2].

## 7.0 Orientation et refus

La direction vers laquelle fait face une unité détermine les HEX environnants qu'elle contrôle.

### 7.1 Orientation

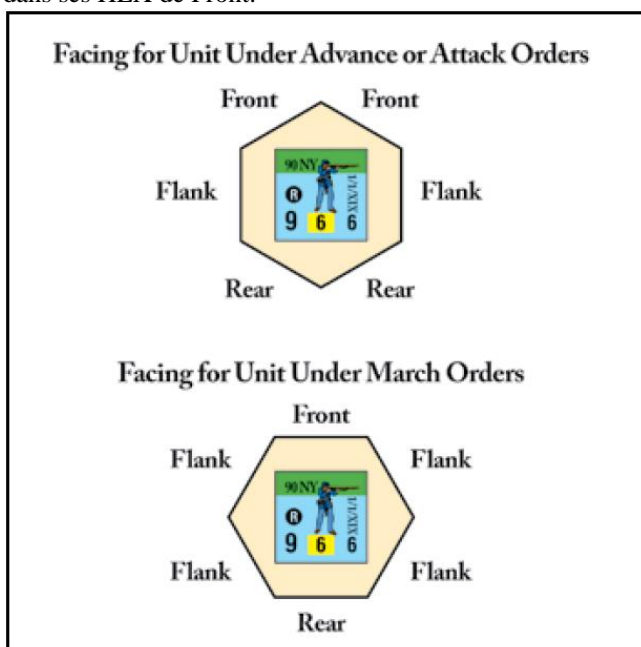
**7.11** A la fin du mouvement toutes les unités de combat sous un Ordre d'Attaque ou de Progression doivent être orientées vers un angle de l'HEX où elles se trouvent—pas vers un côté d'HEX—comme dans le premier diagramme ci-dessous. Toutes les unités de combat sous un Ordre de Marche doivent être orientées vers un côté d'HEX, comme

dans le diagramme du bas ci-dessous. Toutes les unités dans un même HEX doivent faire face à la même direction.

**NOTE DE CONCEPTION :** L'obligation pour toutes les unités d'un même HEX de faire face à la même direction provient simplement du besoin de garder le jeu gérable. Il n'y a pas vraiment de raison « historique » pour cette restriction, donc, si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez l'ignorer. Attention, car cela entraînera un bon nombre de questions sur le cours du jeu que vous devrez résoudre vous-même.

**7.12** L'Orientation détermine le front, les flancs et l'arrière d'une unité.

**7.13** Une unité ne peut bouger, Tirer et faire un Choc que dans ses HEX de Front.



## 7.2 Changement d'orientation

**7.21** Une unité peut changer d'orientation sans avoir à quitter son HEX. Une unité peut changer son orientation d'un angle pour chaque HEX dans lequel elle entre sans que cela ne coûte de PM. Tout changement au-delà d'un angle (par HEX) coûte 1 PM. **Exception :** voir 9.53.

**7.22 Exception pour l'Ordre d'Attaque.** En plus de ce qui précède, les unités sous ordres d'attaque, du fait de leur formation « rigide », respectent ce qui suit (voir 8.44 pour les Lignes étendues) :

- En cas d'empilement et de changement d'orientation à 180°, inversez l'ordre d'empilement pour toutes les unités qui ne sortent pas de l'HEX pendant l'activation en cours, ainsi l'unité supérieure est maintenant l'unité inférieure, etc.
- En changeant d'orientation dans un HEX de forêt, ils paient 1 PM par sommet, sauf s'ils souhaitent changer de 180°, comme ci-dessus.

**7.23** Sous certaines circonstances, une unité ne paie pas de PM pour changer d'orientation :

- Lors du changement vers / depuis un ordre de Marche. Ajustez l'orientation au moment où ce nouvel ordre prend

effet, soit pendant la phase d'ordre de division ou la phase de changement d'ordres.

- Mouvement sur Route/Piste.
- Avance après combat.
- Réaction au Mouvement ou au Tir ennemi.
- Changement d'un angle pour tirer [10.32].
- Après le Ralliement [10.32]

**7.24** Une unité en phase qui commence son mouvement dans l'HEX de front d'un ennemi ne peut changer son orientation que d'un seul angle dans cet HEX.

**7.25** Les unités subissant certains résultats de combat, ou se ralliant suite à un de ces résultats doivent suivre ces restrictions en ce qui concerne le changement d'orientation :

- **RETRAITE :** Les unités gardent leur orientation d'origine ; aucun changement n'est permis.
- **RALLIEMENT :** Une unité ralliée peut changer son orientation d'un angle lorsqu'elle est ralliée.

**7.26** Une colonne Etendue peut devenir une Ligne Etendue lorsque les Ordres de l'unité passent de Marche à Progression ou Attaque, tant que les obligations pour la Ligne Etendue sont remplies. La réciproque est également vraie. Il n'y a pas de coût pour changer d'orientation dans les deux cas [7.23].

## 7.3 Flancs refusés

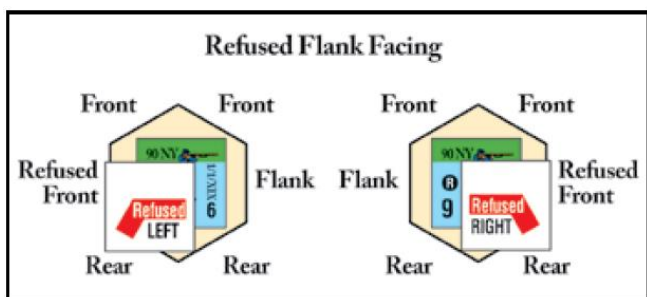
**7.31** Une unité peut refuser si elle est :

- à la fin d'une ligne,
- au centre d'une ligne avec une unité amie dans un HEX de flanc et une autre unité amie dans l'HEX arrière opposé, ou
- n'est pas adjacente à une unité amie, Cela signifie que l'extrémité de l'unité se met en retrait de la ligne, comme dans le diagramme suivant. Placez un marqueur Droite ou Gauche Refusée sur l'unité, selon le cas.

**7.32** Seules les unités sous un Ordre d'Attaque ou de Progression peuvent Refuser. De plus :

- Refuser coûte 1 PM. Une unité voulant s'empiler avec une unité qui refuse un flanc doit payer un MP pour entrer dans l'HEX.
- Une unité ne peut pas refuser dans les deux directions.
- Une unité ne peut pas Refuser si elle commence adjacente à une unité ennemie.
- Une unité ne peut pas Refuser si elle est entre (adjacente à) 2 HEX (de flanc) occupés par des unités amies.
- Une unité ne peut pas Refuser si elle est empilée avec une unité qui ne Refuse pas, à moins que l'unité occupante quitte l'HEX durant la même activation.

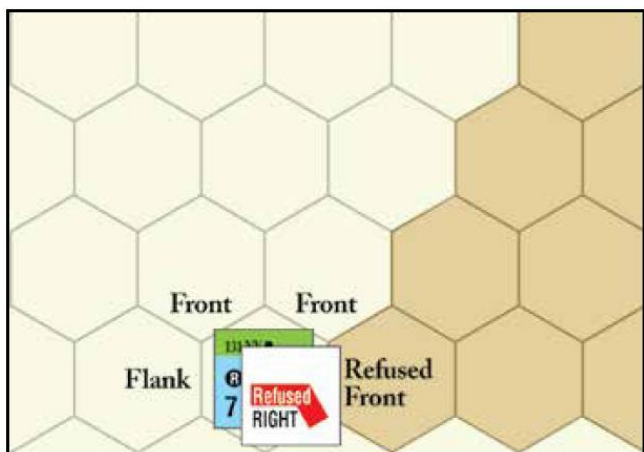
**7.33** Une unité avec un marqueur de Refus et qui désire bouger ou changer d'orientation doit payer 1 PM pour annuler le statut de Refus. Tout mouvement involontaire, mouvement de réaction, avance, ou retraite avant un choc entraîne le retrait du marqueur de Refus, mais sans coûter de PM.



**7.34** Les unités qui Refusent ont 3 HEX de Front : les 2 HEX de Front habituels plus le 3<sup>ème</sup>, l'HEX de Front Refusé ; voir plus bas. Elles peuvent tirer dans/à travers n'importe lequel ou tous leurs HEX de front, en divisant leur tir pour cela. Par contre, pas plus de la moitié de la Force de Tir d'une unité ne peut tirer dans son HEX de Front Refusé, et, si l'unité Refuse, pas plus de la moitié de sa Force de Tir ne peut tirer à travers ses HEX de Front normaux. Si la Force de Tir de l'unité est « impaire », arrondissez à l'inférieur pour l'HEX du Front Refusé ; arrondissez au supérieur pour les HEX de Front normaux.

Une pile d'unités dans laquelle l'unité en haut de celle-ci a moins de SP que celles éligibles pour tirer depuis leur HEX [8.31] tirent à travers leurs HEX de Front jusqu'à atteindre le maximum défini ci-dessus. Si les unités empilées ne peuvent pas tirer tous leurs SP à travers leurs HEX de front, elles peuvent tirer le reste à travers l'HEX de front refusé jusqu'à atteindre le maximum défini ci-dessus.

Les unités refusées ne peuvent pas faire de choc contre les défenseurs dans l'HEX de front refusé.



#### Exemples

- Une unité de 7 SP sur le dessus pourrait tirer 4 SP à travers ses HEX de front normal et 3 SP à travers son HEX de front refusé. Les unités empilées en dessous ne peuvent pas tirer.
- Une unité de 5 SP empilée au-dessus d'une unité de 3 SP peut tirer 4 SP à travers ses HEX de front normaux et 1 SP à travers son HEX de front refusé. L'unité 3 SP en dessous ne peut tirer que 2 SP par son HEX de front refusé.
- Une unité de 3 SP empilée sur le dessus avec une unité 2 SP en dessous et une 8 SP en bas pourrait tirer ses 3 SP à travers ses HEX de front normaux. L'unité 2 SP peut tirer 1 SP à travers ses HEX de front normaux et l'autre à travers

son HEX de front refusé. L'unité 8 SP ne peut tirer 2 SP que par son HEX de front refusé.

- Une unité de 4 SP empilée au-dessus d'une unité de 2 SP peut tirer 3 SP à travers ses HEX de front normaux. Elle pourrait également tirer 1 SP via son HEX de front refusé. L'unité 2 SP ne peut tirer qu'à travers son HEX de front refusé.

## 8.0 Empilement et extension

L'empilement fait référence au fait d'avoir plus d'une unité de combat dans 1 HEX, une fonction plus d'utilisation tactique que le nombre d'hommes dans un espace donné. L'Extension est tout le contraire, dans la mesure où elle concerne la capacité d'une unité à étendre son front.

### 8.1 Limites d'empilements

**8.11** Les limites d'empilement s'appliquent à tout moment au cours du tour sauf pendant le mouvement (la retraite n'est pas un mouvement). Il n'y a pas de limites d'empilement pour les Chefs ou les marqueurs.

**8.12** Les limites d'empilement dépendent des Ordres applicables à l'unité. L'empilement peut aussi varier en fonction de l'échelle de la bataille [voir les livrets de bataille].

#### Ordres de Marche

- **INFANTERIE** : On peut empiler jusqu'à 7 Points de Force (SP) d'infanterie ou de cavalerie Démontée (du moment qu'ils appartiennent tous à la même Brigade). Si une unité individuelle contient plus de 7 SP, le joueur doit utiliser la Colonne Etendue.
- **CAVALERIE** : On peut empiler jusqu'à 4 SP de cavalerie montée par HEX, du moment qu'ils appartiennent tous à la même Brigade. Si une unité individuelle contient plus de 4 SP, le joueur doit utiliser la Colonne Etendue.
- **ARTILLERIE** : Deux batteries, quel que soit le nombre de canons, ou 12 canons de n'importe quel nombre de batteries peuvent occuper un HEX. L'artillerie ne peut pas s'empiler avec d'autres unités.

Il ne peut pas y avoir de mélanges d'unités en Ordre de Marche ; l'artillerie ne peut pas s'empiler avec l'infanterie, etc.

#### Ordres de Progression ou d'Attaque

- **INFANTERIE** : On peut empiler des unités de la même Brigade, avec un maximum de 15 SP par HEX, ou n'importe quelle unité quelle que soit sa force + 1 batterie, ou 6 canons si plusieurs batteries.
- **CAVALERIE** : On peut empiler jusqu'à 7 SP de cavalerie montée s'ils font partie de la même Brigade, ou 1 unité montée, quelle que soit sa force, + 1 batterie, ou 6 canons si plusieurs batteries.
- **ARTILLERIE** : Si elles ne sont pas empilées avec de l'infanterie ou de la cavalerie, jusqu'à 2 batteries par HEX, quelle que soit leur force, ou 12 canons si + de 2 batteries. Si l'artillerie est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie,

la limite est d'1 batterie par HEX, ou 6 canons si plusieurs batteries.

**8.13** Les unités en Ordres de Progression qui désirent utiliser le bonus de mouvement pour l'utilisation des Routes, chemins et Pistes [9.43] doivent utiliser l'empilement en Ordre de Marche pour cela [8.5].

*EXEMPLE : Un régiment d'infanterie à 8 SP nécessiterait un HEX vide entre lui et l'unité qui le suit ; une unité à 15 SP aurait besoin de 2 HEX vides.*

### 8.2 Empilement et mouvement

**8.21** Pendant une Phase de Mouvement, les unités sont déplacées l'une après l'autre.

**Exception 1 :** Les piles respectant les limites d'empilement de l'ordre de Marche et celles utilisant les chemins / routes / sentiers peuvent se déplacer comme des piles.

**Exception 2 :** La cavalerie se déplaçant le long d'une ligne de charge peut se déplacer en pile [8.52].

**8.22** Une unité de combat peut traverser une autre unité pour un coût de 2 PM (en plus du terrain). De plus, l'unité qui bouge doit faire un UDD [2.6] lorsqu'elle entre dans l'HEX suivant. Il faut ajouter à ce jet le coût normal de l'entrée dans l'HEX si ce coût est de 2 ou +. Donc, traverser une unité dans un HEX de Bois donne un DRM de +2 (parfois +3) à l'UDD. Il n'y a pas de DRM dans un HEX de terrain clair. L'unité stationnaire ne fait pas d'UDD. Si l'unité qui bouge rate son UDD elle est Désorganisée. L'unité peut continuer son mouvement s'il lui reste des PM. Voir aussi la Table de la 2<sup>nde</sup> Désorganisation.

*Note : Une unité de combat qui commence son activation empilée avec une autre unité de combat n'est jamais considérée comme se déplaçant à travers l'autre unité lorsqu'elle quitte son HEX de départ.*

**NOTE DE JEU #1 :** Etant donné le coût du terrain de la majorité des Bois (+2 ou +3), il sera extrêmement difficile pour les unités de traverser d'autres unités dans ce type d'HEX.

#### Exceptions :

1. **Exception pour l'artillerie :** Les unités d'infanterie ou de cavalerie peuvent se déplacer à travers des unités d'artillerie, la réciproque n'est pas vraie. Les unités qui ne sont pas de l'artillerie ne font pas d'UDD ni ne paient 2 PM en plus du terrain dans ce cas.

2. **Exception du mouvement routier :** Les unités se déplaçant sur les Chemins et Routes (mais pas les Pistes) peuvent traverser des unités amies dans un tel HEX, en payant le coût de mouvement pour les Chemins et routes, tant que ces dernières ne sont pas en Ordre de Marche. Les unités se déplaçant peuvent entrer et sortir de l'hexagone occupé par une unité en venant de / vers un hexagone connecté de Chemin ou de route. Si l'unité amie est en ordre de Marche, l'unité qui bouge peut traverser l'HEX en payant le coût du terrain + le coût éventuel pour entrer dedans ; en fait elle « contourne » les unités qui bloquent la route.

3. **Exception des ponts/gués :** Si une unité en Ordre de Marche occupe un pont ou un gué alors une unité qui bouge ne peut pas emprunter ce pont ou ce gué.

**8.23** Une unité peut se déplacer ou retraire [12.44] dans un HEX avec une autre unité dans les limites d'empilement [8.12], et y terminer son mouvement. Si l'unité en mouvement entre dans l'HEX de l'unité par un côté d'HEX de front, elle est placée au-dessus de la pile. Si elle entre par un côté d'HEX de flanc ou d'arrière, au-dessous de la pile.

**Exception:** L'infanterie ou la cavalerie en mouvement ou en retraite volontaire [12.43] dans un HEX qui ne contient que de l'artillerie peut librement choisir de s'empiler sous ou au-dessus de cette artillerie. Si une unité non-artillerie est déjà empilée sous l'artillerie, et que l'unité en mouvement entre dans l'HEX au travers d'un côté d'HEX de front de la pile, elle peut s'empiler directement sous ou au-dessus de l'artillerie (si les restrictions d'empilement le permettent).

**8.24** Une unité en phase peut changer son ordre d'empilement dans un HEX au lieu de bouger (mais seulement alors). Si elle est sous un ordre de Progression, une unité qui change l'ordre d'empilement ne peut pas tirer. L'ordre d'empilement ne peut pas être changé si la pile est dans l'HEX de front d'une unité ennemie.

**8.25** Les unités ayant reçu un ordre de Marche ou en ordre de Progression et qui adoptent un ordre de Marche peuvent commencer la phase empilées, tant qu'elles respectent l'empilement de Marche au cours de leur mouvement.

**8.26** Lorsque des unités d'armes légères et des unités d'artillerie empilées s'activent en utilisant différents AM, tout changement d'orientation d'une unité dans la pile détermine la nouvelle orientation pour la pile entière, à moins que l'unité en phase ne se déplace après le changement d'orientation. De même, si une unité de la pile refuse, la pile entière est alors refusée, sauf pour les unités en phase qui sortent de l'HEX pendant la même activation. Si vous utilisez la fatigue en option, l'infanterie ou la cavalerie non activée n'encourt pas de fatigue si elle est empilée avec de l'artillerie en phase qui change d'orientation ou refuse.

### 8.3 Empilement et combat

**8.31 Force de Tir Maximale par HEX :** Si elle n'est pas empilée avec de l'artillerie, 7 SP d'infanterie ou de cavalerie démontée ou 4SP de cavalerie montée peuvent tirer depuis un HEX. Si elle n'est pas empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie, 12 SP d'artillerie peuvent tirer depuis n'importe quel HEX. Si l'artillerie est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie démontée, toute combinaison d'un total de 7 SP ou une batterie (qui, à l'occasion, peut dépasser 7 SP) peut tirer depuis un HEX [8.33]. Lorsqu'ils sont empilés avec de la cavalerie montée, un total de sept SP ou une batterie peut tirer depuis un HEX avec une cavalerie qui ne tire pas à + de 4 SP. Ces limites s'appliquent aux unités actuellement dans l'HEX. Si ces unités se déplacent ou

battent en retraite après le tir, et que d'autres unités entrent dans l'HEX, les mêmes limites s'appliquent à celles-ci.

**8.32** Si une unité d'infanterie et une unité d'artillerie sont empilées ensemble et qu'elles sont toutes les deux éligibles pour faire feu [voir 8.33], chacune peut tirer sur des cibles séparées ou sur la même cible. Par contre, elles ne peuvent pas combiner leur tir sur la même cible.

**8.33 La règle du Front de tir.** Les unités les plus hautes de la pile font le tir dans la limite de 8.31. Si les unités les plus hautes ne peuvent pas ou choisissent de ne pas tirer pour une raison quelconque, les unités empilées avec elles sont limitées à tirer le nombre de SP qu'elles auraient pu tirer si les unités supérieures avaient également tiré.

**Exception:** L'artillerie empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie ne peut tirer que s'il s'agit de l'unité supérieure de la pile au moment du tir.

**EXEMPLES:**

- *Lorsqu'une unité d'infanterie de 5 SP est empilée au-dessus d'une unité de 9 SP, 7 SP d'infanterie (l'unité supérieure + 2 SP de l'unité inférieure) peuvent tirer de l'HEX.*
- *Lorsqu'une batterie de 6 SP est empilée sur une unité de 7 SP, la batterie et 1 SP d'infanterie peuvent tirer hors de l'HEX*
- *Lorsqu'une unité de 5 SP au sommet d'une pile effectue une action de ralliement, les unités en dessous peuvent tirer un maximum de 2 SP.*

**8.34 Cibles concentrées et dispersées.** Si il y a 8 SP ou + de n'importe quel type (sauf l'artillerie) dans un HEX alors cet HEX est soumis à une pénalité de cible concentrée. Un joueur tirant avec de l'artillerie à Portée sur une Cible concentrée reçoit un modificateur de +1 sur la Table de Tir. Inversement, si de l'artillerie tire sur un HEX contenant 2 SP ou moins (à nouveau, sans compter l'artillerie) alors appliquez un modificateur de cible dispersée de -1. Les HEX occupés uniquement par de l'artillerie ne reçoivent aucun des DRM précédents ; ils ne s'appliquent pas à l'artillerie seule.

**8.35 Empilement et Résultats sur la table de Tir.** L'unité du haut subit résultats de la table de tir. Si l'unité du haut est éliminée ou subit une 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>nde</sup> désorganisation, alors le joueur doit faire un UDD [2.6] pour toutes les autres unités dans l'HEX.

**Exceptions :**

- Si des pertes éliminent l'unité, alors les pertes en excès sont appliquées à l'unité suivante de la pile, s'il y en a une. Les résultats sans perte de pas de force sont ignorés, les autres unités de la pile font un UDD car l'unité supérieure a été éliminée.
  - Cette règle ne s'applique pas aux résultats des tirs de boulets d'artillerie parce que toutes les unités dans l'HEX sont affectées individuellement par un tel tir [10.67].
- EXEMPLE :** *Un tir d'artillerie à 5 HEX cause un UDD dans un HEX avec des unités empilées. L'unité du haut rate son UDD et celle du bas le réussit. Comme c'était un tir*

*d'artillerie à + de 3 HEX, l'unité du bas ne subit pas un autre UDD parce que celle du haut l'a raté.*

- Le tir de pré-choc [10.43] cible l'unité au choc en haut de la pile. Appliquer les pertes de pas en + sur la nouvelle unité de choc supérieure ou, s'il n'y a pas une telle unité, à l'unité supérieure dans l'HEX. Toutes les unités de l'HEX effectuent un UDD si l'unité de choc supérieure est éliminée ou désorganisée.
- Pour les batteries d'artillerie composées de plusieurs sections, déterminer au hasard la section qui perd les SP.

**8.36 Empilement et choc.**

- Les unités empilées, qu'elles attaquent ou défendent, combinent leurs forces pendant la résolution du choc [voir aussi 11.32].
- L'unité supérieure prend toutes les pertes de pas [voir aussi 12.35e]. **Exception:** pour un résultat « Bloody Stand Off », l'unité participante avec la plus haute cohésion prend les pertes de pas, à moins que l'artillerie soit l'unité supérieure dans la pile en défense, auquel cas cette dernière prend les pertes.
- Les retraites s'appliquent à toutes les unités. Voir 11.46 pour les avances.
- Les résultats du tableau de résolution des chocs s'appliquent à chaque unité des piles affectées.
- L'unité défensive en haut de la pile est utilisée pour le test de cohésion avant le choc [11.37]. Le désordre s'applique à toutes les unités de la pile.
- Les unités en défense effectuent un tir de réaction pré-choc séparément [10.43; 11.38].
- Chaque unité de recrues fait son test d'engagement séparément [11.36].
- En cas de désorganisation des unités attaquantes en raison des résultats du choc, toutes les unités non éligibles au choc mais empilés avec elles deviennent aussi désorganisées et, si nécessaire, retraitent.

**8.37 Artillerie.** Une batterie est toujours une seule unité. Si une batterie se compose d'une ou plusieurs sections, toutes les sections doivent s'empiler et se déplacer ensemble et conduire des UDD comme une seule unité. Si une batterie à plusieurs sections subit une perte, attribuer la perte au hasard à une section.

**8.4 Lignes étendues**



**8.41** Les unités d'infanterie individuelles avec 8 SP ou plus peuvent étendre leur présence dans un HEX de Flanc adjacent en plaçant un marqueur de Ligne Étendue dans celui-ci.

- Il doit être placé dans le Flanc gauche ou droit direct de cette unité.
- L'unité qui s'étend ne peut pas être empilée avec une unité non artillerie, et l'HEX d'Extension ne peut pas être occupé par une unité non artillerie.
- L'HEX dans lequel la ligne s'étend ne doit pas être adjacent à une unité ennemie. Cependant, une extension peut revenir dans son unité parente ou vice-versa, malgré le fait que la partie fixe de l'unité soit adjacente à l'ennemi. Une partie étendue qui commence adjacente à une unité ennemie peut faire l'objet d'un Tir de Retrait [10.44].

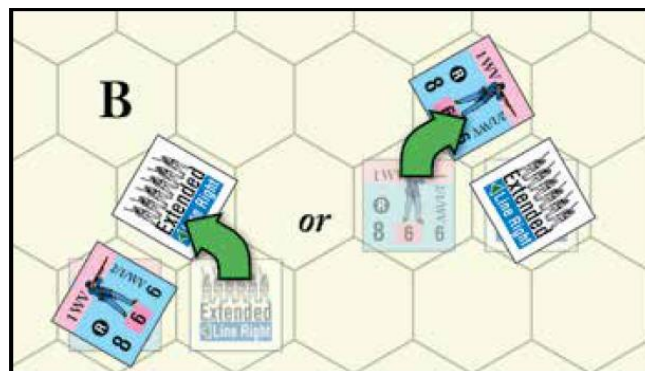
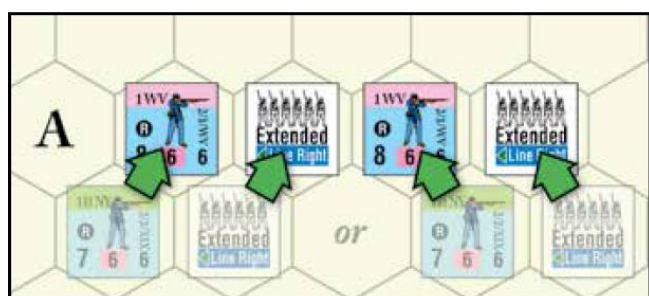
- Le coût en PM pour s'étendre ou revenir ne doit pas être supérieur à 2 PM.

**8.42** Le coût en MP pour étendre ou revenir est le même que pour bouger dans l'HEX. Aucun changement d'orientation n'est impliqué. Ainsi, une unité dans un HEX de bois et s'étendant ou revenant dans un autre HEX de bois paye 2 PM dans la plupart des jeux de la série, que ce soit sous un ordre d'attaque ou pas. Le tir de retrait contre une partie étendue gagne +1 DRM pour tir de flanc uniquement si l'unité hors phase est dans un HEX de flanc [Exception à 10.44]. Si une unité étendue est réduite en force de combat en dessous de 8 SP, retirez le marqueur de ligne étendue immédiatement, sans dépenser de PM.

**8.43** Les unités avec 15 SP ou plus peuvent s'étendre des deux côtés (si elles passent en dessous de 15 SP, supprimez immédiatement l'une des extensions). Tant que les deux extensions sont placées simultanément, le coût en MP pour s'étendre des deux côtés est identique à l'extension d'un seul côté. Si les coûts du terrain des deux côtés sont différents, le plus grand est utilisé.

**8.44** Une unité étendue occupe 2 HEX ou, si vous le souhaitez, 3 pour le cas des unités dépassant 14 SP. L'unité de base et toutes les extensions doivent tous avoir la même orientation. L'unité étendue a les propriétés suivantes :

- Pour le mouvement, elle est traitée comme une seule unité solide. L'unité ne peut entrer que dans des HEX de front (comme dans le schéma «A» ci-dessous). Les PM sont payés pour l'HEX le plus coûteux où entre une partie de l'unité étendue. Comme les unités ne peuvent se déplacer que de front, une unité étendue doit «pivoter» pour changer de direction (et d'orientation), en payant le coût de l'hexagone dans lequel elle a pivoté (comme dans le diagramme «B» ci-dessous), ou, si elle est sous un ordre d'attaque, peut changer son orientation de 180° en payant 1 MP [7.22]. Si elle est empilée avec de l'artillerie et ne quitte pas l'HEX, l'artillerie doit également changer d'orientation. Une unité étendue qui change son orientation à 180° et reste dans l'HEX peut s'empiler au-dessus ou en dessous de l'artillerie [8.24]. Si l'artillerie s'active avec la brigade, son changement d'orientation coûte 1 PM, et elle subira donc un DRM -2 pour tout Tir effectué avant ou après le changement d'orientation [10.61].



- Une unité avec deux extensions de ligne pivote sur l'extension gauche ou droite lors du changement de direction (et d'orientation). Cela signifie que l'extension de ligne sur la circonférence d'un tel «Pivot» doit se déplacer de 2 HEX.

- Une unité étendue ne peut pas utiliser le mouvement de retrait [9.54] ou l'orientation de réaction [9.61]. Les unités étendues peuvent utiliser le refus [7.3]. Si la moitié de l'unité étendue est adjacente à l'ennemi, l'autre moitié ne peut se déplacer adjacente que si l'unité est sous un ordre d'attaque (mais voir aussi 8.48). Si elle est sous un ordre de Progression et non adjacente à une unité ennemie, une ligne étendue peut former une colonne étendue [8.5, 8.52], en payant un MP si elle change d'orientation de plus d'un sommet.

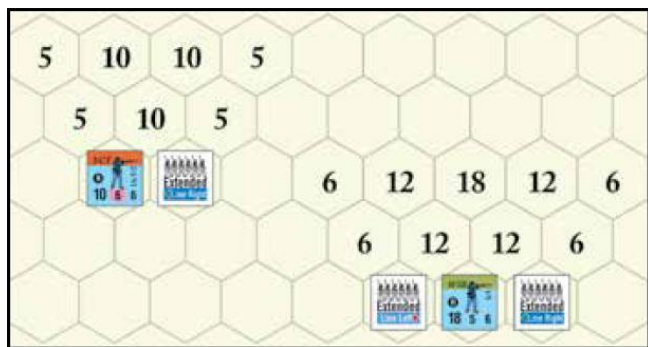
- Pour les règles de Tir et des cibles concentrées, une unité a sa force divisée entre les HEX qu'elle occupe aussi équitablement que possible (le point restant étant assigné au pion de l'unité, ou, dans le cas d'une unité avec deux extensions, au pion de l'unité et à l'une des extensions).  
*EXEMPLES: Une unité étendue de 9 SP aurait 5 SP dans l'HEX du pion de l'unité et 4 SP dans celui de l'extension. Une unité de 17 SP étendue aux deux côtés aurait 6 SP dans l'HEX du pion de l'unité, 6SP dans un HEX d'extension et 5 SP dans l'autre.*

- Pour le Tir, chaque HEX est traité comme une unité individuelle [Exception: voir 8.45]. Le tir contre un seul HEX d'une unité étendue peut déclencher un Tir en retour depuis les hexagones adjacents de cette unité étendue [10.42].

Pour le Tir contre une partie d'une ligne étendue, la partie ciblée uniquement bénéficie du terrain de l'HEX qu'elle occupe.

- Pour le choc, une unité étendue est traitée comme une unité entière, en attaque ou en défense. Calculez le rapport de choc [11.43] en utilisant la force totale de l'unité étendue plus toute artillerie empilée au-dessus [11.63]. Les unités attaquant une unité étendue ne doivent pas être adjacentes à tous les HEX du défenseur, mais voir 11.32 pour combiner la force des unités attaquantes.





**8.45** Une unité étendue peut tirer avec tous ses SP (autorisés) sur n'importe quel ennemi unité dans l'un de ses HEX de front, en combinant le tir des pions séparés, ou bien chaque portion peut tirer séparément. Notez qu'en combinant ainsi le tir, les deux HEX doivent pouvoir tirer sur l'HEX cible. Si le tir combiné se fait à travers différents côtés d'HEX de terrain avec des DRM différents, le défenseur reçoit le DRM le plus favorable pour lui. Le diagramme ci-dessus montre les SP maximum de feu possibles par HEX (côté) d'une unité étendue sur un flanc 10 SP (5 et 5) et d'une unité étendue sur ses 2 flancs 18 SP (6-6-6).

**8.46** Si elle attaque au Choc, une unité étendue doit attaquer toutes les unités ennemies dans ses HEX de front en une seule attaque en accord avec 11.31.

**8.47** Les unités étendues avancent ou retraitent de cette façon :

- Si l'unité étendue avance, elle doit le faire étendue, à moins qu'elle ne le puisse pas, dans ce cas le marqueur de Ligne étendue doit être retiré avant l'avance. Les marqueurs d'Extensions ne peuvent pas être retirés volontairement lors d'une avance. Une unité Étendue peut pivoter pour Avancer comme si elle faisait un encerclement [8.48].
- Si une partie d'une unité Étendue doit Retraiter, l'unité doit retraiter Étendue. Une unité étendue peut pivoter pour retraiter. Si elle ne le peut pas, le marqueur de Ligne Étendue doit être retiré et l'unité retraîtée. Si un marqueur de Ligne Étendue est retiré, le joueur fait un UDD [2.6]. Si l'unité rate, elle est Désorganisée. Si elle était déjà désorganisée, il n'y a pas de pénalité supplémentaire.

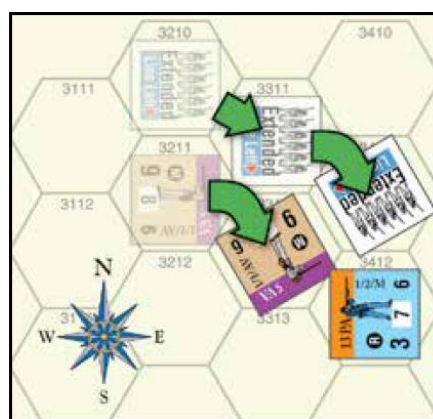


**EXEMPLE :** Une unité d'infanterie à 9 SP est en 2222 et Étendue en 2223. Elle fait un assaut contre une unité d'infanterie en 2323 et la force à retraiter. L'unité peut avancer après combat en avançant droit devant, disons en 2323-3324 ou elle peut pivoter dans l'HEX 2323 abandonné et laisser l'Extension en 2223. Bien entendu, l'orientation de l'extension est modifiée pour représenter le mouvement du Flanc.

**8.48 Encerclement.** Lorsqu'une unité en Ligne Étendue sous un ordre de Progression ou d'Attaque, attaque au Choc une unité ennemie sur un seul HEX, et qu'une partie de la Ligne Étendue n'est pas « en contact » avec l'unité ennemie (mais, si elle pouvait avancer elle le serait), alors cette moitié de l'unité Étendue peut avancer à l'étape 1 de Choc (faisant ainsi pivoter l'unité sans coût de PM) dans l'HEX vide si :

- La partie en mouvement de l'extension ne commence pas son attaque dans un HEX de front ennemi, et
- Elle place le défenseur dans un de ses HEX de front sans que le pivot place des unités ennemies supplémentaires dans les autres HEX de front de la ligne étendue, et
- Cet HEX n'est pas l'HEX de front d'une autre unité ennemie, et
- La portion étendue n'est pas en Refus.

**NOTE DE JEU :** Ceci entraînera probablement un DRM de +3 pour attaque de flanc.



**EXEMPLE D'ENCERCLEMENT :** Le défenseur en 3412 fait face à l'ouest ; l'attaquant en 3210-3211 est étendu et face à l'est. L'attaquant entre en 3311-3312 pour faire un Choc. La portion « 3311 » n'est pas en contact avec le défenseur mais le sera en se déplaçant de 3210 à 3310.

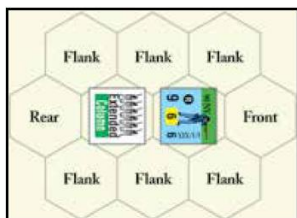
**8.49** Après l'application du résultat du Choc, un attaquant utilisant l'Encerclement perd immédiatement l'extension et retire le marqueur. Ceci est fait avant toute avance, retraite, Choc Continu, etc.

## 8.5 Colonnes étendues



Les unités d'infanterie individuelles de 8 SP ou plus, et les unités de cavalerie individuelles de 5 SP ou plus, sous un ordre de Marche ou sous un ordre de Progression, mais en utilisant l'empilement d'ordre de Marche pour le mouvement de chemin / route / sentier, doivent s'étendre d'1 HEX à l'arrière pour représenter la longueur de cette colonne. Une unité d'infanterie avec 15 SP ou plus, ou une unité de cavalerie avec 9 SP ou plus, doit s'étendre de 2 HEX vers l'arrière lorsqu'elle est à pleine puissance.

**EXEMPLES:** Un régiment d'infanterie de 8 SP ou un régiment de cavalerie de 5 SP nécessiterait un marqueur entre lui-même et une unité suivante ; une unité d'infanterie de 15 SP ou une unité de cavalerie de 9 SP aurait besoin de deux marqueurs.



Si elle n'est pas adjacente à l'ennemi, une ligne étendue sous un ordre de Marche peut se former en Colonne étendue [8.44] en changeant d'orientation. Inversez l'unité parente et l'extension si la direction du mouvement le

requiert. Pour les unités supérieures à 7 SP et non en ligne étendue, placez le Marqueur de colonne dans l'HEX de départ de l'unité parente après la sortie de cet HEX. Il suit derrière l'unité parente lorsqu'elle se déplace, comme illustré ci-dessus.

Une colonne étendue ne peut pas terminer un mouvement empilée avec une autre unité. Le marqueur de colonne étendue est traité comme faisant partie de son unité de base (comme si elle était une et une seule unité), en payant des PM pour l'HEX ou côté d'HEX le + cher pénétré ou traversé par n'importe quelle partie de l'unité étendue.

**Exception:** Pour appliquer la règle du Tir et de la cible concentrée [8.34], une unité dans la colonne étendue a sa force divisée autant que possible parmi les HEX qu'elle occupe.

**NOTE DE JEU:** L'utilisation de marqueurs de colonne étendue est souvent inutile, tant que les joueurs se souviennent quelles unités sont étendues, comme ce statut peut être important pour le commandement et le combat. Les Colonnes étendues satisfont à l'exigence de «chaîne d'unités» de l'exception 4.22.

En cas de choc, une colonne étendue est traitée comme une unité entière. Calculez le rapport de choc [11.43] en utilisant la force totale de l'unité. Les unités attaquantes ne doivent pas nécessairement être adjacentes à tous les HEX de l'unité. Voir 11.32 pour combiner la force des attaquants.

Les colonnes étendues suivent 8.47 en cas de retrait. Si le combat réduit la force d'une unité étendue en-dessous de ce qui est requis pour être en colonne étendue, supprimez l'extension immédiatement.

**8.51 Ordres de Marche.** Les unités sous un ordre de Marche se déplaçant le long d'un chemin/route/sentier s'étendent vers l'arrière conformément à la Route. Avec les extensions à 2 HEX ou plusieurs unités étendues consécutives se déplaçant par la route, cela peut entraîner une colonne « serpentine » suivant la route.

Dans tous les cas, la colonne n'a qu'un seul HEX avant et arrière (au début et fin de la colonne) ; tous les autres sont des HEX de flanc. Cela s'applique également au mouvement de colonne hors route / chemin / sentier.

Si elle est la cible d'un tir d'armes légères ou d'un choc, appliquez les ordres de Progression à la brigade attaquée après la dernière attaque [6.26], et changez l'orientation de l'unité immédiatement [7.23]. À moins que leur AM d'ordre de Marche ait été déjà tiré pour ce tour, ces brigades peuvent s'activer lorsque les MA divisionnaires restants sont tirés.

**8.52 Ordre de Progression.** Les unités sous un ordre de Progression et utilisant l'empilement d'un ordre de Marche respectent ce qui suit:

- Elles utilisent l'orientation des Ordres de Progression [7.11]. A moins de former une ligne étendue, une extension doit mettre fin au mouvement face à un côté d'HEX arrière de son unité parente (ou celui de la première extension dans le cas d'une unité à 2 extensions). Si le tracé d'un chemin/route/sentier rend cela impossible, les extensions concernées doivent faire face au(x) prochain(s) HEX contigu(s) de Chemin/Route/Sentier.

- Pourvu qu'il y ait suffisamment de PM restants, une unité en colonne étendue peut se rétracter dans n'importe quel HEX qu'elle occupe, même si elle est adjacente à l'ennemi. Le coût de mouvement est celui de l'autre terrain dans l'HEX, plutôt que le coût de celui du chemin/route/sentier. Les unités avec 2 extensions paient le coût de la rétraction de la 2<sup>ème</sup> extension à moins qu'elles ne se rétractent dans l'HEX central de l'unité.

- Les colonnes étendues peuvent former une ligne étendue pendant le mouvement en changeant d'orientation, en payant 1 PM pour tout changement de 2 sommets ou +.

*Remarque :* La formation d'une ligne étendue n'est pas un mouvement de chemin/route/sentier ; par conséquent, l'exemption du 7.23 ne s'applique pas.

- Si elle est adjacente à un ennemi, une unité ne peut pas former de ligne étendue ou changer d'orientation après la rétraction [9.53].

- Lors du tir, les unités en colonne étendue suivent 8.45, mais ne sont jamais éligibles au tir préparé.

**NOTE DE JEU:** Les unités étendues ne peuvent pas changer d'orientation en réaction [9.61], ce qui peut affecter considérablement leur capacité à tirer.

- Les unités en colonne étendue ne peuvent pas faire de choc sans se rétracter au préalable ou formant une ligne étendue. Elles se défendent normalement contre les chocs et peuvent avancer et continuer le choc si elles sont éligibles, rétracter automatiquement leur (s) marqueur (s) de colonne étendue avant d'avancer [11.46].

**8.53 Colonne étendue et Ordres d'Attaque.** Lors de la première activation sous un ordre d'Attaque, les unités en colonne étendue doivent se rétracter ou former une ligne étendue [8.52] avant d'entreprendre toute autre action. Si elles se rétractent dans un HEX adjacent à une unité ennemie, appliquer les restrictions de 9.42, **Exception 2**, et celles de 9.53. Si elles dépensent des PM, elles ne sont éligibles au tir préparé. En cas d'impossibilité de se rétracter en raison d'un résultat de Change et Tient, elles peuvent rester en colonne étendue jusqu'à ce qu'elles soient déplacées, en appliquant les restrictions de 8.52.

## 9.0 Mouvement

### 9.1 Capacité de Mouvement (CM)

**9.11** Chaque unité de combat a une CM imprimée sur son pion. Les chefs n'ont pas de CM imprimé – elle est de 10 pour les Chefs, et de 40 pour les Commandants.

**9.12** La CM représente le nombre total de PM que l'unité peut utiliser dans une phase ; dont l'utilisation peut varier en fonction des ordres sous lequel l'unité agit.

**9.13** Les unités dépensent des PM pour entrer dans des HEX et traverser des côtés d'HEX adjacents et contigus. Ces PM ne peuvent pas être économisés ou transférés de quelque façon que ce soit. Une unité n'est pas obligée d'utiliser la totalité de sa CM. Le joueur peut choisir d'en dépenser moins ; mais il ne pourra jamais dépenser plus.

**9.14** La cavalerie démontée utilise les coûts de mouvement de l'infanterie et l'artillerie hippomobile utilise les coûts de mouvement de l'artillerie.

## 9.2 Modes de mouvement

**9.21** Il existe 3 différents modes de Mouvement correspondant aux Ordres sous lesquels agissent les unités. Toute la Brigade doit utiliser le type de Mouvement correspondant à ses Ordres.

**Exception :** Les unités non commandées, au moment où leur brigade change ses ordres, continuent d'utiliser le type de mouvement correspondant à l'ordre précédent de leur brigade, jusqu'au début de leur prochaine activation après être revenues dans le rayon de commandement [4.23].

**9.22 Mouvement de Marche.** Une unité de combat activée avec un Ordre de Marche doit utiliser le Mouvement de Marche de cette façon :

- Elle peut entrer dans n'importe quel type de terrain.
- Elle ne peut pas entrer dans un HEX adjacent à une unité ennemie.
- Elle ne peut pas entrer dans un HEX se trouvant à moins de 4 HEX et dans la LDV [10.2] d'une unité de combat ennemie à tout moment. Une unité en Ordre de Marche commençant son mouvement dans les 4 HEX et dans la LDV d'une unité ennemie doit changer ses Ordres pour pouvoir bouger.
- Le coût en PM des Routes et Chemins (mais pas des Pistes) est réduit de moitié (1/2 PM par HEX).
- Elle ne peut être activée que par l'AM de Marche ; les AM de la Division ne l'affectent pas [5.35].

**9.23 Mouvement de Progression.** Une unité de combat activée avec un Ordre de Progression utilise ce mouvement de cette façon :

- Elle ne peut pas entrer volontairement dans un HEX adjacent à une unité de combat ennemie autre que de l'artillerie (**exception** : une unité avec un Ordre de Progression peut traverser un Pont ou un Gué pour entrer dans un HEX adjacent à une unité de combat ennemie. Par contre, elle ne peut pas faire de Choc avant sa prochaine Activation).
- Elle peut utiliser les Routes, Chemins, Pistes, Ponts et/ou Gués (qui accélèrent le mouvement [9.43]).

**9.24 Mouvement d'Attaque.** Une unité de combat activée sous un Ordre d'Attaque utilise ce mouvement de cette façon :

- Sa Capacité de Mouvement est réduite de moitié, arrondie au supérieur.

- Elle ne peut pas utiliser le coût de mouvement des Routes, Chemins ou Pistes ; à la place elle utilise le coût du terrain se trouvant dans l'HEX.

- Elle ne peut pas utiliser les Ponts ou les Gués pour son mouvement [9.44].

- Si de l'artillerie est attachée à une Brigade avec un Ordre d'Attaque, elle bouge comme si elle était sous un Ordre de Progression [6.18].

## 9.3 Mouvement des chefs

**9.31** Un Chef de brigade, de division ou d'artillerie peut se déplacer lorsque sa formation est activée. A moins de se déplacer avec une unité avec laquelle il a été empilé au début de l'activation, il se déplace comme s'il était une unité séparée. Ces Chefs n'ont pas leur CM imprimée sur le compteur; c'est 10 PM. Un Chef de brigade, de division ou d'artillerie ne peut se déplacer qu'une seule fois par phase ; c'est-à-dire qu'il doit entreprendre tout son mouvement à un moment donné et donc ne peut pas segmenter celui-ci. La CM d'un Chef/Commandant n'est pas affectée par les Ordres de sa formation. Les Chefs utilisent toujours le meilleur taux de mouvement pour le mouvement et le commandement. Un Chef de division se déplace pendant la phase d'action d'une de ses brigades. S'il se déplace avec une brigade sous un ordre de Marche, il se déplace quand l'AM de Marche est tiré.

**9.32** Les Commandants de Corps et d'Armée ne peuvent se déplacer que dans la phase de mouvement des Commandants [3.0 IV / A]. Toutefois :

- Si un Commandant de Corps utilise + de 10 des 40 PM autorisés, sa portée de commandement est réduite à 0 (seuls les chefs empilés avec le commandant du corps seront commandés).
- Si un OC utilise fait de même, il ne peut pas utiliser sa valeur d'initiative pour quoi que ce soit.

**9.33 Capacités de mouvement des Chefs de brigade et de division.** Les chefs ne peuvent pas se déplacer adjacents à des unités ennemies à moins d'être empilés avec des unités amies ou, dans le cas d'une brigade, d'une division ou d'un Chef d'artillerie, en se déplaçant avec une unité de leur formation.

## 9.4 Terrain et mouvement

*Cette section s'applique à tous les jeux du système en général. On pourra trouver des règles de terrains spécifiques dans les Livrets de Batailles.*

**9.41** Le type de terrain d'un HEX détermine le coût pour y entrer (comme un Bois) ou pour le traverser (comme un côté d'HEX de ruisseau ou de pente), en fonction du type de l'unité qui bouge. Par exemple, il peut coûter 2 PM à une unité d'infanterie pour entrer dans un HEX de bois, tandis qu'il coûtera 4 PM à une unité d'artillerie pour faire de même. La plupart des types de terrain s'expliquent d'eux même ; ceux nécessitant un peu plus de détails sont expliqués plus loin ou dans le Livret de Bataille.

**9.42** Si une unité n'a pas suffisamment de PM pour entrer dans un HEX—quelle qu'en soit la raison—elle ne peut pas y entrer.

**Exception 1 :** Une unité peut toujours bouger d'1 HEX (y compris les changements d'orientation) du moment qu'elle est capable d'entrer dans l'HEX en utilisant toute sa CM imprimée et si elle n'entre pas dans un HEX adjacent à une unité ennemie.

**Exception 2 :** Une unité en Ordre d'Attaque peut toujours se déplacer d'1 HEX (changements d'orientation inclus) et entrer dans un HEX adjacent à une unité ennemie du moment qu'elle ne fasse ni tir ni choc pendant cette activation et si elle est capable d'entrer dans cet HEX en utilisant toute sa CM imprimée.

Les HEX ou côtés d'HEX infranchissables ne peuvent jamais être pénétrés ou traversés grâce à ces exceptions.

**9.43** Les Routes, les Chemins, les Pistes, les Gués et les Ponts aident à accélérer le mouvement (du moment que l'unité qui bouge respecte l'empilement de l'Ordre de Marche [8.12]).

- Pour les unités en Ordre de Marche, le coût pour entrer dans un HEX de Route ou Chemin est ½ PM [9.45]. Tous les autres coûts sont indiqués dans le Tableau des Effets du Terrain.

- Les unités sous un Ordre de Progression utilisent le coût de mouvement imprimé pour les Chemins, Pistes, Gués et/ou Ponts [8.13]. Une unité doit payer le coût de l'autre terrain dans l'HEX pour terminer son mouvement empilée avec une autre unité, si le nouvel empilement dépasse les limites d'empilement de l'ordre de Marche.

- Les unités sous un Ordre d'Attaque ne peuvent pas utiliser les Routes, Chemins, Pistes, Gués et/ou Ponts. Elles doivent utiliser le coût de l'autre terrain dans l'HEX.

- L'artillerie est toujours sous un Ordre de Progression et par conséquent peut utiliser les bénéfices des Routes, Chemins, Pistes, Gués et Ponts.

**9.44** Lorsqu'ils sont utilisés :

**ROUTES ET PISTES :** le coût de mouvement des Routes et Chemins s'appliquent quel que soit le terrain, y compris les changements d'élévation et n'est pas sujet à la désorganisation causée par le terrain [9.47].

**NOTE DE CONCEPTION :** *Bien que les routes fussent recouvertes de macadam et les Chemins en terre battue, ils avaient le même effet tactique (sauf en cas de pluie).*

**SENTIERS :** La vitesse de mouvement sur un sentier est la moitié du coût de l'autre terrain dans l'HEX et n'est pas sujette à la désorganisation causée par le terrain [9.47] :

- Arrondissez à l'inférieur avec un minimum de 1 PM en Ordre de Marche ;

- Arrondissez au supérieur en Ordre de Progression (et respectez les limites d'empilement [8.13]).

**EXEMPLE :** *Si le terrain de bois coûterait normalement 5 PM pour une unité d'artillerie sous un Ordre de Progression, l'utilisation d'un sentier coûte 3 PM.*

**Note :** Les coûts de mouvement sur sentier peuvent varier d'un jeu à l'autre—le Tableau des Effets du Terrain est prioritaire.

**PONTS :** Les unités ne peuvent pas bouger (au cours de leur mouvement) à travers un Pont si elles ont un Ordre d'Attaque. Par contre, elles peuvent attaquer au Choc à travers un Pont si elles ont un tel Ordre, et, si le résultat le permet, elles peuvent avancer à travers ce Pont [voir aussi 6.15 et 9.23].

**GUÉS :** Ils peuvent être utilisés avec un Ordre de Marche ou de Progression ; les unités sous un Ordre d'Attaque ne peuvent pas utiliser les Gués, mais elles peuvent attaquer et avancer à travers le Ruisseau ou la Rivière par le côté d'HEX de Gué. Le coût d'utilisation des gués est généralement approprié à chaque bataille. Voir le Livret de Bataille et la Table des Terrains.

**9.45** Les unités gagnent le bénéfice des Routes, Chemins, Pistes, Gués et Ponts lorsqu'ils sont disponibles, uniquement si elles entrent dans un tel HEX depuis un HEX de Route connecté. De plus, les unités utilisant ces voies ne paient pas de PM pour changer d'orientation pendant le mouvement tant qu'elles se déplacent d'un HEX de Route/Chemin/Piste directement à un autre HEX de Route/Chemin/Piste connecté.

**9.46** Le système GBACW utilisé un système d'Élévation graduel pour représenter les changements d'altitude du terrain. Ce faisant, nous avons déterminé que certains changements d'altitudes étaient si continus qu'ils étaient imperceptibles et d'autres pas. Comme la représentation varie d'un jeu à l'autre, en fonction de l'échelle d'élévation adoptée, consultez les Livrets de Batailles pour les particularités.

**9.47** Certains terrains, indiqués sur la Table peuvent entraîner des Désorganisations :

- Si une unité entre dans ou traverse un terrain avec un « D », cette unité est automatiquement Désorganisée au moment où elle entre dans/traverse cet HEX/côté d'HEX (et n'oubliez pas la CM réduite d'une unité Désorganisée [12.33]).

- Si une unité entre dans ou traverse un terrain avec un « dr » alors cette unité doit faire un UDD [2.6] au moment où elle entre dans/traverse cet HEX/côté d'HEX. Si le résultat du dé est supérieur à sa Cohésion, l'unité est Désorganisée.

**Note :** *Une unité utilisant un Chemin/Route/Piste ne subit pas ces effets.*

## 9.5 Unités ennemies et mouvement

**9.51** Une unité amie ne peut jamais entrer dans un HEX contenant une unité de combat ennemie.

**9.52** Seules les unités avec un Ordre d'Attaque peuvent entrer dans un HEX adjacent à une unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie, à moins de traverser un pont ou un côté d'HEX de gué pour le faire. Les unités sous un Ordre de Progression peuvent entrer dans un HEX adjacent à l'artillerie.

**Exception :** Si le côté d'HEX entre l'unité hors phase et l'unité en phase est infranchissable (ex : rivière) alors cette interdiction ne s'applique pas.

**9.53** Une unité de combat doit cesser son mouvement pour la Phase lorsqu'elle entre dans un HEX adjacent à une unité de combat ennemie, même si elle en est séparée par un terrain infranchissable. Comme elle cesse son mouvement en devenant adjacente, cela signifie qu'elle ne peut pas changer son orientation après être entrée dans cet HEX.

**Exception :** Si en se déplaçant adjacente à l'ennemi l'unité qui bouge s'empile avec une autre unité et doit changer son orientation pour avoir la même que l'unité « stationnée », elle ne peut ni faire de tir ni faire de choc durant cette activation

Une unité qui commence une Phase d'Activation adjacente à une unité ennemie ne peut changer d'orientation que d'1 sommet et bouger, ou changer d'orientation de 2 ou 3 sommets et ne pas bouger. Une unité commençant son activation adjacente à une unité ennemie peut entrer directement dans un autre HEX adjacent à la même unité ennemie (ou une autre) où elle doit cesser son mouvement.

**9.54 Mouvement de Retrait.** Les unités sous un Ordre de Progression ou d'Attaque peuvent utiliser le Mouvement de Retrait en tant que mouvement pour cette Activation. Les unités étendues ne peuvent pas utiliser ce mouvement. Les unités utilisant ce mouvement ne peuvent tirer. De plus, voir 10.44 Tir de Retrait. En utilisant ce mouvement, une unité recule (elle ne change pas d'orientation) d'un maximum de 2 HEX. Par contre, si un HEX dans lequel l'unité désire se retirer coûte + d'1 PM alors elle doit faire un UDD [2.6] en entrant dans chaque HEX, avec un DRM +1 pour chaque PM en plus du 1<sup>er</sup> pour entrer dans ces HEX.

- Si l'unité « rate », elle est Désorganisée.
- Si une unité Désorganisée rate, elle ne peut pas entrer dans le 2<sup>nd</sup> HEX ; elle reste désorganisée dans le 1<sup>er</sup> HEX de retrait.

*EXEMPLE :* Une unité d'infanterie se retire de 2 HEX, tous deux de Bois. Le Bois à un coût normal de 2 PM. Le joueur lance un dé et ajoute +1 par HEX de Bois pour obtenir le résultat de l'UDD. Si l'unité d'infanterie est déjà Désorganisée (que ce soit en commençant l'Activation déjà Désorganisée ou suite à un Tir de Retrait) et rate son UDD, elle ne peut pas entrer dans le 2<sup>nd</sup> HEX de Bois.

### 9.55 Artillerie et unités ennemies

**NOTE DE CONCEPTION :** Alors que les manuels d'artillerie de la guerre civile mettaient en garde contre le déploiement de l'artillerie à portée d'armes légères efficace de l'ennemi, au moins l'un d'entre-eux concédait que cela pouvait parfois être justifié. Des tentatives en ce sens ont eu lieu tout au long de la guerre, avec des résultats variables. Ainsi, nous proposons aux joueurs les deux options. La 1<sup>ère</sup> reflète la prudence de l'artillerie de la guerre civile. La 2<sup>nd</sup>e permet la pratique actuelle de «mettre les canons au contact ».

**Option 1 :** Les unités d'artillerie ne peuvent pas se déplacer à moins de 4 HEX des unités de combat ennemies, à moins que l'ennemi n'ait pas de LDV dans ces HEX. Les unités amies ne bloquent pas la LDV pour cette règle. Si elle est autrement éligible [voir 6.15, 9.53 et 10.44], l'artillerie qui commence une activation à moins de 3 HEX d'unités de combat ennemies peut se déplacer dans ou à travers un HEX aussi proche ou plus éloigné de l'ennemi indépendamment de la LDV, mais ne peut pas tirer pendant cette même activation à moins qu'elle ne termine son mouvement à au moins 4 HEX de l'ennemi le plus proche avec une LDV vers son HEX.

**Option 2 :** À moins d'être empilé avec, ou adjacent à de l'infanterie ou de la cavalerie amie, l'artillerie ne peut pas se déplacer à moins de 3 HEX d'une cavalerie montée ennemie. Pour autant qu'elle soit conforme à cette restriction, les règles suivantes s'appliquent :

- L'artillerie qui se déplace de plus en plus loin vers un HEX qui est à moins de 3 HEX et dans la LDV d'unités ennemies doit immédiatement entreprendre un UDD avec un DRM + égal au nombre d'unités avec des armes légères dans un rayon de 3 HEX et dans la LDV de cet HEX. Un échec à l'UDD entraîne la désorganisation et la retraite dans un HEX qui ne se trouve pas à moins de 3 HEX des unités ennemies contribuant au DRM, ou hors de leur LDV. Ne pas considérer les limites de portée ennemie ou l'épuisement des munitions lors du calcul du DRM. Les unités ennemies bloquent la LDV [10.26], mais les unités amies de l'artillerie en mouvement ne bloquent pas la LDV pour ceci.
- L'artillerie qui se déplace vers un HEX à moins de 2 HEX d'unités ennemies avec des armes légères ajoute 2 au DRM pour son UDD.
- Si l'artillerie échoue à l'UDD de plus de 2, elle perd un certain nombre de canons égal à la moitié de la marge d'échec, arrondi à l'inférieur.
- L'artillerie qui commence à moins de 3 HEX de l'ennemi fait un UDD uniquement si elle se déplace vers un HEX plus proche d'une unité ennemie avec une LDV vers le nouvel HEX, ou si elle se déplace n'importe où à moins de 3 HEX et dans la LDV de l'ennemi avant ou après le tir au cours de cette même Activation.
- L'artillerie qui bat en retraite ou effectue un mouvement de réaction n'est pas soumise à ce qui précède.

*NOTE DE JEU: L'artillerie avait généralement un instinct de survie vis-à-vis des capacités de l'ennemi. Quand elle s'est aventurée de près, elle l'a fait en supposant que l'ennemi était trop faible ou désorganisé pour la menacer. Cette hypothèse s'est souvent révélée fausse.*

**9.56** Aucune unité ne peut volontairement quitter la carte (certaines batailles comportent des exceptions à ceci).

### 9.6 Mouvement de réaction

Une unité hors phase peut bouger pendant la phase de l'adversaire en « Réaction » à ce qui est en train de se passer.



**Exemples de mouvement et de réaction :** Toutes les unités en phase sont sous un ordre d'attaque. L'unité A est une unité d'artillerie qui ne peut pas se déplacer plus proche des unités ennemies, à moins que ces dernières n'aient pas de LDV. [9.55]. L'unité E utilise le mouvement de retrait pour reculer de 2 HEX sans changer d'orientation [9.54]. L'unité F se déplace à l'arrière de l'ennemi. L'unité ennemie C peut effectuer un changement d'orientation de réaction [9.61] et pivoter d'un sommet. L'unité ennemie D ne peut pas changer d'orientation car elle est dans l'HEX de front d'une autre unité ennemie. L'unité B se déplace directement à travers l'HEX de front d'une unité ennemie, ce qui est autorisé [9.53] ; cependant, elle doit s'arrêter après le 1<sup>er</sup> HEX. Le mouvement de l'unité B déclenche un possible Mouvement de réaction de l'artillerie A [9.63]. L'unité G se dirige vers des unités ennemies de cavalerie et d'artillerie, ce qui déclenche un mouvement de réaction [9.63]. Les unités ennemies de cavalerie et d'artillerie peuvent se déplacer d'1 ou de 2 HEX et subir ensuite un UDD. L'unité G peut continuer à se déplacer. L'unité I ne peut pas utiliser Le coût de route à travers les bois parce que les routes ne peuvent pas être utilisées par les unités avec des ordres d'attaque.

**9.61 Réaction de Refus/Changement d'Orientation.**

Une unité de combat hors phase peut changer d'orientation en réaction au mouvement ou au tir d'une unité ennemie.

- Tout mouvement ennemi ou Avance dans un HEX adjacent à une unité hors phase peut entraîner un Refus ou un Changement d'Orientation.
- Le Tir ennemi depuis un HEX hors du front de l'unité hors phase peut entraîner un Refus ou un Changement d'Orientation, à moins que l'unité hors-phase doive reculer suite au résultat du Tir. Une unité peut faire un Tir en Retour après un Refus ou un changement d'orientation [10.42], à moins qu'elle ne souffre d'une 2<sup>nd</sup>e Désorganisation due à un échec à l'UDD [9.62]. Pour le tir après le Refus, suivre les restrictions de 7.34.
- Les unités Etendues peuvent Refuser, mais ne peuvent pas changer d'orientation avec cette règle.
- Les unités sous un Ordre de Marche [6.13] ou en Colonne étendue [8.5] ne peuvent pas Refuser ou Changer d'orientation en utilisant cette règle.

**9.62 Restrictions pour l'utilisation du Refus ou du Changement d'orientation**

- Une unité ne peut le faire qu'une seule fois par Activation de brigade ennemie.
- Doit faire un UDD [2.6] lorsqu'elle le fait (infanterie et cavalerie uniquement, pas l'artillerie). Si elle rate, l'unité est Désorganisée. Les unités empilées font un UDD séparément.
- Ne dépense pas de PM pour cela (car ce n'est pas une unité en phase).
- Une unité ne peut pas le faire si elle est déjà dans un HEX de Front d'une autre unité ennemie. Appliquer cette

restriction pour chaque partie d'une ligne étendue séparément, comme si chaque partie était une unité indépendante.

- Si c'est une unité d'artillerie, elle subit un DRM -2 pour tout Tir en Retour ou d'Approche durant l'activation de brigade ennemie.

Restrictions supplémentaires pour l'utilisation du Changement d'orientation :

- Ne peut changer d'orientation que d'un sommet.
- Ne peut le faire si elle est Refusée.

Restrictions supplémentaires pour l'utilisation du Refus :

- L'unité doit être éligible pour Refuser [7.31 et 7.32].
- L'unité doit être capable de faire un Tir en Retour au travers de son HEX de front Refusé.

**9.63 Mouvement de Réaction.** La cavalerie montée et l'artillerie ont la capacité supplémentaire de bouger en réaction au mouvement ennemi à moins de 3 HEX de leurs positions actuelles.

*Note :* Cette section ne s'applique pas pour l'avance ennemie après un tir ou un choc.

- La cavalerie montée et l'artillerie peuvent bouger en réaction d'1 ou 2 HEX, en utilisant les règles de retraite [12.44]. Comme ce sont des unités hors-phase, il n'y a pas de coût en PM pour le faire.
- Une unité de cavalerie montée ou d'artillerie sous un ordre de Marche ou déjà dans un HEX de front d'une autre unité ennemie ne peut pas bouger en réaction.

- L'artillerie ne peut pas bouger en réaction dans un HEX qui coûterait normalement plus de 2 PM pour entrer. L'artillerie peut utiliser le coût en mouvement des pistes/routes/sentiers si c'est possible.
- Les unités doivent faire un UDD après un mouvement de réaction. Ajouter au lancé de dé le coût de la cavalerie pour tout côté d'HEX franchi plus celui de chaque HEX de terrain non clair entré. Si la force de la cavalerie est de 4 SP ou moins, et qu'elle est sous un ordre de Progression, elle peut utiliser le coût des pistes/routes/sentiers pour calculer le modificateur au DRM [8.13]. Un échec à l'UDD entraîne une désorganisation, une 2<sup>nd</sup>e désorganisation entraîne la perte de 1 SP ou d'un canon.
- La décision de bouger en réaction est annoncée et mise en œuvre avant que l'unité en phase ne se déplace dans un HEX à portée de déclenchement.
- Si la cavalerie Montée ou l'artillerie choisit de faire un Mouvement de Réaction, l'unité en phase peut continuer de bouger s'il lui reste des PM.
- Une unité d'artillerie peut bouger en réaction une fois par activation de brigade ennemie.
- Une unité d'artillerie qui bouge en réaction ne peut pas utiliser le tir d'approche [10.45] durant l'activation de brigade en cours.
- Chaque HEX pénétré par l'artillerie pendant le mouvement de réaction ne peut être plus proche d'une unité ennemie qui se trouve à moins de 4 HEX de l'artillerie et qui a une LDV vers elle.
- Si c'est possible, l'unité en phase peut tirer sur l'unité avant le mouvement de réaction. Un échec à l'UDD, un D, ou la perte de pas de combat limite le mouvement de réaction à 1 HEX.

*NOTE DE JEU : Théoriquement, la cavalerie peut continuer de retraiter si l'unité en phase continue d'avancer. Ceci peut se produire même si l'unité en phase est montée. Par contre, à chaque fois que l'unité hors phase retraite ainsi elle peut être Désorganisée, et face à la cavalerie en approche, cela pourrait être très problématique.*

## 9.7 Renforts

**9.71** Dans la plupart des modules du système GBACW, les renforts entrent sur la carte par les HEX de bord de carte indiqués dans le scénario, en payant le coût en PM approprié pour entrer dans l'HEX. Les unités qui arrivent reçoivent des Ordres spécifiques—pendant le Segment d'Ordres—avant leur arrivée, et utilisent ce mode de Mouvement pour entrer. Tous les renforts sont considérés comme commandés pour l'activation au cours de leur tour d'entrée.

**9.72** Si plus d'une unité entre par le même HEX, la 1<sup>ère</sup> unité paye le coût d'entrée de l'HEX, la 2<sup>nd</sup>e paye son coût plus celui de la première, et ainsi de suite. A moins d'être en ordre de Marche, les renforts peuvent entrer dans un HEX d'entrée malgré la présence d'unité ennemie adjacente à celui-ci. S'ils sont en ordre de Progression, cependant, ils ne pourront pas faire de Choc avant leur prochaine activation. Aucune unité ne peut pénétrer dans un HEX d'Entrée ennemi avant que tous les renforts devant entrer par cet HEX ne l'aient fait, ou aient pu le faire.

*NOTE DE JEU #1 : L'effet de « chaîne » précédent est très important pour faire entrer un grand nombre d'unités, ce qui arrive assez souvent.*

*NOTE DE JEU #2 : Oui, la restriction pour le mouvement ennemi est assez artificielle. Par contre, pensez à ce qui se passerait si elle n'existait pas.*

**9.73** Les unités qui arrivent et qui sont incapables d'entrer sur la carte à cause d'un embouteillage entrèrent sur la carte pendant la prochaine Phase d'Activation de cette formation. Les renforts peuvent aussi reporter leur entrée selon la volonté du joueur, mais doivent entrer avant le prochain groupe de renforts devant entrer par ce(s) même(s) HEX.

**9.74** Certains renforts sont limités dans le nombre de Phases d'Activation qu'ils peuvent entreprendre lors de leur tour d'entrée. Ceci s'applique également aux formations qui entrent en utilisant des Ordres de Marche.

*EXEMPLE : Une unité qui arrive en Ordre de Marche pour laquelle il est précisé qu'elle ne pourra utiliser qu'un seul Marqueur d'Activation pour son tour d'entrée ne pourra se déplacer que pendant une seule Activation.*

**9.75** Certains Renforts ont une Valeur de Priorité, indiquant qu'ils doivent entrer avant le groupe d'unités suivant.

## 10.0 Tirs

*Le combat est divisé en 2 parties : le tir et le choc. Le tir est effectué soit dans le cadre (ou à la place) du mouvement, soit en réaction au mouvement ou au feu ennemi. Le choc est effectué et résolu une fois tous les mouvements et les tirs terminés. Les unités de combat utilisent leurs SP pour le tir et le choc.*

### 10.1 Concepts de base du tir

Le tir est de 2 types : les armes légères et l'artillerie.

**10.11** Les unités peuvent tirer sur l'ennemi quand :

- Elles sont activées et sous un ordre d'attaque (en plus du mouvement).
- Elles sont activées et sous ordre de progression (au lieu du mouvement).
- En réaction à certaines actions ennemies (mais pas sous un ordre de marche).

**10.12** Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité ennemie à portée de son type d'arme et dans sa LDV [10.2]. La portée est le nombre d'HEX de l'unité qui ouvre le feu jusqu'à la cible, en comptant l'HEX de la cible mais pas celui de l'unité qui tire.

**10.13** Aucune unité n'est jamais tenue de tirer ; le tir est toujours volontaire. Cependant, chaque unité en phase doit terminer son mouvement/tir avant qu'une autre unité en phase ne commence. *Exception* : Voir la règle optionnelle 10.82.

**10.14** Chaque unité tire séparément ; 2 unités ne peuvent combiner leurs tirs. Le tir maximum autorisé à partir d'un seul HEX est basé sur le type de force (SP), quelque soit la force réelle de l'unité ou des unités.

7 SP d'infanterie ou de cavalerie démontée peuvent tirer à partir d'un seul HEX, quel que soit leur force réelle. Ainsi, si vous avez une unité avec 10SP vous ne pouvez tirer qu'avec 7SP.

4 SP avec la cavalerie montée.

12 SP d'artillerie peuvent tirer du même HEX.

7SP ou une batterie d'artillerie et de l'infanterie/cavalerie empilées ensemble [8.31] ; l'artillerie doit être sur le dessus de la pile pour tirer [8.33].

**Exceptions :**

- Une unité d'infanterie étendue peut combiner le tir de ses HEX car il s'agit d'une seule unité [8.45].
- Les tirs d'artillerie peuvent être combinés [10.63].
- Voir la règle optionnelle [10.82].

**10.15** Lorsqu'une unité en phase tire – et cela inclut les unités étendues – elle peut répartir le tir entre toutes les cibles adjacentes de ses HEX de front. **Exception :** Artillerie [10.65]. Cette répartition doit être effectuée aussi uniformément que possible. Une unité ne peut pas répartir son tir contre la même cible. Lancez le dé séparément pour chaque tir. Tout tir en retour est simultané, sauf précédés d'un Refus/changement d'orientation en réaction.

Les unités non en phase peuvent répartir leur tir en réservant une partie de leurs SP pour une éventuelle utilisation dans un tir d'opportunité ultérieur. Ces opportunités pourraient inclure tout type de tir non en phase [10.4]. Les unités non en phase répartissent leur tir aussi uniformément que possible et sont limitées à 2 tirs (traiter séparément un HEX de front refusé). Elles ne sont pas limitées à tirer sur des unités dans leurs 2 HEX de front, mais ne peuvent pas tirer 2 fois sur le même HEX. Les unités non en phase qui répartissent leur tir mai subissent des pertes de SP lors du 1<sup>er</sup> tir peuvent toujours tirer avec les SP initialement attribués pour le 2<sup>nd</sup> tir, à moins que leurs SP restants ne soient inférieurs à ceux alloués, auquel cas elles tirent avec leurs SP restants.

**Exemple N° 1 :** Une unité en phase avec 5 SP avec une unité ennemie dans chacun de ces HEX de front peut tirer ses 5 SP sur l'une ou l'autre ? Ou, elle peut répartir le tir, 3 SP dans un HEX et 2 SP dans l'autre. Aucune autre combinaison n'est possible.

**Exemple N° 2 :** Une unité non en phase avec 3 SP peut tirer en retour avec 1 ou 2 SP, réservant le reste pour une occasion ultérieure de riposter. Si le résultat du 1<sup>er</sup> tir lui laisse moins de SP que le nombre réservé pour le tir suivant, elle ne peut utiliser que les SP restants pour ce tir.

**10.16** Chaque type d'arme a une portée maximale et une portée de tir préparé, indiqué sur la table des effets de portée. Aucune unité ne peut tirer sur une cible en dehors de sa portée maximale. Tous les tirs doivent passer par les HEX de front d'une unité, comme illustré ci-dessous :

**Exemple :** Les unités avec des armes de type « R » (Rifled-Muskets) ont une portée maximale de 5 HEX, et une portée de tir préparé de 1 ; et celles avec des armes de type « M » (Muskets) ont une portée maximale de 2 et de 1 pour le tir préparé.



**10.17** Pour résoudre le tir, le joueur détermine le nombre de SP et lance 1 dé, en croisant le jet avec la force de tir sur la table. Le jet peut être modifié par plusieurs DRM, tous listés en 10.8 et sur la table de tir. Les résultats sont appliqués immédiatement [12.0].

**Note :** S'il y a tir de riposte [10.42] les unités non artillerie et l'artillerie capable de riposter tireront à la portée de mitraille avant que les effets du tir ne soient appliqués ; les unités d'artillerie tirant à portée de bombardement appliqueront les résultats avant de riposter [10.45].

**10.2 Ligne de vue**

**10.21** Les unités tirant sur une cible à 2 HEX ou + ne peuvent le faire que si elles peuvent tracer une LDV, elles doivent pouvoir voir la cible. La LDV est tracée du centre de l'HEX de tir, à travers le front de l'unité [7.11] jusqu'au centre de l'HEX de la cible. La ligne de tir est la LDV étendue au-delà des unités de tir et cible, quel que soit le terrain. À toutes fins autres que le tir, la LDV est tracée du centre de l'HEX de l'unité visant, au travers de n'importe lequel de ces côtés d'HEX, jusqu'au centre de l'HEX de l'unité ennemie (c.-à-d. 360°).

**10.22** Certains HEX de terrain bloquent la LDV [Voir tableau des effets du terrain]. Si la LDV est bloquée, le tir est impossible. Vous pouvez toujours tirer dans un HEX de terrain bloquant, mais jamais au travers. Par conséquent, vous pouvez presque toujours tirer dans vos HEX de front adjacent. **Note :** Certaines règles peuvent modifier cela ; par exemple, les pentes raides dans le module Battles with the Gringos !

**10.23** Les éléments suivants peuvent bloquer la LDV, selon leur emplacement :

- **BOIS :** Les bois sont traités comme étant d'un niveau supérieur à l'élévation réelle de l'HEX. Cependant les vergers ne bloquent pas la LDV.
- **VILLES :** Les villes sont traitées comme étant d'un niveau supérieur à l'élévation réelle de l'HEX.
- **ÉLÉVATIONS :** Un HEX peut bloquer la LDV en raison de son élévation et de son type de pente (le cas échéant). Un changement d'élévation d'un HEX à un HEX adjacent détermine le type de côté d'HEX



de pente entre eux. Aux fins de LDV, il existe 2 types de changement d'élévation :

**Progressif** : 1 changement d'élévation vers un HEX adjacent sans côté d'HEX de pente.

**Non-progressif** : 1 changement d'élévation ou + vers un HEX adjacent avec un côté d'HEX de pente Mineure, Raide ou Abrupte entre eux.

**Note** : Traitez les côtés d'HEX de bois et de villes comme des pentes raides pour déterminer la LDV, c.-à-d. comme s'il s'agissait de collines à forte pente à un niveau supérieur à l'élévation réelle de l'HEX.

#### 10.24 Terrain bloquant intervenant :

- **Élévations + hautes.** Si l'unité de tir et la cible sont au même niveau ou à un niveau différent, tout HEX intervenant avec une élévation supérieure aux 2 unités bloque la LDV.
- **Pentes.** Si l'unité de tir et la cible sont à des niveaux différents, la LDV est bloqué par tout HEX ou côté d'HEX intervenant d'un niveau supérieur au niveau moyen entre-elles et plus proche de l'unité la moins élevée. À mi-chemin ou équidistant est plus proche si :

L'HEX potentiellement bloquant possède un côté d'HEX de pente non-progressif plus proche de l'unité la moins élevée, ou

Le côté d'HEX potentiellement bloquant possède une pente non-progressif.

#### NOTES :

Le niveau moyen (NM) est la somme des 2 niveaux, divisé par 2 [NM = (SUP + INF) / 2].

La hauteur d'un côté d'HEX potentiellement bloquant est la moyenne des 2 HEX adjacents.

Le point à mi-chemin ou équidistant entre l'unité de tir et la cible peut être soit un HEX ou un côté d'HEX selon le nombre d'HEX entre-elles.

Si l'HEX supérieur adjacent à un côté d'HEX non-progressif n'est qu'à une élévation de plus que l'unité inférieure, traitez ce côté d'HEX comme progressif. **Exceptions** : HEX de bois et villes.



**EXEMPLES de LDV de PENTE.** Dans l'illustration ci-dessus,

La LDV es OK entre A et W-Z. A est au niveau 5, tandis que X est au niveau 2, ainsi le niveau moyen entre eux est de 3,5, supérieur à l'élévation de W. Y et Z sont au niveau 1 ; le niveau moyen entre eux et A est 3. Aucun HEX supérieur à ce niveau moyen n'est plus proche de Y et Z que de A. Bien que l'élévation de pente non progressive entre A et W (4) soit supérieure à tous les niveaux moyens pour X-Z, elle n'est pas équidistante ou + proche de l'HEX inférieure.

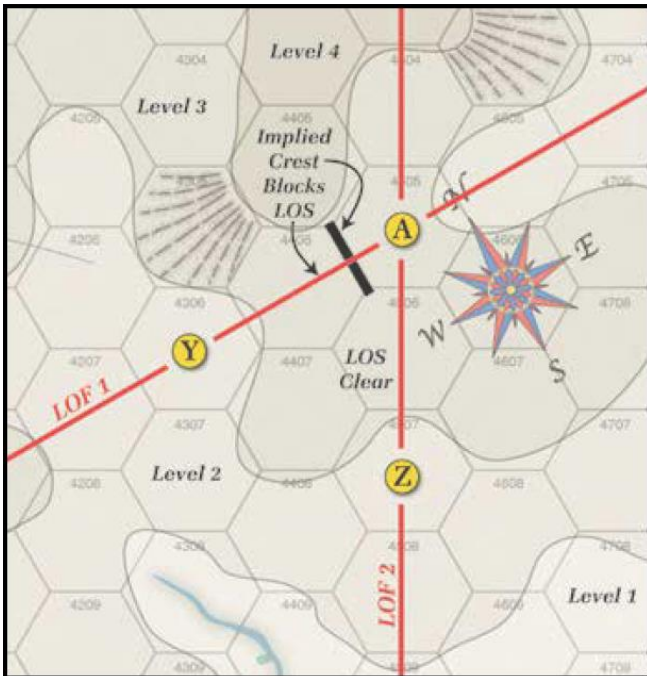
La LDV est bloquée entre B et W parce que A (5) est plus élevé que le niveau moyen (4,5) et a un côté d'HEX de pente non-progressif plus proche de l'unité inférieure (et également en raison de l'exception **Shadow** (voir ci-dessous)). La LDV est OK entre B et X. A (5) est plus élevé que le niveau moyen (4), mais n'est pas plus proche, tandis

que l'élévation de la pente non-progressif (4) à mi-chemin n'est pas > au niveau moyen. La LDV est OK de B à Y-Z car il n'y a pas de niveau moyen plus élevé ou de pente non-progressif plus proche de l'HEX cible.

La LDV est bloquée entre C et W. A est à un niveau supérieur au niveau moyen (5 contre 4,5) et plus proche de l'HEX inférieur. La LDV est bloquée entre C et X. Le niveau moyen (4) est inférieur à celui de A (5), et A compte comme HEX plus proche de X car il a un côté d'HEX de pente non-progressif plus proche de X. La LDV est bloquée entre C et Y car la pente non-progressif à mi-chemin a une hauteur (4) > au niveau moyen (3,5). La LDV entre C et Z est OK car le côté d'HEX potentiellement bloquant n'est pas à mi-chemin ou + proche de l'HEX cible.

La LDV est bloquée de D à W et X car A (5) est + élevé que le niveau moyen des 2 HEX (4,5 et 4) et plus proche des HEX moins élevés. La LDV est bloquée entre D et Y car A (5) est + élevé que le niveau moyen (3,5) et possède un côté d'HEX de pente non-progressif + proche de l'HEX le moins élevé. La LDV est bloquée entre D et Z car côté d'HEX potentiellement bloquant a un niveau (4) + élevé que le niveau moyen (3,5) et il est à mi-chemin de l'HEX cible.

- **Exception Colline Intermédiaire.** Un HEX intermédiaire au même niveau de base que l'unité la + haute bloque la LDV s'il est séparé de cette unité le long de la ligne de tir par un HEX de niveau de base inférieur.
- **Exception Shadow.** Pour tirer et cibler des unités à différents niveaux :
  - a. Un HEX de forêt ou de ville intermédiaire bloque toujours la LDV s'il est + élevé et adjacent à l'unité de tir ou la cible.
  - b. Un côté d'HEX de pente raide ou abrupte entre un HEX potentiellement bloquant et l'unité la moins élevée bloque la LDV à moins que chaque côté d'HEX de l'HEX bloquant à l'unité la + élevée soit également raide ou abrupte.
- **La Canopée.** La LDV ne peut être tracée dans ou hors d'un HEX de bois au travers un HEX de bois adjacent (en raison de la canopée), sauf si :
  - a. L'HEX de bois adjacent est moins élevé que les HEX du tir et de la cible, **et**
  - b. Le changement d'élévation entre les 2 HEX de bois est 2 ou +.
- **Crêtes [Optionnel, mais recommandé].** Si l'unité de tir et la cible sont à des niveaux différents, la LDV est bloquée si :
  - a. L'élévation de l'HEX le long de la ligne de tir (LDT) et au-delà de l'unité la + élevée descend plus tôt qu'entre les unités supérieures et inférieures (comptez les HEX de même niveau dans les 2 directions à partir de l'HEX de l'unité supérieure, exclusivement), **et**
  - b. La ligne de tir au-delà de l'unité la + élevée ne traverse pas les HEX supérieures avant d'entrer dans les HEX inférieurs.



**EXEMPLE de LDV et Crêtes géographiques ;** Dans l'illustration ci-dessus, la LDV est bloquée entre A et Y, car l'élévation descend plus tôt au-delà de A qu'entre A et Y, et la LDT au-delà de A traverse des élévations plus basses avant d'entrer dans des HEX plus élevés. Cela implique une crête géographique sur le côté d'HEX entre 4406 et 4505. La LDV est OK entre A et Z. Le nombre d'HEX à la même élévation le long de la LDT au-delà de A est le même que le nombre entre A et Z, donc aucune crête n'est impliquée.

**10.25 Réciprocité de la LDV.** La LDV est toujours réciproque-si l'unité de tir peut voir la cible, alors la cible peut voir l'unité de tir. *Exception* : Voir 10.26.

### 10.26 Unités de combat

**NOTE DE CONCEPTION :** La LDV n'est pas la seule considération pour déterminer si les unités « bloquent » le tir. Le danger d'un tir ami était tel que les tirs d'armes légères/mitraille au-dessus de la tête d'unités amies ne se sont produits que lorsque ces derniers étaient bien en dessous de la LDV. Même alors, c'était au mieux énervant, au pire dommageable pour l'unité intermédiaire. Tirer au-dessus des unités ennemies ne comportait pas de tels risques, mais en général l'unité ennemie la + proche était la plus exposée et la seule qui comptait pour l'unité de tir.

En l'absence de terrain bloquant, les unités intermédiaires bloquent le tir des armes légères à toutes les portées et les tirs d'artillerie à portée de mitraille [10.67], avec les exceptions suivantes :

- L'HEX de l'unité intermédiaire a une élévation de base inférieure à celle de l'unité de tir et de la cible.
- L'unité supérieure ou inférieure n'a pas de LDV dans l'HEX de cette unité.
- Une unité intermédiaire dans un HEX inférieur adjacent à un côté d'HEX de pente raide ne bloquera pas le tir d'artillerie dans l'HEX supérieur adjacent à ce côté d'HEX [10.67].
- Les élévations de base de l'unité de tir et la cible différent de 2 niveaux ou +, l'unité intermédiaire est

à la même élévation de base que l'unité inférieure et n'est pas plus proche de celle-ci.

Chaque fois que le tir est autorisé par-dessus les unités amies adjacentes à la cible, et que le jet de tir non modifié est de 2 ou moins, ces unités amies doivent effectuer un UDD, et subissent une désorganisation en cas d'échec.

Supposons qu'aucun HEX intermédiaire ne soit bloquant, les unités de combat amies bloquent les tirs d'artillerie à une portée de 4 HEX ou + quelle que soit leur élévation, si de telles unités sont sur la LDT et à moins de 2 HEX de la cible, y compris les 2 HEX au-delà de la cible. Cela s'applique même si la portée de l'unité de tir est suffisante uniquement pour atteindre la cible. Lorsque la LDT court le long d'un côté d'HEX, les unités amies adjacentes à ce côté d'HEX et dans les 2 HEX de la cible bloquent également. Les unités ennemies ne bloquent pas les tirs d'artillerie à 4 HEX et +.

Les unités de combat ne bloquent pas la LDV aux unités sous ordre de marche pour la règle 6.13, ou pour les cibles de charge de cavalerie [11.53].

**10.27** Si la LDV longe un côté d'HEX bloquant, elle est bloquée. (*Précis ? Non Monsieur. Mais cela stoppe les échanges inutiles.*)

### 10.3 Tir en phase

Le tir en phase s'applique aux unités activées (c.-à-d. que c'est leur tour).

**10.31** Une unité en phase ne peut tirer qu'une seule fois par activation, bien qu'elle puisse diviser son tir à ce moment-là [10.15].

*Exceptions : Le tir d'artillerie rapide [10.68] et, dans certains batailles de la série, les armes Spencer [14.3].*

**10.32** Une unité en phase peut tirer quand elle est activée sous les ordres suivants :

- ORDRES d'ATTAQUE : Elle peut tirer une fois pendant son activation, à tout moment avant, pendant, ou après le mouvement.
- ORDRES de PROGRESSION : Elle peut tirer une fois, au lieu de se déplacer ; cependant, elle peut changer d'orientation d'un sommet d'HEX avant de tirer.

**10.33** Les unités suivantes ne peuvent utiliser le tir en phase :

- Les unités sous ordres de Marche.
- Les unités sous Ordre de Progression qui dépensent des PM. *Exception* : Artillerie [10.6].

### 10.4 Tir Hors phase

Le tir non en phase fait référence aux opportunités pour les unités inactives de tirer sur les unités ennemies activées qui les menacent d'une manière ou d'une autre. Il y a 4 types de tir non en phase : Riposte, Tir de pré-choc, Tir de retrait pour l'infanterie/cavalerie, et le tir d'approche pour l'artillerie. Les unités en phase (et les unités qui leur sont amies) ne peuvent jamais utiliser le tir non en phase sous aucune forme.

*Exception* : Si elles sont par ailleurs éligible [10.43], les unités en phase et les unités qui leur sont amies peuvent

utiliser le tir de pré-choc contre les unités non en phase lors d'un choc continu [11.47].

**10.41** Le tir non en phase est disponible pour les unités sous ordre de Progression et d'Attaque ; il ne peut pas être utilisé par celles sous ordre de Marche. Une unité éligible peut utiliser chaque type de tir non en phase par activation de brigade ennemie, mais peut choisir de diviser son tir, à condition qu'elle tire sur 2 piles différentes. Dans tous les cas, à l'exception du tir de pré-choc, le fractionnement du tir non en phase implique d'en réserver une partie pour une éventuelle opportunité ultérieure, à condition que le tir cible 2 piles différentes. Appliquez les restrictions 10.15.

Pour chaque action déclenchant, le joueur propriétaire doit déclarer quelles unités utilise le tir non en phase.

Si plusieurs unités non en phase ripostent, appliquez chaque résultat dans l'ordre des jets.

Pour chaque résultat, appliquez les pas de perte avant tout résultat d'absence de perte [12.21].

Si les pas de pertes éliminent l'unité au-dessus de la pile ciblée, appliquez les pas excédentaires à l'unité suivante de la pile, mais ignorez tout résultat d'absence de perte (d+2 ou D). Les autres unités de la pile effectuent un UDD si l'unité au-dessus de la pile a été désorganisée ou éliminée [8.35].

Si toutes les unités dans l'HEX cible sont éliminées ou ont retraité avant d'appliquer tous les résultats de la table de tir, ignorez les résultats non appliqués [10.22].

**10.42 Tir de Riposte.** Si elles subissent un tir par des unités en phase ennemies, les unités d'infanterie/cavalerie non en phase peuvent tirer en retour sur l'HEX d'origine du tir, si éligible (HEX de front, portée, et LDV tous pris en compte). Si l'orientation le permet, les unités non en phase non ciblées par le tir en phase mais adjacentes soit à la cible, soit à l'unité ennemie qui tire, ou les 2 peuvent aussi tirer en riposte, à moins qu'elles ne soient déjà dans un HEX de front d'une unité ennemie dans un autre HEX. Le tir de riposte est simultané avec le tir qui l'a déclenché : les 2 côtés tirent avant que les résultats ne soient appliqués (voir l'Exception ci-dessous).

**EXEMPLE N° 1 :** Le joueur en phase désigne une unité qui va ouvrir le feu. Le joueur non en phase décide alors s'il déclare un tir de riposte. Le tir et la riposte associée sont résolus. Notez que plusieurs unités peuvent tirer en riposte, jusqu'à la limite de 7 SP [8.31]. Le joueur en phase déclare ensuite son prochain tir, et le joueur non en phase déclare tout tir de riposte associé. Notez que les unités non en phase peuvent recevoir 2 ou plusieurs tirs d'unités ennemies successivement pendant l'activation d'une brigade. Une unité non en phase peut réserver des SP en prévision d'autres opportunités de tir de riposte.

**EXEMPLE N° 2 :** Une brigade en phase a 2 unités d'infanterie à 3 SP empilées au-dessus d'une unité à 5 SP et une autre à 4 SP. L'unité à 3 SP annonce son tir, qui est ensuite résolu, y compris tout tir de riposte qu'elle déclenche. L'unité à 3 SP dessous (si elles sont encore dans l'HEX) tire maintenant sur la même cible ou une cible différente. Ce tir et tout tir de riposte sont résolus. 1 SP de l'unité à 5 SP (si encore dans l'HEX) tire, soit sur l'une des mêmes cibles, soit sur une autre et ce tir est résolu tel que ci-dessus. L'unité à 4 SP au bas de la pile ne peut pas tirer du tout.

**EXEMPLE N° 3 :** Une unité à 1 SP en phase empilée au-dessus d'une unité désorganisée annonce un tir contre 2 unités ennemies empilées. Le joueur non en phase déclare qu'il ripostera avec ses 2 unités. L'unité en phase ainsi que les 2 unités ennemies effectuent leur tir avant toute application de résultat. Le tir de l'unité non en phase ennemie au-dessus de la pile donne un résultat « 1d+2 » ; et « d » pour celle en-dessous. Le « 1d+2 » est appliqué [10.41], cela élimine l'unité en phase à 1 SP. La partie « d+2 » n'est pas prise en compte, mais l'unité en phase désorganisée restant dans l'HEX doit effectuer un UDD, car l'unité du dessus a été éliminée [8.35]. Elle rate celui-ci, suivant la table de 2<sup>nde</sup> désorganisation, elle perd 1 SP, et doit retraiter de 1 ou 2 HEX. Comme il s'agit d'une unité en phase subissant une 2<sup>nde</sup> désorganisation, elle ne peut utiliser le tir en phase, pour cette activation [12.35]. Aucune unité en phase ne reste dans l'HEX, donc le résultat « d » de la 2<sup>nde</sup> unité non en phase est ignoré (bien que cela puisse entraîner l'épuisement des munitions si vous utilisez la règle optionnelle 10.9). Si l'unité en phase du dessous avait réussi son UDD et était restée dans l'HEX, elle aurait maintenu dû effectuer à nouveau un UDD en raison du 2<sup>nd</sup> résultat de tir non en phase.

**Exception :** Si le Changement d'orientation de Réaction [9.61] se produit avant le tir de riposte, le tir de l'attaquant est résolu avant que le défenseur ne tire. Cela ne s'applique que si le tir en phase qui a déclenché le tir de riposte a également déclenché le Changement d'orientation de Réaction.

#### 10.43 Tir de Pré-Choc.

- Une unité d'infanterie ou de cavalerie peut tirer sur le(s) HEX de ses attaquants pendant la résolution du choc [11.38]. Dans le cas où les unités attaquantes sont empilées sous des unités ne participant pas au choc, l'unité au-dessus de la pile est la cible.
- Si une unité ennemie attaque au choc une unité amie, et que cette même unité ennemie se trouve dans les HEX de front d'une ou plusieurs autres unités amies qui ne sont pas dans un HEX de front d'autres unités ennemies, les unités amies non-ciblées peuvent également utiliser le tir de pré-choc, que l'unité ciblée retraite ou déroute avant résolution du choc.
- Le tir de pré-choc n'est pas disponible pour mes défenseurs contre le choc continu s'ils l'ont utilisé précédemment dans ce segment ou s'ils se trouvent dans un HEX de front d'une autre unité ennemie ou, dans le cas d'unités en phase et d'unités qui leur sont amies, subissant une 2<sup>nde</sup> désorganisation plus tôt dans cette activation.

**10.44 Tir de Retrait.** A chaque fois qu'une unité ennemie, durant un mouvement, tente de quitter les HEX de front d'une unité d'infanterie ou de cavalerie adjacente non en phase, cette dernière peut déclencher un tir de réaction avant que l'unité ennemie ne quitte son HEX. Ce tir n'est possible seulement que lors d'un mouvement volontaire, non pendant une retraite. Toutes les unités éligibles tirent avant que l'unité en phase ne se déplace, mais après tout changement d'orientation. Tout UDD raté, « D » ou pas de perte limite le

retrait à 1 HEX. Toute désorganisation supplémentaire est traitée conformément à la table de 2<sup>nd</sup>e désorganisation.

**Exception :** Si des unités ennemies restent dans l'HEX d'origine du retrait, alors le tir les ciblera plutôt que l'unité qui se retire. Suivez 8.35 pour la résolution d'un tel tir.

**10.45** L'artillerie non en phase peut tirer comme suit :

**TIR EN RETOUR :** Tel qu'en 10.42. Cependant, le tir en retour de l'artillerie est effectué après avoir résolu le tir ennemi à une portée de 4 HEX ou +.

**PRE-CHOC :** tel qu'en 10.43.

**TIR D'APPROCHE :** L'artillerie peut tirer sur une unité ennemie (si la LDV et l'orientation le permettent) qui, en utilisant le mouvement [9.0], entre dans un HEX n'importe où à moins de 3 HEX des canons. Elle ne peut le faire qu'une seule fois par phase d'activation d'une brigade. L'artillerie qui utilise le Changement d'orientation de réaction peut tirer sur une unité ennemie qui devient adjacente, mais avec un DRM -2 [9.62].

### 10.5 Tir préparé

**10.51** Chaque type d'arme portée (c.-à-d., pas l'artillerie) possède une portée (réduite) dans laquelle elle peut bénéficier du DRM du tir préparé (voir la table des effets de portée). Les unités ne peuvent bénéficier du DRM de tir préparé en dehors de cette portée.

**10.52** Le tir préparé peut être utilisé (seulement) par :

- Les unités d'infanterie (mais pas la cavalerie démontée) en phase, ne s'étant pas déplacées, non désorganisées sous ordre de Progression ou d'attaque, au lieu de se déplacer.
- Les unités d'infanterie et de cavalerie démontée non en phase, non désorganisées sous ordre de Progression ou d'attaque [10.4].
- Les unités qui n'ont pas changé d'ordre d'empilement [8.24].

**Note :** Les unités s'étant réorientées d'un sommet d'HEX, soit dans le cadre de leur activation, soit en tant que réaction, sont toujours éligibles au tir préparé. **Exception :** Les unités dans des HEX de bois sous ordre d'attaque [7.22].

**10.53** Les unités éligibles au tir préparé ont un DRM +1 lors de la résolution du tir.

### 10.6 Tir d'artillerie

Pour la plupart, les mécanismes du tir d'artillerie et des armes légères sont les mêmes : lancez le dé, ajustez le jet de dé pour la portée, etc., et trouvez le résultat. Il existe cependant certaines règles spécifiques à l'artillerie.

**10.61** L'artillerie peut se déplacer (une fois) et tirer (une fois) dans la même activation. Cependant, les pénalités/restrictions suivantes s'appliquent :

- L'artillerie qui tire voit ses PM divisés par 2 pour cette activation.
- L'artillerie qui se déplace (ou se déplacera) subit un DRM -2 lorsqu'elle tire.

- L'artillerie qui se déplace de + de la moitié de ses PM ne peut tirer.
- L'artillerie désorganisée ne peut tirer ; elle peut bouger.
- L'artillerie en phase ou non en phase qui démarre son activation empilée sous une unité qui n'est pas de l'artillerie, mais pour une raison quelconque devient l'unité au-dessus, peut tirer si elle est éligible, mais subit un DRM -2 pour ce tir et ne peut faire de Tir rapide.

**10.62** L'artillerie peut utiliser le tir en phase lorsqu'elle est activée dans le cadre d'une brigade ou d'une division ou lorsque qu'un Chef d'artillerie est activé.

**10.63 Tir Combiné.** Généralement, chaque pion d'artillerie tire séparément. Des unités d'artillerie empilées dans le même HEX peuvent combiner leurs tirs à une portée de 4 HEX ou +. Différentes batteries d'artillerie, même celles du même HEX, qui tirent à une portée de 1 à 3 HEX (Grape/mitraille) ne peuvent combiner leurs tirs, bien que les sections de la même batterie peuvent se combiner. Si 2 sections ou + d'une batterie tire séparément, tout jet de tir entraînant une perte de munitions [10.69] s'applique à toutes les sections de tir.

Les sections d'une batterie qui ne tirent pas ne sont jamais affectées par un jet de perte de munitions.

**NOTE DE CONCEPTION :** Cette règle peut être modifiée pour des batailles individuelles, généralement en termes de barrage (voir le livret de jeu).

**10.64** S'il y a + d'un type de canon combinant le tir, et que le DRM de la portée est différent pour chacun, appliquez le DRM le moins bon pour tous.

**10.65** Les batteries individuelles d'artillerie, ou les sections, peuvent diviser le tir à plus d'un HEX, si elles ont plus d'une cible possible. Contrairement aux armes légères qui divisent leur tir [10.15], l'artillerie peut cibler des unités ennemies à n'importe quelle distance [**Exception :** voir 10.66]. Les batteries composées de différents types de canons peuvent répartir leur tir par type de canon. Si vous tirez avec une batterie et que vous répartissez le tir, suivre 10.64.

**10.66** Si une batterie d'artillerie est seule dans un HEX, dans un HEX de front d'une unité ennemie et souhaite tirer, elle doit, si elle peut, tirer sur cette unité ennemie. Elle ne peut changer de cible même si l'unité ennemie retraitée ou est éliminée. L'artillerie utilisant le tir en retour, comme toute unité en défense, doit tirer sur son attaquant (si elle le peut). L'artillerie peut répartir son tir [10.65] si elle a une unité ennemie dans chacun de ses HEX de front, et chaque section peut tirer individuellement sur l'un de ces HEX.

### 10.67 Portées d'Artillerie

**Mitraille contre Boulet.** L'artillerie utilise différents types de munitions, selon la portée de la cible :

- Les tirs d'artillerie à 1, 2 ou 3 HEX (Mitraille et grapeshot) sont résolus comme les tirs d'armes légères.
- Les tirs d'artillerie à 4 HEX ou + utilisent la table de tir d'artillerie. Ils affectent individuellement et

équitablement toutes les unités dans l'HEX ciblé [*Exception* à 8.35].

- **Artillerie et Élévation.** Si une unité d'artillerie tire sur une cible à une élévation inférieure à une portée de 4 HEX ou +, ajoutez 1 au jet de dé.
- L'artillerie ne peut pas tirer dans un HEX adjacent si celle-ci est à 2 élévations ou +, plus basse ou plus haute, de l'HEX cible.

*Note : Les règles du livret de jeu sont prioritaires sur le terrain.*

**10.68 Tir Rapide.** L'artillerie à canon lisse indiquée par « RF » sur la table, par exemple le canon Napoléon « N », peut utiliser le tir rapide pour augmenter sa PF aux portées de 1, 2 ou 3 HEX. Cependant, L'artillerie ayant dépensé ou qui dépensera des PM ne peut pas utiliser le tir rapide. Procédure :

- Un canon utilisant le tir rapide peut tirer 2 fois par phase (qu'il soit en phase ou non).
- Lors de l'utilisation du tir rapide, sur un jet modifié de 0, 5 ou 10 sur l'un ou l'autre tir, la ou les unités sont à cours de munitions après les 2 tirs (cela simule une surchauffe, une surutilisation des munitions disponibles, etc.) [10.69].
- Pour le tir en phase et le tir en retour, les tirs (1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup>) sont simultanés avec les tirs ennemis. Appliquez les résultats des 2 tirs dans l'ordre. *Exception* : L'artillerie non en phase applique les résultats du tir en phase depuis l'extérieur de son arc de tir avant tout Changement d'orientation/Refus de Réaction.
- Si vous combinez le tir avec des canons rayés, tous les canons effectuent le 1<sup>er</sup> tir. Seuls les canons lisses autorisés au tir rapide effectuent ensuite le 2<sup>nd</sup>.
- Tout jet entraînant un épuisement des munitions s'applique à toutes les sections de la batterie après le 2<sup>nd</sup> tir, qu'elles combinent ou non leurs tirs [10.63]. Celles qui ont utilisé le tir rapide sont maintenant à cours de munitions. Celles qui ont tiré une seule fois perdent 1 niveau de munitions. Toute section qui n'a pas tiré n'est pas affectée.

Le tir rapide est déclaré avant tout jet de dé et s'applique même s'il n'y a plus de cible éligible pour le 2<sup>nd</sup> tir. Les deux tirs doivent cibler le même HEX.

**10.69** A chaque fois qu'une artillerie tire et lance un jet de dé modifié de 5, elle encourt un DRM -2 de niveau de munitions basses. Si elle est déjà à ce niveau, elle est alors à cours de munitions (sans tir autorisé). Si l'unité de tir est une section, la pénalité s'applique à la section. Le nouveau DRM « à cours de munitions » ne s'applique pas au tir qui l'a déclenché. Lors du tir rapide, à chaque fois qu'un joueur tire un jet modifié de 0, 5 ou 10 les canons sont à cours de munitions [10.68]. Pour l'artillerie utilisant le tir rapide, appliquez ce jet après que le 2<sup>nd</sup> tir soit résolu. Utilisez la procédure de la règle optionnelle 10.92 pour le réapprovisionnement des munitions.

## 10.7 Armes légères contre artillerie

**10.71** Quand les unités d'armes légères (ou l'artillerie avec le tir Mitraille/Grapeshot à une portée de 3 HEX ou moins) tirent contre un HEX contenant de l'artillerie ennemie, se produit ce qui suit :

- Si de l'artillerie est empilée avec et sous de l'infanterie/cavalerie, l'infanterie protectrice (ou la cavalerie) prend toute perte en 1<sup>er</sup>. Si cette même infanterie/cavalerie protectrice est éliminée ou désorganisée, alors la ou les unités d'artillerie prennent les pertes restantes et effectuent un UDD [8.35].
- Si l'artillerie est au-dessus de la pile (ou seule dans l'HEX), et est ciblée par des armes légères ou de l'artillerie à 3 HEX ou moins, les résultats sont déterminés par la table de tir 10.17.

**10.72** Les pertes de SP dues au tir des armes légères/Grapeshot sont traitées comme une perte de canon par SP.

**NOTE DE CONCEPTION :** En réalité, c'est la perte de l'équipage qui rend impossible l'utilisation de ce canon, celui-ci étant abandonné.

## 10.8 Modificateurs au tir

**10.81** Le jet de dé pour résoudre un tir d'artillerie ou d'armes légères peut être modifié par diverses conditions. Tous les DRM sont cumulatifs.

- +/- ? Effets de la portée [voir table de portée]
- ? Effets du terrain [voir table du terrain]
- +1 Armes légères tirant directement de derrière les barricades (pas pour le tir d'artillerie comme les armes légères de 1 à 3 HEX).
- 1 défense contre les tirs d'armes légères à travers un côté d'HEX de barricades. Il n'y a aucun avantage défensif pour les tirs d'artillerie [15.23].
- +/-1 Cible concentrée ou dispersée [8.34], s'applique uniquement aux tirs de boulets d'artillerie.
- +1 Si la cible est (seulement) de la cavalerie montée non en phase.
- 1 Tir de cavalerie montée.
- +1 Tir préparé [10.5]
- 1 Tir d'une unité désorganisée.
- +1 Tir de flanc. Si une unité subit un tir à travers un côté d'HEX de flanc.  
Cela ne s'applique pas lorsque :
  - La cible est en ordre de Marche, ou
  - Le tir provient de l'artillerie (boulets) à 4 HEX ou +.
- +1 Tir d'artillerie sur une cible à une élévation moins haute à 4 HEX ou +.
- 2 Tir d'artillerie dans la même phase au cours de laquelle elle s'est déplacée ou est devenue l'unité en haut de la pile.
- 1 Tir d'infanterie recrue.
- ? Tour de nuit [16.1].
- 2 Tir à l'aube ou au crépuscule [16.11]
- 2 Tir d'artillerie non en phase après changement

d'orientation.

- ? Fatigue [17.31].

#### Remarques générales sur le terrain :

- Lorsque une LDT suit un côté d'HEX puis entre dans l'HEX de la cible à un sommet entre un côté qui profite au défenseur et un autre qui ne profite pas, le défenseur reçoit l'avantage.
- Une unité dont la LDT passe par le sommet d'un HEX entre un côté de barricades et un côté d'HEX de non barricades ne reçoit pas l'avantage +1 de la barricade pour l'unité qui tire.

**10.82 Tir combiné d'armes légères (pas l'artillerie) [optionnel].** Des unités non artillerie en phase empilées dans le même HEX doivent combiner le tir lorsqu'elles visent un seul HEX, en appliquant toutes les autres règles régissant le tir. Appliquez les DRM les moins favorables pour la portée, le tir préparé, le statut de l'unité, et le manque de munitions. Les unités en phase peuvent reporter le tir après mouvement, jusqu'à ce que toutes les unités qui combineront leur feu soient empilées. Si vous divisez le feu, suivez 10.15, traitez la pile comme une seule unité de tir [**Exception** : à 10.13 et 10.14].

### 10.9 Ravitaillement en munitions et Récupération [optionnel]

**NOTE DE CONCEPTION :** C'est une règle optionnelle avant tout, car cela rajoute une couche supplémentaire de marqueurs sur le pion, que beaucoup d'entre vous n'aiment pas faire. Nous la recommandons aux joueurs qui aiment un niveau supplémentaire de réalisme et apprécient le défi de faire en sorte qu'une armée fasse ce que vous voulez qu'elle fasse. Les marqueurs de « munitions basses » ne sont pas fournis avec les modules « River of Death » et « 3 Days of Gettysburg », 2<sup>nd</sup>e édition.



**10.91** A chaque fois qu'une unité d'infanterie et de cavalerie démontée effectue un tir et que le jet de dé modifié est de 5, elle prend le marqueur de munitions basses « Low Ammo » (DRM -2). Si elle possédait déjà ce marqueur, elle prend le marqueur munitions épuisées « Out of Ammo » (sans tir autorisé). Ce nouveau DRM -2 ne s'applique pas au tir qui l'a déclenché. Cette règle ne s'applique pas à la cavalerie montée.



**10.92** Une unité peut réduire son DRM de munitions en effectuant une action de ravitaillement et de ralliement [3.0 III/C/3]. Une unité « Out of Ammo » peut réduire cela à « Low Ammo » (DRM -2), ou un marqueur « Low Ammo » peut être retiré. Le réapprovisionnement en munitions est automatique, aucun UDD n'est requis.

**10.93** Les unités adjacentes à une unité ennemie ne sont pas éligibles pour le ravitaillement de munitions.

**10.94** Les unités de cavalerie démontée qui « remontent » sont automatiquement et pleinement ravitaillées en munitions.

## 11.0 Choc

*Le terme « choc » simule le corps-à-corps, la charge et l'assaut. Bien qu'il y ait aussi quelques tirs, ce qui se passe principalement c'est une courte charge initiale suivie d'une mêlée plutôt désorganisée, ceci dans le but de pousser l'autre camp à abandonner sa position. Le Choc était conçu pour prendre l'avantage des pertes et des désorganisations causées par le tir. En lui-même, il ne causait que peu de pertes ; mais lorsqu'il était efficace, il pouvait repousser une unité ennemie, la faisant basculer de l'indécision à une vaste perte de cohésion (si ce n'était pas une fuite éperdue), ce qui la rendait inefficace pour un bon moment.*

### 11.1 Concepts de Base du Choc

#### 11.11 Procédure Générale du Choc :

1. Désignez toutes les cibles de Choc et de Charge [11.31].
2. Faites les Retraites Avant le Choc [11.33].
3. Test d'Engagement des Attaquants « recrues » [11.36].
4. Test de Cohésion Pré-Choc du Défenseur [11.37].
5. Tir de Réaction Pré-Choc [11.38].
6. Résolution du Choc et Application de la Désorganisation [11.4].

Chacune des étapes précédentes doit être entreprise dans l'ordre indiqué, et chaque étape doit être terminée—pour chaque unité—avant de passer à l'étape suivante. En dehors de ça, les joueurs peuvent choisir l'unité qui agira en premier, en second, etc.

**Exception :** L'étape 6 est résolue de gauche à droite ou de droite à gauche.

**11.12** Le Choc est résolu après que tous les mouvements et les tirs des unités de la Brigade soient terminés pour cette phase. Une unité est autorisée à Attaquer au Choc si :

- Elle est sous un Ordre d'Attaque ou de Progression ; et
- Elle fait partie de la Brigade qui était active pendant la phase, et
- Elle n'a pas fait de Ralliement ni de Construction, et
- Il y a une unité dans un HEX de front, et
- Elle n'est pas entrée dans l'HEX, et en utilisant 9.42

**Exception** et

- Il n'y a pas eu de changement d'orientation après l'entrée dans l'HEX.
- Et il n'y a pas de terrain de côté d'HEX empêchant le mouvement entre l'HEX de l'attaquant et du défenseur.

**NOTE DE JEU :** Oui les unités en Ordre de Progression ne peuvent pas entrer dans un HEX adjacent à une unité ennemie. Mais elles peuvent quand même se trouver adjacentes à de telles unités, dans ce cas, elles peuvent choisir de faire un Choc.

### 11.2 Pré requis pour le choc



Une unité « doit » ou « peut » faire un Choc, selon les circonstances :

**11.21** Les unités, dans les circonstances suivantes, *doivent* faire un Choc :

- **CHARGE D'INFANTERIE** : L'infanterie ou la cavalerie Démontée sous ordre d'attaque dans cette phase qui s'est déplacée dans un HEX, devenant adjacente à une unité ennemie, et n'a pas tiré. Une Charge d'infanterie est résolue avec un DRM de +1 en faveur de l'attaquant (le DRM de +1 n'est pas appliqué pour un Choc Continu).
- **CHOC DE CAVALERIE MONTEE** : La Cavalerie Montée qui s'est déplacée, devenant adjacente à une unité ennemie, et n'a pas tiré, qu'elle possède une capacité de tir ou pas.
- **CHARGE DE CAVALERIE MONTEE** : La Cavalerie Montée qui charge [11.5].

*Note* : Toutes les unités empilées participant à un choc doivent être éligibles pour une charge dans leur ordre pour gagner le DRM de charge. Excepté dans le cas de la cavalerie montée qui charge, les unités qui entrent dans un HEX adjacent à l'ennemi ne sont pas obligées de charger, si vous devez l'empiler sous l'artillerie ou si vous choisissez de le faire. Elles peuvent charger si elles le désirent.

**11.22** Toute unité éligible de 11.12 et non répertoriée en 11.21 peut attaquer en choc. Ceci inclut les unités désorganisées qui sont éligibles pour faire un Choc (bien sûr, avec une pénalité pour la désorganisation).

### 11.3 Résolution du Pré-choc

Les sections qui suivent se rapportent à la Procédure Générale du Choc [11.11].

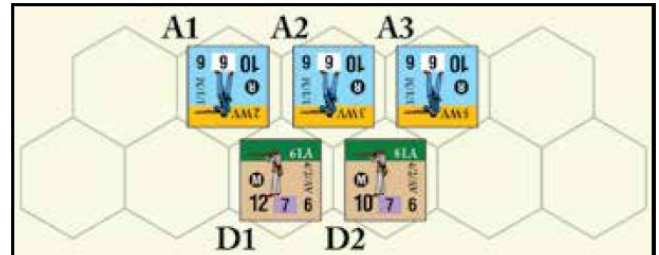
**11.31 Etape 1 : Désignation de la Cible.** Pendant l'étape de Désignation de la Cible, l'attaquant doit désigner quelles unités ennemies sont attaquées par quelles unités attaquantes. Toutes les unités hors phase dans des HEX de Front d'une unité désignée pour attaquer doivent subir une tentative de Choc d'au moins un attaquant. Tant que cette condition est respectée, l'attaquant est libre de ne pas faire participer au choc des unités éligibles et ne chargeant pas. Toutes les attaques de choc déclarées doivent être désignées de telle sorte qu'il n'y ait qu'un seul HEX attaquant ou un HEX en défense.

**Exception** : Plusieurs HEX peuvent attaquer plusieurs HEX quand une simple unité étendue en ligne, éventuellement empilée avec de l'artillerie, est soit en train de défendre ou d'attaquer, ou les deux.

**11.32 Combiner les Forces.** Les principes suivants s'appliquent pour déterminer quand des unités en attaque peuvent combiner leurs forces en une seule attaque :

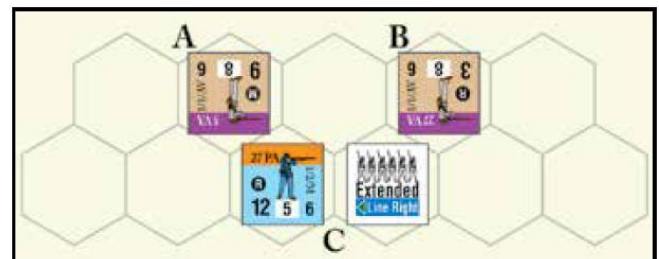
- L'infanterie et/ou la cavalerie Démontée adjacente peut combiner. Si elles ne sont pas adjacentes les unes aux autres (ou à une autre), elles ne peuvent pas se combiner.
- L'infanterie et/ou la cavalerie Démontée adjacente ne peut pas combiner avec de la cavalerie montée.
- Quand elle est montée, une cavalerie qui charge ou attaque au choc peut combiner, mais pas les unes avec les autres.
- Inversement, un attaquant doit effectuer un choc contre chacune des unités de HEX de front, en combinant la force des défenseurs.

- Une unité qui fait un choc ne peut pas diviser sa force ; cela s'applique également aux unités étendues.
- Une unité en défense peut être attaquée au choc plusieurs fois (ex : par 2 attaquants non adjacents). Une attaque est résolue, puis, si le défenseur est toujours en place, la suivante est résolue. Le défenseur effectue un seul test de cohésion de Pré-choc en ce cas, en appliquant le DRM le plus défavorable de la table de pré-choc du défenseur.
- Tant que toutes les unités en défense dans les HEX désignés pour le choc sont prises pour cible, il n'y a pas d'autres obligations. Utilisez les marqueurs de choc pour indiquer les attaquants et les cibles, retirez-les après la résolution du combat.

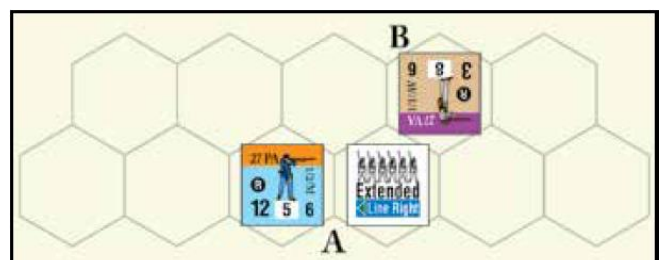


**EXEMPLE 1** : Dans le diagramme ci-dessus, les principes suivants s'appliquent à l'Attaquant « A » :

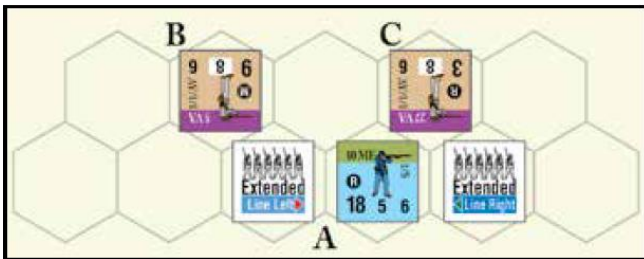
- A1, A2 et A3 ne peuvent pas se combiner pour attaquer D1 et D2 parce que A3 n'est pas adjacent à A1.
- A2 peut attaquer D1 et D2, tandis que A1 et A3 n'attaquent personne.
- Si A2 (avec ou sans A3) attaque D2, alors A1 doit attaquer D1.
- Si A1 attaque D1, et que A2 attaque D2, alors A3 n'est pas obligé d'attaquer, car tous les défenseurs sont « couverts ».



**EXEMPLE 2** : Si A et B attaquent l'unité étendue C, elles ne peuvent pas combiner leurs forces, car elles ne sont pas adjacentes. Le rapport de choc sera calculé pour chaque choc en utilisant les 12 SP de l'unité étendue. Si l'unité étendue C attaque, elle doit attaquer à la fois A et B, et le rapport de choc sera les 12 SP de C contre les 12 de A et B.



**EXEMPLE 3** : Si l'unité étendue A attaque B, le rapport de force sera calculé en utilisant les 12 SP de l'unité étendue, même si B n'est pas adjacent aux 2 HEX de A.



**EXEMPLE 4:** Si l'unité étendue sur 3 HEX A attaque, elle peut attaquer à la fois C et B, et le rapport de choc sera les 18 SP de A contre les 12 SP de B et C. Si B et C attaquent, ils ne peuvent combiner leur force, car ils ne sont pas adjacents.

**11.33 Etape 2 : Retraite Avant le Choc.** L'infanterie hors phase et la cavalerie sur le point de se faire attaquer au Choc par de l'infanterie peut retraire avant le choc :

- L'infanterie ou la cavalerie Démontée bouge de 1 HEX en s'éloignant de l'attaquant tout en maintenant son orientation.
- La cavalerie Montée peut bouger de 2 HEX en maintenant son orientation.

**NOTE DE JEU :** Ceci est différent de 9.63, Mouvement de Réaction de Cavalerie, qui est en réaction à un mouvement et qui se déroule avant que le combat ne se produise ; ce qui précède est une réaction à une attaque de choc. Donc la cavalerie a 2 chances de choisir la sagesse au lieu de la bravoure.

Les unités suivantes ne peuvent pas retraire avant le choc :

- Unités sous un Ordre d'Attaque.
- Unités sous un Ordre de Marche.
- Unités d'artillerie, et
- Toute unité attaquée au choc par de la cavalerie montée, qu'elle charge ou non.

Les unités désorganisées peuvent retraire avant le choc d'infanterie, ensuite elles font un UDD [2.6]. Si l'unité rate celui-ci, consultez la table de 2<sup>nd</sup>e Désorganisation.

**11.34** Une unité en retraite ne peut pas s'arrêter dans un HEX où elle ne pourrait normalement pas entrer en raison de restrictions d'empilement. A la place, elle doit retraire à travers ces unités [12.46] jusqu'à ce qu'elle atteigne un HEX dans lequel elle peut s'empiler. Une unité en retraite ne peut pas entrer dans un HEX de front ennemi, sauf si elle s'empile avec une unité amie (si autorisé) [12.44].

**Exception :** L'unité en retraite ne peut pas entrer également dans un HEX ciblé par un choc.

**11.35** L'infanterie ennemie en attaque peut avancer dans l'HEX libéré durant l'étape 6, mais il n'y a pas de tir de retrait contre l'unité qui retraire à aucun moment.

**NOTE DE CONCEPTION :** Pour comprendre pourquoi les unités qui battent en retraite ainsi ne se font pas tirer dessus, il faut visualiser que l'attaque et la retraite sont « simultanées ». Pour tirer, les unités de l'attaquant devraient s'arrêter, ce qui mettrait un frein important à la charge, sans parler de la difficulté à donner un tel ordre au milieu des événements.

Le choc continu [11.47] n'est pas possible. La retraite avant le choc se terminant avant l'attaque au choc.

**11.36 Etape 3 : Test d'Engagement des « Recrues » en Attaque.** Si une unité qui attaque est une Recrue [14.1], elle doit réussir un UDD [2.6] avant de pouvoir attaquer au choc. Si elle rate, elle ne fera pas de choc (mais un tel résultat n'entraîne pas une Désorganisation).

**11.37 Etape 4 : Test de Cohésion de Pré-Choc du Défenseur.** Avant de résoudre le Choc, toutes les unités désignées pour la défense doivent faire un test de cohésion de pré-choc. Pour chaque unité en défense, le joueur fait un UDD [2.6] :

- Si l'unité réussit, elle se défend normalement.
- Si l'unité rate, le(s) défenseur(s) est désorganisé. Si elle est déjà désorganisée consultez la Table de 2<sup>nd</sup>e désorganisation (l'artillerie désorganisée est abandonnée).

**COHESION DE PRE-CHOC DES DEFENSEURS EN ORDRE DE MARCHÉ :** Si le défenseur est en Ordre de Marche, il fait le test indiqué ci-dessus. Par contre, les résultats sont différents :

- Si l'unité réussit, elle est désorganisée et se défend normalement.
  - Si l'unité rate, elle déroute.
- Exception :** Les unités engagées dans un choc Continu ne font pas de test de pré-choc.

**DRM :** Certains DRM s'appliquent aux unités en défense (uniquement) pour le test de pré-choc. Ils sont indiqués dans la section DRM de pré-choc de la table du défenseur. Le DRM pour les défenseurs attaqués de flanc ou par l'arrière s'applique indépendamment du fait que l'attaquant serait éligible pour un modificateur de position pendant la résolution du choc [11.42].

**11.38 Etape 5 : Tir de Réaction de Pré-Choc.** Les unités avec des attaquants au choc dans leurs HEX de front peuvent tirer sur ses attaquants uniquement, en respectant les restrictions du tir hors phase [10.4, 10.41, 10.43]. Tous les résultats sont immédiatement appliqués.

## 11.4 Etape 6 : résolution du choc

L'étape finale de la procédure du choc est la résolution de ce que vous avez entrepris.

**11.41 Procédure de Résolution.** Chaque attaque au choc est résolue séparément (en faisant toutes les étapes indiquées plus bas) avant de passer à la suivante. Résolez toutes les attaques de gauche à droite ou de droite à gauche. Ne choisissez pas l'ordre de résolution comme bon vous semble.

- Détermination du DRM de choc.
- Résolution du choc.
- Faites toutes les avances.
- Faites les chocs continus.
- Appliquez les désorganisations automatiques post-choc.

**11.42 Etape 6a: Détermination du DRM de Choc.** Chaque attaque au choc individuelle prend souvent en compte des facteurs autres que la force pure engagée. Ces facteurs sont tous intégrés en modificateurs au jet de dé de résolution du choc. La Table des DRM de Choc indique tous les



modificateurs, que ceux-ci s'appliquent à l'Attaquant (+) ou au Défenseur (-). Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Les attaques multi-HEX utilisent les directives suivantes :

- Lorsque les DRM de terrains cumulatifs entre chaque HEX d'attaque et de défense sont différents, le meilleur DRM de terrain pour le défenseur s'applique comme DRM de terrain pour l'attaquant.
- Le DRM de Charge ne s'applique que si toutes les unités des HEX d'attaque chargent.
- Lorsque des unités de brigades différentes mais coordonnées attaquent, et devraient avoir différents DRM de Chef de Brigade, utilisez le meilleur DRM pour le défenseur.
- Lorsque les DRM de position pour chaque HEX de défense sont différents, utilisez le meilleur DRM de position pour le défenseur.
- Lorsque plusieurs unités attaquent avec des DRM de choc de niveaux de fatigue différents, utilisez le DRM de niveau de fatigue le plus défavorable à l'attaquant.
- Lorsque plusieurs unités se défendent avec des niveaux de fatigue différents, utilisez le DRM du niveau de fatigue le plus favorable au défenseur.

**11.43** L'Attaquant et le Défenseur comparent leurs forces de combat pour obtenir le rapport de choc. Les concepts concernant la combinaison de forces [11.32] s'appliquent, ce à quoi nous ajoutons que la cavalerie qui charge de flanc ou par l'arrière d'un défenseur voit sa force doublée, tandis que la cavalerie au choc ou chargeant dans des HEX de bois ou des cèdres, ou défendant dans de tels hexagones, a sa force divisée par 2. L'Attaquant compare ses SP à ceux du défenseur, il obtient un ratio qui lui donne un DRM sur la table correspondante. Les rapports sont toujours exprimés sous la forme « attaquant/défenseur » (de 1/4 à  $\geq$  5/1).

**Arrondi.** Lors de l'ajustement des fractions, arrondissez de cette façon :

- Arrondissez en faveur de l'Attaquant si l'Attaquant s'est déplacé pendant cette phase et si le Défenseur n'obtient aucun DRM favorable par le terrain.
- Arrondissez en faveur du Défenseur dans tous les autres cas.

*EXEMPLE 5* SP attaquent en Choc 3 SP, ce qui donnerait un rapport de 2/1 si l'attaquant avait bougé, et le rapport serait de 1½-1 si l'attaquant avait commencé la phase, adjacent au défenseur ou si le défenseur est dans les bois. Un ratio inférieur à 1/4 est traité comme 1/4 ; un ratio supérieur à 5/1 est traité comme 5/1.

**Ajustements Supplémentaires.** Recherchez et ajoutez tous les DRM. En plus de noter le (possible) DRM de rapport de choc, et l'avantage de position [11.44], les joueurs vérifient la table de DRM de Choc pour voir si d'autres ajustements s'appliquent.

**11.44 Position.** La position n'apporte un bénéfice qu'à l'attaquant et se rapporte au fait de savoir si l'attaquant attaque par un HEX de Flanc ou d'Arrière du défenseur, ou une combinaison de Front, Flanc et/ou Arrière.

En cas de choc uniquement par le front et l'arrière, les chocs sont obligatoirement séparés, sauf si l'unité cible est refusée. Si séparé, appliquer le DRM +4 aux 2 chocs.

« Encerclé » veut dire que tous les HEX adjacents au défenseur sont occupés par un attaquant ou dans un de ses HEX de front. Appliquer un DRM +5 pour tous les chocs, peu importe si les unités attaquantes peuvent combiner.

Si l'attaquant va bénéficier d'un DRM pour position, soustrayez un (-1) au jet de dé de résolution du choc pour chaque HEX attaquant dans l'HEX de front d'une unité ennemie.

**11.45 Etape 6b : Résolution du Choc.** Le choc est résolu en lançant un dé, et en modifiant le résultat avec le DRM déterminé en 6a, puis en consultant la Table de Résolution du Choc. Les résultats de la table sont immédiatement appliqués.

*Note :* C'est là où la Fatigue est subie si vous l'utilisez.

**11.46 Etape 6c : Avances.** Toutes les unités « victorieuses » qui le peuvent doivent maintenant avancer dans l'HEX libéré (*Exception:* L'avance est volontaire lorsque le défenseur bat en retraite avant le choc [11.35], et pour les unités en défense à moins qu'elles ne continuent le choc [11.47]). L'attaquant doit faire avancer toutes les unités en attaque, dans les limites d'empilement, l'unité du haut de la pile étant prioritaire sur celle du dessous. Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation d'un sommet après l'avance. Si elles sont étendues, voir 8.47. Les unités en défense attaquées depuis le flanc ou l'arrière, mais éligibles pour continuer le choc, changent d'orientation si nécessaire pour avancer dans l'hexagone vacant de l'attaquant. Si elles choisissent ne pas continuer le choc, les unités en défense victorieuses peuvent néanmoins changer librement leur orientation.

*NOTE DE JEU:* En raison de la séquence d'étapes de la procédure de résolution du choc [11.41], le choc ou le choc continu [11.47] peut amener un défenseur à quitter l'HEX désigné comme la cible d'un choc encore non résolu. Dans un tel cas, l'attaquant qui à l'origine ciblait cette unité doit avancer dans l'HEX (si les limites d'empilement le permettent). Il termine alors sa séquence de choc, ne subissant aucune désorganisation automatique post-choc [11.48]. Si le défenseur reste dans son HEX, l'attaquant d'origine doit l'attaquer au choc.



**11.47 Etape 6d : Choc Continu.** Un résultat possible du choc (en plus des pertes et des désorganisations) est la capacité de l'attaquant (ou du défenseur) à continuer le choc, en attaquant à nouveau ou, dans le cas du défenseur, en contre-attaquant.

Dans les cas suivants le choc continu est obligatoire lorsqu'une unité attaquante charge [11.21] et seulement volontaire lorsqu'elle n'a pas chargé:

- Tous les défenseurs non artillerie déroutent et toute artillerie en défense dans l'HEX est abandonnée.
- Le jet de dé de résolution du choc ajusté est de 8 ou + (voir la table de résolution du choc).

Dans les cas suivants, le choc continu est toujours volontaire :

- Le jet de dé de résolution du choc ajusté est de 8 ou + pour tout choc continu après le premier.
- Pour le défenseur après un jet de résolution du choc ajusté de 1 ou moins.
- Tous les défenseurs d'un choc continu déroutent.

Si l'éligibilité au choc continu est due à des déroutés ou des canons abandonnés survenant au cours des étapes 2 ou 4 de la procédure générale du choc [11.11], ou celles survenant à l'étape 6 à la suite d'une autre attaque au choc [11.41], placez un marqueur choc continu sur le(s) attaquant (s). Au cours de sa propre étape de choc 6, il avance dans l'HEX vacant. Si l'attaquant refuse volontairement un choc continu, retirez le marqueur. Sinon, conservez-le et passez à l'étape de choc 6d.

Si vous êtes obligé ou si vous choisissez de continuer le choc en raison du résultat de la table, placez le marqueur après avoir avancé dans l'HEX vide et passez directement à l'étape de choc 6d.

La ou les unités ainsi désignées:

- Peuvent avancer d'1 ou 2 HEX supplémentaires si elle n'est pas adjacente à une unité ennemie suite à l'avance de l'étape de choc 6c.
- Doit s'arrêter lors du déplacement à côté d'une unité de combat ennemie.
- Peut changer d'orientation d'un sommet pour chaque HEX pénétré pendant l'avance.
- Ne peut ni pénétrer ni traverser un terrain impassable.
- Ne peut entrer dans aucun HEX qui coûterait normalement plus de 2 PM pour entrer.

Lorsque cette avance est terminée, les unités doivent ensuite attaquer toutes les unités ennemies dans leurs HEX de Front en utilisant les règles standards pour cela (étapes 1 à 6d), avec les exceptions suivantes :

- Si le défenseur était désigné comme la cible d'un autre choc, et pas encore résolu, le choc continu ne peut se combiner avec cet autre choc.
- Il n'y a pas de test d'engagement pour les « recrues » en attaque, ni de test de cohésion de pré-choc du défenseur.
- Les chocs continus n'obtiennent jamais de DRM de charge, qu'ils soient fait par de l'infanterie ou de la cavalerie.
- La désorganisation automatique ne s'applique pas avant la fin du choc continu.
- Pour chaque choc continu entrepris par une unité, soustrayez un (-1) au DR de choc. Donc, un second choc continu (à la suite) sera à -2, etc.

**NOTE DE JEU :** Il est possible qu'une attaque au choc continu entraîne une autre. Les attaquants chanceux pourront écraser une ligne ennemie de cette façon.

**11.48 Etape 6e : Application de la Désorganisation Automatique Post-Choc.** A la fin de chaque attaque au choc (ou à la fin d'une série de chocs continus si c'est applicable) les résultats supplémentaires suivants sont appliqués dans l'ordre indiqué. Le terme « attaquant » pour

cette sous-section s'applique au joueur qui a lancé le dé pour la résolution du choc ou du choc continu. Les deux camps peuvent avoir attaqué pendant cette phase. La désorganisation automatique ne s'applique qu'aux attaquants qui ont réellement engagé un choc (Étape 6). Elle ne s'applique pas à l'attaquant lorsque le défenseur a fait une retraite volontaire avant le choc ou s'il a libéré l'HEX à cause d'un test de cohésion de pré-choc. Les pertes en pas de combat de la désorganisation automatique post-choc ne peuvent entraîner une perte de chef [12.7].

**N'AFFECTE QUE LES UNITES EN ATTAQUE :**

- Toutes les unités en attaque non désorganisées d'infanterie et de cavalerie démontée sont maintenant automatiquement désorganisées.
- Toute pile d'unité en attaque dont au moins une était déjà désorganisée perd 1 SP (appelons ça les traîneurs si vous voulez).

**AFFECTE LES UNITES EN ATTAQUE ET EN DEFENSE [voir aussi 11.58] :**

- Toutes les unités de cavalerie montée non désorganisées sont désorganisées.
- Toutes les unités de cavalerie montée désorganisées, qu'elles aient chargé ou non sont maintenant « essouffées ».

**N'AFFECTE QUE LES UNITES DU DEFENSEUR EN ORDRE DE MARCHÉ**

- La Brigade passe automatiquement en ordre de progression.
- Les unités de cette Brigade qui n'étaient pas impliquées dans un choc pendant cette phase doivent faire un UDD [2.6] qui, s'il est raté, les désorganise. Si elles étaient déjà désorganisées, elles perdent 1 SP

**NOTE DE JEU :** En fait, les unités attaquées alors qu'elles étaient en ordre de marche subissent plusieurs effets (néfastes) : elles ne peuvent pas faire de tir de réaction, leur test de cohésion de pré-choc peut les faire dérouter, et, lorsque tout est terminé, le reste de la Brigade doit faire un UDD.

### 11.5 Charge de cavalerie

**NOTE DE CONCEPTION :** A cette époque il était évident que les charges de cavalerie de type Napoléonien étaient du passé. La cavalerie de l'Union était plus de l'infanterie montée qu'autre chose, et celle des Confédérés était plus adaptée à la reconnaissance et à la discrétion. Par contre, cela n'a pas empêché chaque camp d'engager de bonnes vieilles charges d'époque.



**11.51** Les unités de cavalerie montée peuvent charger pendant le choc si elles en sont capables selon 11.52 à 11.54. La cavalerie qui n'a pas bougé pendant la phase, ou qui a bougé mais n'est pas capable de charger, utilise les règles normales de Choc.

**11.52 La Ligne de Charge.** Pour qu'une unité de cavalerie puisse Charger elle doit être sous un Ordre d'Attaque et entrer dans un HEX adjacent à l'ennemi pendant cette phase. Les unités empilées peuvent bouger en pile (**Exception** à

8.21). Les 3 derniers HEX (ou moins selon la distance parcourue) de ce mouvement sont appelés la Ligne de Charge. Tant qu'elle est dans la Ligne de Charge, l'unité ou la pile qui charge ne peut pas changer d'orientation (bien sûr, elle peut avoir traversé plus de 3 HEX, mais elle ne peut pas changer d'orientation dans les 3 derniers). La ligne de charge n'inclut pas l'HEX de la cible et ne peut inclure aucun terrain coûtant + de 1 PM, bien que la traversée de Ruisseaux soit autorisée.

**11.53** La cavalerie ne peut charger que les unités ennemies qu'elle peut « voir » (dans sa LDV [10.21]) avant de commencer son mouvement. Les unités de cavalerie désorganisées et non commandées ne peuvent pas charger, bien que la cavalerie, désorganisée au cours de sa tentative de charge, terminera sa charge. De plus, la cavalerie qui charge ne peut pas tirer pendant la charge.

**11.54** Un joueur qui désire charger annonce son intention et, avant de bouger, fait un UDD pour l'unité en haut de la pile [2.6] :

- Si l'unité réussit, elle (et toutes les unités éligibles empilées avec elle) doivent charger.
- Si l'unité rate, elle ne chargera pas et reste sur place, son Activation est terminée.

**11.55** Si une unité charge un défenseur qui ne reçoit pas de DRM de terrain favorable alors l'unité ou l'empilement qui charge obtient les bénéfices suivants :

- Un DRM +1 pour la charge.
- Les unités en défense ajoutent un (+1) à leur test de pré-choc.

Quel que soit le terrain la cavalerie montée qui Charge reçoit toujours un DRM +2/+3 si elle charge par l'arrière ou les flancs du défenseur. De plus, la cavalerie montée qui charge par l'arrière ou les flancs voit sa force doublée.

**11.56 Contre charge.** Si de la cavalerie montée hors phase est chargée par de la cavalerie ou de l'infanterie, alors la cavalerie en défense peut choisir de contre charger si elle n'est pas attaquée par un flanc ou par l'arrière. Une contre-charge ne comporte aucun mouvement réel de la part de l'unité hors-phase. La poursuite du choc par le défenseur après un résultat « retraite de l'attaquant » peut être utilisée. Si l'unité ou la pile hors-phase est en ordre d'attaque, sa capacité à contre-charger est automatique. Si elle est en ordre de progression, l'unité en haut de la pile doit réussir un UDD [2.6] pour contre charger. Si elle le rate, 11.55 s'applique et en plus, l'unité hors-phase doit faire un test de pré-choc[11.37].

Les effets de la contre-charge sont :

- CONTRE DE LA CAVALERIE MONTEE EN PHASE : Ignorez 11.55.
- CONTRE DE L'INFANTERIE EN PHASE : Ignorez 11.55 et le défenseur reçoit un DRM -1 pour la contre-charge.

La cavalerie utilisant la contre charge ne peut utiliser le tir hors-phase durant l'activation de brigade, ni utiliser le tir de pré-choc [14.24].

Toutes les restrictions de terrain pour les charges de cavalerie s'appliquent aux contre-charges. Comme les

contre-charges n'ont pas de cheminement de charge, cela signifie l'HEX de l'attaquant. Par exemple, vous ne pouvez pas contre-charger des unités d'infanterie dans un HEX de bois.

*NOTE DE JEU : Une unité de cavalerie attaquée au choc à travers un côté d'HEX de flanc peut utiliser 9.61 (changement d'orientation de réaction [9.61]) pour annuler la position d'approche de l'ennemi et tenter de contre charger.*

**11.57** Si toutes les unités en défense libèrent l'HEX, alors la cavalerie victorieuse doit avancer dans l'HEX libéré. Les chocs continus s'appliquent aussi aux charges de cavalerie.

**11.58 Désorganisation Automatique.** A la fin d'une charge, toute la cavalerie qui a chargé (et contre-chargé) est automatiquement désorganisée. Si l'unité de cavalerie était déjà désorganisée, elle est maintenant essoufflée (Blown).

*Note : Ceci est l'équivalent de 11.48 pour la cavalerie qui charge ; ces points ne sont pas cumulables.*



**11.59 Cavalerie Essoufflée.** La cavalerie essoufflée est une unité désorganisée avec les restrictions supplémentaires suivantes :

- Sa CM imprimée est réduite de moitié (arrondie au supérieur) dans tous les cas.
- Une unité essoufflée qui subit un résultat de désorganisation ou une perte de pas de combat perd automatiquement 1 SP supplémentaire à ce résultat (maximum de 2 SP pour des unités empilées) et doit ensuite faire un UDD [2.6] pour vérifier l'éventuelle déroute. Si elle échoue, elle déroute. Les piles essoufflées perdent un maximum de 2 SP supplémentaires, un de l'unité supérieure et l'autre appliqué au hasard.
- La cavalerie essoufflée ne peut pas démonter.
- La cavalerie essoufflée est considérée comme étant sous un ordre de progression.

Un marqueur Blown est retiré automatiquement à la fin de la prochaine activation de la formation de cette unité. Après avoir retiré le marqueur Blown, l'unité reste désorganisée.

*EXEMPLE : La cavalerie de la Légion Hampton est essoufflée pendant sa première activation du tour de 1600. A la fin de sa prochaine activation, le marqueur Blown d'Hampton est retiré ; l'unité commence son activation désorganisée.*

## 11.6 Capacité de choc de l'artillerie

**11.61** L'artillerie ne peut jamais attaquer au choc. L'artillerie ne peut jamais retraiter avant le choc.

**11.62** Si une unité d'artillerie désorganisée rate un test de cohésion de pré-choc [11.37, étape de choc 4], alors les artilleurs ont abandonné leurs canons. Placer un marqueur « Abandoned 1 » sur l'unité d'artillerie.

**11.63** L'artillerie n'utilise pas sa force de combat imprimée pour le choc pour déterminer les DRM de choc [11.42, étape 6a].

- Si l'artillerie est au sommet d'une pile avec de l'infanterie ou de la cavalerie ou s'il n'y a que de l'artillerie dans

l'HEX (artillerie sans soutien), alors ajoutez 1 SP pour 4 canons dans l'HEX, arrondi à l'inférieur (avec un minimum de 1 SP) à la force de toute unité non-artillerie empilée en-dessous d'elle quand on détermine les DRM de choc.

- Les unités d'artillerie empilées avec de l'infanterie ou de la cavalerie mais qui ne sont pas en haut de la pile, telles des canons abandonnés, ne contribuent pas à la force pour la détermination du choc.

**11.64** Pour résoudre le choc [11.45, étape 6b], se référer à la table de résolution du choc avec les exceptions suivantes :

- Pour un résultat d'attaquant qui retraite, l'artillerie ne peut faire de choc continu.
- Pour un résultat « Bloody Stand Off », si l'artillerie est en haut de la pile ou sans soutien, alors elle perd un canon. Tout comme les pertes dues au tir, ce canon perdu ne peut être récupéré.
- Pour un résultat au lancé de dé de 10+, toutes les artilleries empilées avec des unités non-artillerie ou se défendant sans unité non-artillerie sont abandonnées. Placez un(des) marqueur(s) « abandoned 1 » sur la ou les unités.

**11.65** Une artillerie qui subit une 2<sup>nde</sup> désorganisation à cause d'un choc est abandonnée. Placer un marqueur « Abandoned 1 » sur l'unité.

## 11.7 Commandement et combat

**11.71 Tir.** Les Chefs/Commandants n'ont aucun effet sur le tir.

### 11.72 Choc.

- Lorsqu'une Brigade fait une attaque au choc, si aucun des régiments de cette Brigade qui attaque réellement au choc n'est empilé avec son Chef de Brigade alors le joueur soustrait 1 à tous les jets d'attaque des régiments de cette Brigade. Ceci ne s'applique pas aux unités en défense.
- Si une unité est empilée avec son Chef de Brigade et qu'il est « Agressif » alors ajoutez 1 au dé de résolution du choc pour l'attaque (pas pour la défense).

**11.73 UDD/Ralliement.** Un chef empilé avec des unités de sa formation apporte un DRM négatif égal à son grade (représenté par le nombre d'étoiles sur le pion) pour chaque unité de la pile, pour tout jet de dé nécessitant l'utilisation de la valeur de cohésion. Plusieurs Chefs peuvent combiner leurs grades/étoiles. Un Chef ne peut se déplacer qu'avant de fournir un DRM négatif, UDD, ou ralliement lors d'une activation donnée.

*Note :* Un Chef/Commandant empilé avec une unité étendue profite à toutes les parties de cette unité.

*EXEMPLE :* Un Commandant de Corps (3 étoiles) apportera un DRM de -3 à un jet de Ralliement.

## 12.0 Résultats des combats

### 12.1 Force des unités de combat

**12.11** Toute unité de combat possède des Points de Force (SP), c.-à-d. des pas de perte représentant leur valeur de combat (pour l'infanterie/cavalerie) ou le nombre de canons (pour l'artillerie) au début de la bataille. Ainsi, une unité d'infanterie avec 6 points de force débute avec 6 pas de perte, tandis qu'une autre avec 11 points de force débute avec 11 pas.

**12.12** Les points de force (SP) sur le pion est la force maximale que l'unité peut avoir.

**12.13** Pour indiquer les points de Force (SP) perdus, placez un marqueur de perte correspondant sous le pion pour mémoire. Quand une unité a pris autant de pertes que de points de force qu'elle possédait au début, celle-ci est éliminée.

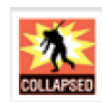
*Note :* Certains joueurs préfèrent que le marqueur indique les SP restants plutôt que les SP perdus. Peu importe la méthode tant que celle-ci est utilisée par tous les joueurs.

### 12.2 Pertes de points de Force



**12.21** Les unités subissent des pertes de SP du feu ennemi (tel qu'indiqué par les résultats sur la table de tir), du choc (table de résolution du choc), et de la désorganisation supplémentaire [12.35]. Les pertes sont subies avant d'appliquer tout autre résultat.

**12.22** Toutes les pertes sont subies par l'unité de tête. Si celle-ci est éliminée avant d'absorber toutes les pertes, l'unité suivante dans la pile subit celles restantes. Si toutes les unités sont éliminées, ignorez les pertes restantes. **Exception :** « Bloody Stand Off » [8.36].



**12.23 Effondrement.** Une unité (non-artillerie) ayant subi des pas de pertes qui la réduisent à moins de la moitié de sa force initiale est automatiquement et immédiatement désorganisée, ceci à l'instant où un/des pas de pertes obtiennent cet effet (pas d'effet si déjà désorganisée). Cela est considéré également comme un effondrement ; placez ce marqueur « effondré » sur l'unité. Les unités étendues sont considérées comme une seule et même unité pour l'application de l'effondrement.

*Note :* Si le résultat de combat provoquant l'effondrement inclut également une désorganisation, celle-ci sera une 2<sup>nde</sup> désorganisation.

Une unité effondrée possède les caractéristiques ci-dessous, en plus de celles pour être désorganisée :

- Elle ne peut jamais être ramenée à un statut normal avec moins de la moitié de sa force [16.2].
- Chaque fois qu'une unité effondrée prend des pertes, le joueur fait un UDD [2.6] après toute retraite requise et/ou autre UDD pour la 2<sup>nde</sup> désorganisation. Si elle échoue à ce dernier UDD, elle déroute.
- Une unité ne récupère de l'effondrement qu'en récupérant des retardataires [16.2].

**Exemple 1 :** Une unité à 8SP qui a subi 4 pas de pertes reste à l'état « en ordre ». A l'instant de la 5<sup>ème</sup> perte, elle est désorganisée et effondrée. Ceci s'ajoute à tout autre résultat « D » résultant de ce combat.

**Exemple 2 :** L'unité de l'exemple ci-dessus subit un résultat supplémentaire « 1D » du tir ennemi. Sa force est réduite à 3SP, retournez l'unité sur sa face désorganisée et placez un marqueur « effondré » sur celle-ci. L'unité est alors réduite à 2SP, résultant de la 2<sup>nde</sup> désorganisation (et retraitée). Enfin, comme elle a subi des pertes durant l'effondrement, elle doit effectuer un UDD pour savoir si elle déroute.

## 12.3 Désorganisation

La désorganisation représente un large éventail de réactions au combat, autre que la mort. En tant que telle, elle représente souvent (mais pas toujours) la perte de cohésion d'une unité.

**12.31** Le verso d'une unité de combat est sa face désorganisée. Lorsqu'une unité « en ordre » subit un résultat « désorganisée », elle est retournée sur sa face correspondante (en conservant son orientation). Désorganisée une unité voit son niveau de cohésion et ses PM réduits, pas la force.

**Exception :** le statut « désorganisé » pour l'artillerie n'affecte pas le mouvement. Il s'agit d'une modification de règle apparue avec *Battles with the Gringos !* et s'applique à tous les jeux précédents.

**Note :** Tout résultat « désorganisé » contre une extension de l'unité s'applique à toute l'unité.

**12.32** La désorganisation des tables de tir et de choc

- Un « d » signifie que toutes les unités affectées doivent faire un UDD [2.6]. Lancez un dé pour chaque unité. L'UDD est modifié par tout DRM répertorié avec le résultat de combat (ex : « d+2 »), et/ou la présence d'un Chef [11.73]. Si une unité échoue, elle est « désorganisée ».

- Un « D » signifie que le résultat « désorganisé » est automatique pour toutes les unités affectées.

**12.33** La désorganisation du terrain (comme indiqué sur la table des terrains) est la même qu'en 12.32 (sans aucun DRM). De plus, une unité en mouvement subissant une désorganisation par le terrain utilise immédiatement l'allocation de PM de sa face désorganisée, soustrayant ce qu'elle a déjà dépensé.

**12.34** Les effets de la désorganisation sont :

- Les unités ne peuvent volontairement devenir adjacentes à un ennemi en se déplaçant. Cependant, une unité désorganisée déjà adjacente à une unité ennemie peut attaquer au choc. De plus, la cavalerie qui devient désorganisée pendant une charge est toujours éligible pour se déplacer adjacente et doit attaquer.

- Les unités désorganisées peuvent retraiter avant le choc, mais doivent subir un UDD [2.6]. Si l'unité rate, consultez la table de la 2<sup>nde</sup> désorganisation.

- La désorganisation provoque également le DRM pour le contrôle de cohésion de pré-choc et pour le choc (voir la table du choc).

- Une unité désorganisée qui tire a un DRM -1.
- L'artillerie désorganisée ne peut pas tirer, mais elle peut se déplacer.
- Une unité qui devient désorganisée lors de son mouvement utilise immédiatement l'allocation de PM de sa face désorganisée.

**12.35 « Désorganisation » supplémentaire de l'infanterie et la cavalerie** [Voir aussi la table de 2<sup>nde</sup> désorganisation]. Les unités d'infanterie et de cavalerie déjà désorganisées, qui subissent une autre désorganisation souffrent des effets qui dépendent de la cause de celle-ci (« a » à « d » ci-dessous), et si une unité est empilée avec d'autres unités (« e ») ci-dessous).

a. DU TIR (y compris les UDD dû aux résultats de la table de tir désorganisant l'unité de tête). Une unité d'infanterie/cavalerie désorganisée (y compris la cavalerie essoufflée) qui subit une désorganisation supplémentaire reste désorganisée et :

- Prend 1 pas de perte, et
- Retraite d'1 ou 2 HEX au choix du joueur.

Si en phase, l'unité ne peut entreprendre aucune action d'aucune sorte pendant cette activation. Les unités non en phase ayant tiré en dehors de leur arc de tir et subissant une 2<sup>nde</sup> désorganisation ne peuvent tirer en retour sur l'unité en phase ayant causé celle-ci.

b. DU CHOC (y compris les contrôles de cohésion avant choc et les retraites avant choc de l'infanterie), D'UN CHANGEMENT D'ORIENTATION/REFUS DE REACTION, D'UNE UNITE ADJACENTE QUI DEROUTE, D'UN TIR AMI, OU DE LA RETRAITE AU TRAVERS D'UNITES AMIES, l'unité subit un UDD [2.6] :

- Si elle échoue, elle déroute.
- Si elle réussit, elle recule d'1 ou 2 HEX au choix du joueur et perd 1SP.

Les unités non en phase subissant une 2<sup>nde</sup> désorganisation en raison d'un UDD raté pour un changement d'orientation/refus de réaction ne peut tirer sur l'unité déclenchant en retour.

c. DU TERRAIN : Si une unité d'infanterie désorganisée subit une désorganisation une 2<sup>nde</sup> fois par le terrain (exemple : dans *Three Days of Gettysburg*, une unité d'infanterie désorganisée entre dans un HEX de forêt difficile et rate son UDD), elle cesse son mouvement dans l'HEX qui l'a provoqué. Il n'y a pas d'autre pénalité.

d. DE LA DESORGANISATION AUTOMATIQUE APRES CHOC :

- La cavalerie montée désorganisée devient essoufflée.
- L'infanterie désorganisée ou la cavalerie démontée perd 1SP.

e. Lorsque 2 ou plusieurs unités non artillerie empilées subissent une perte de 1SP d'une désorganisation supplémentaire à la suite du même tir ou choc (y compris la désorganisation après choc), ou à la suite d'UDDs manqués pour une raison quelconque, la pile perd un total de 1SP. Appliquez la perte à l'unité au-dessus.

### Exceptions :

- En cas de désorganisations supplémentaires causées par l'artillerie tirant à portée de tir/d'obus, appliquez la perte au hasard.
- Cavalerie essoufflée [11.59].

**12.36** Désorganisation supplémentaire de l'artillerie. Si une unité d'artillerie désorganisée subit une désorganisation supplémentaire :

Du contrôle de la cohésion de pré-choc ou d'un résultat choc, il est abandonné.

Du tir, elle perd 1SP [10.73]. Elle ne retraite pas.

## 12.4 Retraite

**12.41** Les unités retraitent en raison de diverses circonstances. Le joueur propriétaire a toujours le choix du chemin de retraite, lorsque des choix sont disponibles.

**12.42 Retraites involontaires.** Ce sont des retraites imposées par un résultat de combat ou par une perte de canon pour un chef prudent [6.24].

1 HEX : à la suite d'un jet de résolution de choc de 1 ou moins (attaquant) ou 5-9 (défenseur).

2 HEX : à la suite d'un jet de résolution de choc de 10+.

1 ou 2 HEX : Désorganisation supplémentaire du tir, changement d'orientation de réaction, Retraite avant choc d'infanterie, Contrôle de cohésion pré-choc, Déroute des unités adjacentes, Tir ami, et Retraite au travers des unités amies.

**12.43 Retraites Volontaires.** Ce sont des retraites où le joueur choisit de les faire.

- 1 HEX : Retraite d'infanterie avant choc.
- 1 ou 2 HEX : Retraite de cavalerie montée avant choc et mouvement de réaction de la cavalerie ou de l'artillerie.

**12.44** Une unité retraitant est soumise aux restrictions suivantes :

- Elle ne peut, retraiter en dehors de la carte, entrer dans un HEX occupé par l'ennemi, traverser un côté d'HEX impassable, ou entrer dans un HEX interdit.
- Elle peut s'arrêter dans un HEX ami occupé en respectant les limites d'empilement. L'unité en retraite prend l'orientation de l'unité présente.

*Note : Une unité en retraite s'empilant avec une unité amie non en retraite, mais qui doit ensuite continuer à retraiter en raison d'une 2<sup>nde</sup> désorganisation, retraite à travers cette unité amie [12.46].*

- Si possible, l'unité en retraite doit s'éloigner de l'unité ennemie la + proche. Si plusieurs HEX sont disponibles, alors l'unité en retraite doit si possible terminer son mouvement + loin de l'unité causant la retraite. Si seule une retraite de 2 HEX permet à l'unité de respecter ces exigences, alors que celle-ci pourrait être de 1 ou 2 HEX, alors elle doit retraiter de 2 HEX.

- Elle ne peut pas entrer dans un HEX de front ennemi ou tout HEX adjacent à l'unité causant la retraite sauf si cet HEX est

occupé par une unité amie (et que les limites d'empilement le permettent).

- Si une unité retraite dans un HEX dont le coût du terrain comporte « d » ou « D », l'unité en retraite doit soit effectuer un UDD « d » ou prendre la désorganisation automatique « D » dans le cadre de cette retraite. Un UDD ou un « D » raté stoppe la retraite si l'unité est déjà désorganisée.

Si l'une des restrictions ci-dessus empêche une pile d'unité (non artillerie) de retraiter, alors la pile perd 1SP pour chaque HEX de retraite non effectué [voir 12.45 concernant l'artillerie]. L'unité au-dessus de la pile subit la perte. Résoudre les chocs et les chocs continus déclarés contre une unité incapable de battre en retraite après avoir soustrait le nombre de SP approprié.

*NOTE de JEU: Voir 8.47 et 8.5 pour le traitement des unités étendues.*

### 12.45 Artillerie et Retraite

- L'artillerie ne peut retraiter dans un HEX au coût normal supérieur à 2 PM pour y entrer.
- Si une unité d'artillerie ne peut compléter sa retraite, elle est abandonnée.

**12.46 Retraite au travers des unités amies.** Une unité ou une pile qui doit retraiter mais voit son chemin bloqué par des unités amies avec lesquelles elle ne pourrait s'empiler, ou qui doit retraiter à travers des unités amies en raison du résultat de la table de 2<sup>nde</sup> désorganisation, continue sa retraite jusqu'à un HEX où elle peut s'arrêter. Toutes les unités stationnant le long du chemin de l'unité ou de la pile en retraite doivent effectuer un UDD après la fin de cette retraite. Si déjà désorganisée, consultez la table de 2<sup>nde</sup> désorganisation. Les retraites successives provoquées par le même résultat de tir ou de choc ne nécessitent pas d'UDD supplémentaire pour l'unité « stationnée » ; les retraites provoquées par un nouveau résultat de tir ou de choc OUI.

*Exception : Une unité en retraite ne peut retraiter au travers d'unités amies dans un HEX de front ennemi [12.44].*

*Note : Comme les unités « stationnées » subissant une 2<sup>nde</sup> désorganisation peuvent être forcées de retraiter, une réaction en chaîne peut en résulter. Cependant, pour une réaction en chaîne donnée il n'y a pas « double péril » ; les unités qui ont déjà mené un UDD (y compris l'unité qui battait en retraite à l'origine) n'effectuent pas d'autre UDD si d'autres unités battent en retraite par la suite au travers de leurs HEX à la suite d'une 2<sup>nde</sup> désorganisation.*

**12.47** Si une unité en phase est obligée de battre en retraite pour une raison quelconque alors cela est fait pour l'activation.

## 12.5 Déroute

**12.51** Une déroute peut survenir quand :

- Une unité désorganisée subit une 2<sup>nde</sup> désorganisation. Voir 12.35 ou la table de 2<sup>nde</sup> désorganisation pour les cas spécifiques.

- Un jet de choc modifié est de 10 ou +.
- Une unité « effondrée » perd ISP et rate l'UDD requis.

**12.52 Si chaque camp devait dérouter.** Si les deux camps impliqués dans le choc finissent en déroute, la seule unité avec la cohésion la + élevée ne déroute pas ; elle ignore le résultat déroute. Toutes les autres unités déroutent. S'il y a une égalité, l'(es) unité(s) en défense doivent dérouter ; une unité attaquante ne le fera pas.

*Note : Considérez un résultat canon abandonné comme une déroute [11.6].*

**12.53** Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui déroute est retirée de la carte et placée dans sa case « Commandement de Corps ». Elle est éligible au retour lorsque sa brigade est en réserve [13.5]. Les unités d'artillerie ne déroutent pas [12.8].

**12.54** Les unités d'infanterie ou de cavalerie amies (pas d'artillerie) adjacentes à, ou empilées avec, une unité qui déroute (y compris celle qui déroute par cette règle !) doit effectuer un UDD immédiat [2.6] chaque fois qu'une unité déroute ainsi. Si elle rate son UDD, l'unité encourt un résultat de désorganisation.

La déroute d'une unité pourrait entraîner une réaction en chaîne. Cependant, il n'y a pas « double péril » en raison de cette règle ; si une unité en déroute provoque un UDD pour 2 unités adjacentes entre-elles et que l'une d'entre-elles déroute également, l'unité restante qui ne déroute pas ne subit pas d'autre UDD. Par exemple, l'unité A est adjacente aux unités B, C et D, tandis que B et D sont adjacentes à C. Si C déroute à cause de la déroute de A, B et D vérifie uniquement la déroute initiale de A, et non la déroute suivante de C. Il en va de même si B et C étaient empilées.

## 12.6 Avance

Si un défenseur quitte un HEX à la suite d'un combat, l'attaquant ayant provoqué ce résultat peut avancer dans l'HEX libéré. Il peut changer d'orientation d'un sommet d'HEX s'il le veut. L'avance est soumise aux conditions suivantes :

- Si l'HEX est libéré ou qu'il ne reste que des canons abandonnés durant le choc (y compris le contrôle de cohésion de pré-choc, la déroute des unités adjacentes, et le changement d'orientation de réaction raté durant le choc continu), l'attaquant doit avancer toutes ses unités en attaque, en respectant les limites d'empilement (les unités au-dessus de la pile ont la priorité sur celles en-dessous). Si le défenseur retraite avant choc, l'attaquant peut avancer durant l'étape 6 du choc [11.35]. Les défenseurs peuvent avancer après choc [11.46] et doivent avancer pour un choc continu [11.47]. Pour les unités étendues, voir 8.47. Les canons abandonnés restent dans l'HEX après avance [12.8].
- Si l'HEX est libéré en raison d'un résultat de tir, y compris des UDD ratés, l'attaquant peut avancer l'unité de tir (cette décision doit être prise immédiatement). Une telle avance ne peut être effectuée que si l'unité de tir a commencé adjacente à la cible. Encore une fois, voir 8.47 pour les unités étendues. Les unités sous ordre d'attaque ne peuvent se déplacer après une avance.

- Une unité ne peut jamais avancer à travers un côté d'HEX ou dans un HEX où le mouvement est interdit.
- Si une unité avance dans un HEX au coût de terrain comptant « d » ou « D », celle-ci doit effectuer un UDD « d » ou prendre la désorganisation automatique « D » dans le cadre de cette avance. Un UDD raté ou un « D » interrompt l'avance si l'unité est déjà désorganisée.
- L'artillerie ne peut jamais faire d'avance.
- Les unités qui avancent ne sont pas des cibles éligibles pour le tir de retrait [10.44] ou le tir d'approche [10.45].

## 12.7 Pertes des chefs

**12.71** Si un Chef est empilé avec des unités subissant une ou plusieurs pertes de SP comme résultat direct d'un tir ou d'un choc (y compris une perte en raison d'une 2<sup>nd</sup>e désorganisation), lancez le dé à nouveau :

- Si le jet est 0, le Chef est éliminé et retiré du jeu.

*Note : Pour un résultat de tir « 1d+2 », lancez le dé en 1<sup>er</sup> pour le(s) Chef(s), puis pour l'UDD des unités.*

- Si le jet est de 1 à 9, rien ne se passe (pour le Chef).

Si toutes les unités sous le commandement d'un chef sont éliminées, celui-ci est automatiquement éliminé.

Un Chef n'est pas retiré si toutes ses unités sont en déroute. Il peut les ramener en étant placé en réserve [6.33].

Pour les unités étendues subissant une perte de pas, effectuez le jet de perte de Chef pour ceux empilés dans l'un des HEX.

**12.72** Les Chefs empilés avec des unités qui avancent ou retraitent peuvent rester avec celles-ci pendant une partie ou la totalité du mouvement. Les Chefs, eux-mêmes, ne sont jamais en déroute ni tenu d'avancer ou de retraire.

**12.73** Si, en toute circonstance, un Chef non empilé avec des unités amies se retrouve adjacent à une unité ennemie, il est immédiatement placé avec l'unité amie la plus proche qu'il peut atteindre, quel que soit le coût de mouvement. Une unité en mouvement continue de se déplacer comme si le Chef n'était pas là.

S'il n'y a pas de chemin jusqu'à une unité amie libre d'unités ennemies, d'HEX de front ennemis, et de terrain infranchissable, le Chef est éliminé.

S'il y a un chemin vers une unité amie, mais que toutes les unités sous son propre commandement sont en déroute/éliminées, le Chef est retiré de la carte et revient en phase de remplacement [3.0 IV/B] avec son supérieur immédiat.

**12.74** Pour remplacer un Chef, dans la phase de remplacement du Chef, retournez le pion retiré sur la face « Chef de remplacement » et placez celui-ci avec n'importe quelle unité sous son commandement. S'il s'agit déjà d'un « Chef de remplacement », ramenez-le simplement pendant la phase de remplacement.

**12.75** Si un Chef de remplacement se trouve être la même personne qu'un Commandant de niveau inférieur, retournez celui-ci également pendant la phase de remplacement.

**12.76** Si un Chef de remplacement est un de ceux déjà hors-jeu, utilisez le Chef survivant du commandement immédiat subordonné le plus élevé. Ainsi, le 1/III serait choisi avant le 2/III, etc., pour remplacer le Chef du III<sup>ème</sup> Corps. Lorsque le commandement subordonné n'est pas numéroté, utilisez-le subordonné avec les meilleures capacités. En cas d'égalité c'est au choix du joueur.

## 12.8 Canons abandonnés



Lorsque les résultats du combat nécessitent l'abandon de l'artillerie, indiquez-le avec le marqueur « Abandoned 1 », en conservant tout marqueur de force. Durant la phase de récupération du même tour, retournez le marqueur sur sa face « Abandoned 2 » si pas encore récupérée.

Les canons abandonnés ne bloquent jamais la LDV ni ne compte pour la limite de tir de 7SP depuis 1 HEX [8.31].

Toutes les unités, amies ou ennemies, peuvent se déplacer sans pénalité dans un HEX contenant uniquement des canons abandonnés.

**12.81** L'artillerie abandonnée peut être récupérée. Le joueur propriétaire retire le marqueur « abandoned » si :

- Une unité amie en bon ordre se déplace dans ou à travers l'HEX (même si elle est désorganisée par la suite), ou
- Avance dans l'HEX à la suite d'un combat (même si elle est désorganisée),

Ou

- Une unité amie déjà dans l'HEX la rallie.

La batterie récupérée est remise en jeu avec le statut désorganisé, mais doit attendre sa prochaine activation avant mouvement ou ralliement. Quand elle est récupérée, l'artillerie est orientée des unités amies dans l'HEX.

**12.82** Si elle n'est pas récupérée avant la phase de récupération à la fin du 2<sup>nd</sup> tour, toute artillerie avec un marqueur « abandoned 2 » est éliminée.

## 13.0 Moral et ralliement

### 13.1 Statut du Moral

Les unités individuelles peuvent avoir les états de moral suivants (qui ne s'excluent pas mutuellement).

- DESORGANISEE : L'unité est sur sa face désorganisée.
- EFFONDREE : L'unité est sur sa face désorganisée, et à moins de la moitié de sa force.
- DEROUTE : L'unité s'est désintégrée et est hors carte. Ces états peuvent être améliorés par le ralliement [13.4], la récupération de trainards [16.2], et la récupération de la déroute [13.5].

### 13.2 Efficacité au Combat des Brigades



L'efficacité continue d'une formation au combat dépend des pertes subies par ses éléments.

**13.21** Les Brigades deviennent inefficaces au combat (CI) lorsqu'une (ou deux) des situations suivantes existent :

- Tous les régiments (sauf ceux qui doivent entrer en renforts) sont éliminés, effondrés, désorganisés ou en déroute.
- + de la moitié des régiments de la Brigade sont éliminés, effondrés ou en déroute.

**13.22** L'efficacité au combat d'une Brigade est déterminée pendant la phase d'efficacité au combat [3.0 IV/C]. Si un des points précédents s'applique, placez un marqueur d'inefficacité au combat (Combat Ineffective) sur le Chef de Brigade. Le marqueur CI peut être retiré à la fin de la phase où suffisamment d'unités ont récupéré un statut normal.

**13.23** Une Brigade inefficace au combat peut entreprendre un maximum de 2 activations par tour, quelle que soit l'efficacité de son Corps ou de sa Division. Elle peut en avoir moins. Lorsque sa division parente s'activera + de 2 fois, le joueur pourra choisir quelle (s) activation (s) cette Brigade inefficace n'effectuera pas.

**13.24** Cette règle ne s'applique pas aux Bataillons/Brigades d'artillerie.

### 13.3 Efficacité au Combat des Divisions



**13.31** Une Division devient inefficace au combat lorsque + de la moitié de ses Brigades sont inefficaces au combat en phase IV/C. Placez un marqueur de Division inefficace (DI) sur le Chef de Division.

**13.32** Si une Division est inefficace au combat, elle (et ses Brigades) ne peut pas avoir +de 2 activations par tour. De plus, ses Brigades ne peuvent pas être coordonnées [5.34] lors de l'activation.

**13.33** Le marqueur de Division inefficace peut être retiré à la fin de n'importe quelle phase d'efficacité de formation où la majorité des Brigades de la Division ne sont plus CI.

### 13.4 Ralliement

Les unités désorganisées peuvent être ralliées dans le cadre d'un réapprovisionnement en munitions et d'une action de ralliement. [3.0 III/C/3]

**13.41** Pour rallier une unité désorganisée, lancez un dé, modifiez le résultat comme indiqué en 13.42. Si le résultat est :

- ≤ à la valeur de cohésion, l'unité n'est plus désorganisée. Retournez l'unité sur sa face normale. À moins que l'unité ne soit refusée ou fasse partie d'une pile, le joueur peut ajuster l'orientation d'un sommet, s'il le souhaite.
- > à la valeur de cohésion, l'unité reste désorganisée. Par contre, voir plus bas.
- Au moins le double de la valeur de cohésion, l'unité reste désorganisée et perd 1 SP.
- Un « 9 » ou + modifié, quelle que soit la valeur de cohésion de l'unité, l'unité reste désorganisée et perd 1 SP.

*EXEMPLE #1 : Une unité avec une cohésion face désorganisée de 5 :*



- Un jet de 4 ou moins permettra de retourner l'unité sur sa face normale.
- Un jet de 8 laissera l'unité désorganisée.
- Un jet de 9 ou plus laissera l'unité désorganisée et entraînera la perte d'1 SP.

EXEMPLE #2 : Une unité désorganisée avec 4 en cohésion :

- Un DR de ralliement de 4 retournera l'unité sur sa face normale.
- Un DR de ralliement de 5 laissera l'unité désorganisée.
- Un DR de 8 laissera l'unité désorganisée avec 1 SP de moins.

**13.42** Les modificateurs cumulatifs suivants s'appliquent à tout jet de ralliement :

- Si l'unité est adjacente à une unité de combat ennemie, ajoutez un (+1) au résultat du dé.
- Si l'unité est de la cavalerie montée, soustrayez un (-1) au résultat du dé.
- Si l'unité est empilée avec un chef, soustrayez un (-1) pour chaque étoile sur le pion Chef (voir 11.73).

**13.43** Un Chef peut affecter le ralliement uniquement à la fin de son mouvement. Le Chef ne peut pas se déplacer entre les tentatives de ralliement.

**13.44 Le Ralliement est volontaire.** Les joueurs peuvent choisir de ne pas faire de ralliement pour une unité. De telles unités restent simplement à leur état actuel.

**13.45** Toute Brigade qui ne bouge pas, ne fait pas de tir en phase, et n'engage pas de choc (en attaque ou en défense) pendant un tour complet, peut, durant la phase de remplacement/récupération [3.0 IV/B] de ce tour :

- Rallier toutes les unités Désorganisées qui sont commandées, ou
- Réduire la fatigue d'1 niveau [17.42].

## 13.5 Récupération de la Déroute

**13.51** Les unités en déroute dans une case de Corps hors carte sont autorisées à retourner en jeu à la fin de n'importe quel tour [3.0 IV/B] où cette formation (Brigade) a été en réserve [6.3] pendant le tour entier.

**13.52** Pour qu'une unité en déroute récupère, le joueur fait un UDD pour cette unité en utilisant sa cohésion désorganisée.

- Si le résultat est  $\leq$  à sa Cohésion, elle réussit. Placez l'unité sur la carte dans un rayon d'1 HEX de son Chef de Brigade. Par contre, retirez 1 SP à cette unité, elle est également désorganisée.
- Si le résultat est  $>$  à sa cohésion, elle rate. L'unité perd 1 SP et reste en déroute.
- Si un 9 est obtenu, l'unité est définitivement éliminée.

**13.53** La cavalerie qui a récupéré de la déroute est toujours placée sur la carte au statut montée.

## 14.0 Unités spéciales

Les batailles contiennent généralement des unités spéciales, autres que celles présentées ici.

### 14.1 Recrues.



Les régiments qui n'ont pas encore vu d'action sont des « Recrues » ; ils sont indiqués par un « G » à côté de leur valeur de cohésion. Les Recrues gardent leur statut de Recrue tout au long de la partie. Les Recrues doivent faire un test d'engagement de pré-choc spécial lorsqu'elles attaquent au choc et ont un DRM -1 quand elles tirent. En dehors de ça, elles sont traitées normalement.

### 14.2 Cavalerie Démontée



**14.21** La cavalerie peut exister sous deux formes : montée ou démontée. Par conséquent, chaque unité de cavalerie est composée de 2 pions, chacun représentant un de ces états.

*NOTE DE CONCEPTION : Les plupart des unités de cavalerie CSA (mais pas toutes, voir les livrets de batailles) n'étaient ni entraînées pour, ni adeptes du combat démonté. Elles étaient plutôt faites pour les raids et les charges. Leurs valeurs de cohésion, lorsqu'elles sont démontées, sont si basses qu'elles rendent ce choix tactique prohibitif. Par conséquent, pour la plupart des batailles nous avons omis ce choix en les laissant à cheval ; ces unités n'ont pas de version démontée. La cavalerie de l'Union était plus de « l'infanterie montée » qu'autre chose, bien que plus tard au cours de la guerre, elle devint beaucoup plus Napoléonienne.*

**14.22** Les unités peuvent monter ou démonter uniquement au début de leur phase d'activation, avant le mouvement. L'unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie. Pour indiquer ce statut, échangez simplement les pions. Sa CM pour cette Activation (uniquement) est la moitié de la CM imprimée de son nouveau statut (arrondie au supérieur).

**Exception :** La cavalerie montée essoufflée ne peut pas démonter.

**14.23** La cavalerie montée est traitée comme de la cavalerie ; la cavalerie démontée est traitée comme de l'infanterie.

**14.24** La cavalerie montée peut tirer, mais ne peut jamais le faire pendant une activation où elle charge ou contre-charge. De plus, la cavalerie montée en phase ne peut pas tirer à une distance  $>$  à 2 HEX. Cette dernière restriction ne s'applique pas à la cavalerie montée hors phase qui utilise le tir de riposte. Le tir d'une cavalerie montée à un DRM de -1.

Le tir sur de la cavalerie montée hors phase bénéficie d'un modificateur de +1 pour les armes légères.

**14.25 Gardiens de Chevaux.** Pour prendre en compte les personnes qui gardent les chevaux, toutes les unités de cavalerie démontées soustraient un à leur force actuelle par tranche de 4Sp qu'elles possèdent.

*Exemples : deux unités à 4 et 7 SP doivent retirer chacune 1 SP ; une unité à 8 SP doit en retirer 2.*

**NOTE DE JEU :** Les avantages d'être monté sont le mouvement (y compris la Retraite avant combat) et la charge (et la contre-charge), L'avantage d'être démonté est une capacité de combat améliorée (meilleure capacité de tir).

### 14.3 Fusils à Répétition Spencer

*Le fusil à répétition Spencer fut une évolution majeure pour la puissance de feu des fusils. Cette augmentation est représentée par plusieurs règles s'appliquant à l'armement SR. Ces règles ne s'appliquent pas à la cavalerie montée.*

**14.31** Si une unité en phase tire avec une arme à répétition Spencer, elle peut tirer une fois de plus, comme indiqué dans la séquence de jeu suivante :

- 1) L'unité en phase tire, applique les résultats.
- 2) L'unité cible peut utiliser le tir de riposte, mais il n'est pas simultané avec le tir en phase, applique les résultats.
- 3) A moins de subir une 2<sup>nd</sup>e désorganisation, l'unité en phase (SR) tire à nouveau que la cible ait ou non utilisé le tir de riposte.

**14.32** Si une unité hors phase en bon ordre avec un armement SR effectue un tir de riposte, elle peut tirer une fois supplémentaire, de cette façon :

- 1) L'unité en phase annonce son tir.
- 2) L'unité en phase tire, et l'unité SR hors phase tir en retour, les tirs sont simultanés, appliquer les résultats.

**Exception :** Si cela conduit à un changement d'orientation en réaction à cause du tir en Phase, le tir de riposte d'une unité SR hors-phase n'est pas simultané avec le tir en phase.

- 3) L'unité SR qui n'a pas subi une 2<sup>nd</sup>e désorganisation tire une 2<sup>nd</sup>e fois en retour.

**14.33** Le \* sur la table de tir signifie que si un joueur obtient un 5 modifié pour une unité SR lorsqu'elle tire pendant un « 2<sup>nd</sup> tir », l'unité est à court de munitions (représentation de l'enrayement des armes—un problème avec beaucoup de Spencers—et/ou une utilisation intensive des munitions). Utiliser la procédure de la règle optionnelle 10.92 sur le ravitaillement en munitions. Si le tir est sur un HEX vide, il n'y a pas besoin de compter de DRM ; l'unité est à court de munitions si le dé est un 5 naturel.

**14.34** Les tirs de riposte des unités non ciblées par rapport aux unités en phase armées de Spencer suivent la règle de série 14.31 - les Spencers tirent en 1<sup>er</sup>.

**14.35** Quand elle utilise le tir de retrait, une unité armée de Spencers tire 2 fois avant le retrait de l'unité quittant l'HEX, ou contre n'importe quelle unité restante dans l'HEX.

**14.36** Les unités armées de Spencer tirent 2 fois en tir de réaction de pré-choc.

**14.37** Lorsqu'une unité non désorganisée et armée de Spencer effectue un tir de riposte sur une unité d'artillerie « RF » en phase, les 1<sup>ers</sup> et 2<sup>nds</sup> tirs de chacune des unités sont simultanés. Le résultat de chaque tir est appliqué après que tous les lancés aient été effectués.

**14.38** Lorsqu'une unité non désorganisée et armée de Spencer effectue un tir sur une unité d'artillerie « RF » hors phase, le tir de Spencer alterne avec le tir d'artillerie, les Spencers tirant en 1<sup>er</sup>. L'artillerie subissant une désorganisation à la suite du 1<sup>er</sup> ou du 2<sup>nd</sup> tir de Spencer ne peut pas tirer après l'application de ce résultat. Toute unité non artillerie empiilée avec l'artillerie et éligible au tir l'effectue après le 1<sup>er</sup> tir de Spencer.

## 15.0 Génie

*Le génie, dans les règles de base, concerne la construction de Barricades. Les batailles individuelles peuvent avoir des règles pour la construction de ponts, etc. Les Barricades représentent des fortifications temporaires apportant une protection contre le tir et la mêlée. Par contre, il faut un certain temps pour les construire, parce que le seul matériau utilisable pour leur construction sont les arbres (difficiles à couper et prennent du temps à scier) et les clôtures de fermes en bois.*

### 15.1 Construction de Barricades



**15.11** Les Barricades peuvent être construites par toute unité d'infanterie non désorganisée ou de cavalerie démontée sous un ordre de progression si elle est commandée et que son Chef de Brigade a une chaîne de commandement complète durant l'étape II.A de la séquence de jeu [3.0]. Les unités sous ordre de marche ou d'attaque ne peuvent pas construire de barricades. Si les règles de fatigue [17.0] sont utilisées, les unités au NF 2 ou + ne peuvent pas construire de barricades.

**15.12** Les barricades peuvent être construites dans tout HEX (sauf marais et ville) se trouvant dans un rayon de 3 HEX d'un bois, d'un verger ou d'une ville, ou d'un HEX avec un Bâtiment/Maison. L'HEX de construction, le bois, le verger, la ville ou le bâtiment/maison, ainsi que les 2 HEX intermédiaires ne peuvent être adjacents à une unité ennemie.

*Note : Aucun HEX ne peut contenir + de 2 barricades. 2 pions de barricades dans un HEX ne servent qu'à protéger des côtés d'HEX supplémentaires.*

**15.13** Les barricades nécessitent 2 tours complets pour être construites, excepté la nuit, où il n'y a besoin que

d'1 tour. Une unité qui construit ne peut rien faire d'autre pendant ces tours. Pour commencer la construction lors d'un tour qui n'est pas de nuit, placer le marqueur construction durant le segment d'ordres [3.0 II/F] du 1<sup>er</sup> tour, en réorientant l'unité qui construit face aux côtés d'HEX que la barricade doit couvrir. Retourner le marqueur lors de la phase de remplacement/récupération du 2<sup>nd</sup> tour de sorte que la barricade corresponde à la configuration de l'HEX. Une fois placées, les barricades ne peuvent jamais être réorientées.

**15.14** Si une unité qui construit subit une perte de SP ou une désorganisation dû à un tir d'armes légères (y compris un tir de mitraille d'artillerie), ou fait une autre action que la construction (y compris un tir hors-phase), ou si son HEX est la cible d'un choc ennemi, la construction est interrompue. Retirez le marqueur de construction. Les unités hors-phase utilisant le tir de riposte bénéficie du tir préparé si elles sont éligibles.

**15.15** Une construction commencée par une unité doit être terminée par cette même unité. Les autres unités se trouvant dans l'HEX ne peuvent accélérer la construction.

**15.16** Les unités construisant des barricades gardent toutes leurs capacités défensives.

**15.17** Les barricades peuvent être retirées par toute unité de combat traversant un côté d'HEX de la barricade en dépensant 1PM additionnel pour le faire. Une fois que l'unité s'est déplacée à travers le côté d'HEX protégé par la barricade et a dépensé le PM supplémentaire, retirez le marqueur de barricade.

## 15.2 Effets des Barricades



**15.21** Les barricades couvrent 2 côtés d'HEX comme indiqué sur le pion correspondant. Les barricades doivent être placées de façon à se conformer à la grille hexagonale et n'affectent le tir/choc/mouvement qu'à travers ces deux côtés d'HEX.

**15.22** Les barricades gênent le mouvement, et le coût pour les traverser est indiqué dans la table des terrains. Ce coût s'applique malgré les pistes, sentiers, routes ou voie ferrée.

**15.23** Les barricades apportent les DRM favorables suivants :

- +1 Tir d'armes légères depuis l'intérieur de la Barricade (tir à travers un côté d'HEX de barricade).
- -1 en défense contre tous les tirs d'armes légères traversant un côté d'HEX de barricade (il n'y a pas de bénéfice défensif pour l'artillerie).
- -1 au test de cohésion pré-choc pour le défenseur.
- -1 en défense contre le choc derrière une barricade.

## 16.0 Nuit

*Cette section ne s'applique qu'aux jeux avec des batailles durant plusieurs journées.*

### 16.1 Du Crépuscule à l'Aube

**16.11** Pour un tour de jeu au crépuscule ou à l'Aube, toutes les règles de jour s'appliquent, avec les changements/ajouts suivants :

- Toutes les portées maximales sont réduites de moitié, arrondies au supérieur.
- Il y a un DRM -2 pour tout tir au-delà d'1 HEX de portée.

**16.12** Lors d'un tour de jeu de nuit, toutes les règles de jour s'appliquent, avec les changements/ajouts suivants :

- Toutes les portées maximales sont réduites de moitié, arrondies au supérieur.
- Il y a un ajustement négatif pour la distance qui est cumulatif. Pour 1 HEX : -1 ; pour 2 HEX : -3 (-1 + -2). Pour 4 HEX, il sera de -10 (ou interdit).
- Les sections/batteries d'artillerie tirent séparément, quel que soit la situation de la formation ou son empilement.
- Il n'y a pas de tir préparé.
- Toutes les activations en ordre d'attaque entraînent de la fatigue, à moins que les seules actions de la Brigade soient le mouvement de Chef, le ralliement, une retraite causée par un résultat de « canon branlant » prudent, un changement d'orientation ne coutent pas de PM, ou que la Brigade ne fasse aucune activité.

### 16.2 Récupération des Traînards

**16.21** Pour faire une récupération de traînards, une formation doit être en réserve pendant tous les tours de crépuscule et de nuit. Elle entreprend véritablement la récupération à la fin du dernier tour de nuit.

**16.22** Pour les formations éligibles [16.21], le joueur fait un UDD pour chaque unité commandée dans la Brigade :

- Si elle réussit, rajoutez 1 SP.
- Si elle rate, il n'y a aucun effet.

**16.23** La force d'une unité ne peut jamais revenir à sa valeur de départ (ni la dépasser). Le mieux qu'elle puisse faire c'est de revenir à sa valeur de départ moins un.

**16.24** Les unités peuvent récupérer des traînards et de la fatigue ; ce n'est pas mutuellement exclu.

*NOTE HISTORIQUE : Toutes les pertes au combat ne représentent pas forcément des « morts ». Un nombre de pertes pas si insignifiant provenait de soldats qui « s'éclipsaient », soit en tombant sur la route pendant les marches, soit ils optaient pour la discrétion, etc. Certains d'entre eux pouvaient être récupérés pendant les grandes pauses au cours de la bataille, ce qui signifie ici, au crépuscule et pendant la nuit.*

## 17.0 Fatigue [optionnel]

**NOTE DE CONCEPTION :** Nous avons rendu cette règle optionnelle parce qu'elle ajoute une autre couche de « complexité » au jeu. Par contre, nous recommandons fortement son utilisation. Elle ajoute un certain niveau de réalisme.

### 17.1 Qui se Fatigue ?

La fatigue s'applique à toutes les unités de combat sauf l'artillerie. La fatigue est appliquée au niveau de la Brigade, et une Brigade subit un nouveau niveau de fatigue (NF) même si une seule unité de la Brigade fait une action fatigante.

### 17.2 Comment Accumuler la Fatigue

**17.21** Les Brigades commencent la partie sans niveau de Fatigue. Ceci est indiqué par l'absence de marqueur de fatigue sur le Chef de Brigade. La fatigue est accumulée au moment où elle se produit, mais ses effets—placement du marqueur de fatigue—ont lieu lorsque l'unité affectée a terminé tout ce qu'elle devait faire pour cette activation.

**NOTE DE JEU :** Dans certaines batailles, les renforts peuvent entrer en jeu déjà fatigués.

**17.22** Il y a deux façons d'être fatigué :

**CAUSE 1 :** A chaque tour où une Brigade entreprend plus de 2 activations, son NF augmente d'1 par activation au-dessus de 2 [17.24]. Donc si une Brigade entreprend quatre activations pendant un tour, son NF augmentera de 2. Les activations des unités non commandées comptent aussi pour la fatigue, mais les activations entreprises uniquement par de l'artillerie attaquée ne comptent pas.

#### Exceptions :

- Une Brigade dont la seule activité des unités est le ralliement, ou qui n'entreprend aucune activité du tout ne subit pas de Fatigue.
- Une unité utilisant le mouvement de marche uniquement sur les routes/pistes (y compris les ponts et les gués) n'apporte pas de fatigue à sa Brigade pendant les 3 premiers AM-équivalent d'un tour ; par contre il y a fatigue pour le 4<sup>ème</sup>. Si l'unité entre dans tout autre terrain qu'une route ou une piste alors les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> AM-équivalent compteront pour la fatigue.
- La retraite causée par un résultat de « canon branlant » prudent n'augmente pas la fatigue.
- Le mouvement des Chefs/Commandants n'augmente pas la fatigue car ce ne sont pas des unités.

**EXEMPLE :** Un régiment d'infanterie en ordre de marche peut dépenser jusqu'à 24 PM (soit 4 AM) en un tour (pour cet AM de marche), subissant de la fatigue pour tout mouvement dépassant 18 PM. Notez que dans la plupart des jeux, le mouvement sur route se fait à 1/2 PM par HEX, donc la distance maximale traversée sera de 48 PM, ce qui entraînera une accumulation de fatigue à partir du 37<sup>ème</sup> HEX.

**CAUSE 2 :** Si une brigade a été engagée au choc (en attaque ou en défense) plus d'une fois dans un tour, toutes les phases après la première apportent de la fatigue. Une Brigade «

engage » le choc en terminant l'étape de choc 6b [11.45]. Un résultat de choc continu n'augmente pas la Fatigue.

#### EXEMPLE DE FATIGUE DETAILLE

Une unité bouge avec son premier AM, attaque au choc avec ses 2<sup>nd</sup> et 3<sup>ème</sup> AM. Elle doit aussi se défendre 2 fois contre un choc (des petits gars très occupés). La Brigade subit 4 NF, de cette façon :

- Le 1<sup>er</sup> AM de mouvement n'entraîne pas de fatigue car il n'y a pas de fatigue pour les 2 premières activations.
- Le 2<sup>nd</sup> AM pour le choc n'entraîne pas de fatigue car il n'y a pas de fatigue pour les 2 premières activations et le 1<sup>er</sup> choc n'entraîne pas de fatigue non plus.
- Elle gagne 1 NF pour le 3<sup>ème</sup> AM d'activation et un niveau de fatigue pour sa 2<sup>nd</sup> attaque au choc (pour un total de 2 NF).
- Elle gagne 1 NF pour chaque défense contre le Choc.

**17.23** Une Brigade peut subir un maximum de 2 NF par activation. Il n'y a pas de limite au nombre de NF pouvant être gagnés à cause des attaques/défenses au choc. Par contre, une Brigade qui attaque au choc pendant son activation puis qui se défend contre un choc (parce qu'elle a obtenu un 1) ne subit qu'un seul NF (la même chose marche aussi pour un défenseur qui devient un attaquant).

**NOTE HISTORIQUE :** On estime qu'une unité par Brigade peut subir environ une heure à une heure 1/2 de combat avant que la fatigue ne la rende trop faible.

**17.24** En dehors de ne pas avoir de marqueur de fatigue, voici les NF accumulés, par ordre croissant. Placez le marqueur approprié sur le Chef de Brigade pour indiquer la fatigue :

1. Fatigue « OK »
2. Fatigue « 0 »
3. Fatigue « 1 »
4. Fatigue « 2 »
5. Fatigue « 3 »
6. Fatigue « 4 » (la plus élevée)



**17.25** Lorsqu'une unité atteint le niveau 4, elle ne peut pas aller plus haut, et il n'y a pas d'autres effets si elle entreprend une action qui accumule de la fatigue.

**17.26** L'artillerie ne se fatigue pas. Par contre, lorsqu'elle se déplace avec des unités en ordre de marche qui utilisent leur 4<sup>ème</sup> AM-équivalent [17.22], une unité d'artillerie doit vérifier s'il y a « casse » de roues. Lancez le dé ; si le résultat est 6-9, l'unité perd 1 SP.

**NOTE DE JEU :** Comme la CM de l'artillerie est 8 ou plus, elle n'a généralement besoin de se déplacer que de trois AM pour rester avec ces limaces de piétons.

### 17.3 Effets de la Fatigue

**17.31** Toutes les unités d'une Brigade utilisent le chiffre imprimé sur le Marqueur de NF comme modificateur pour beaucoup d'actions.

*Soustrayez* la moitié du NF (arrondi au supérieur) de :

- La CM (après réduction pour les ordres d'attaque).
- Tous les jets de résolution du choc en attaque.
- Tous les jets de tir.

*Additionnez* la moitié du NF (arrondi au supérieur) à :

- Tous les UDD.
- Tous les jets de résolution du choc en défense.
- Tous les tests de pré-choc (y compris pour les recrues).
- Toutes les tentatives de ralliement.

**17.32** Les Brigades au NF 4 sont automatiquement et immédiatement mises en ordre de progression. Elles ne peuvent pas recevoir un ordre de marche ou d'attaque avant d'avoir réduit leur NF.

**17.33** Les niveaux de Fatigue « OK » et « 0 » n'ont aucun effet, en dehors de se rapprocher des niveaux ayant un effet.

**17.34** Les unités au NF 2 ou plus ne peuvent construire de barricades.

## **17.4 Réduction de la Fatigue**

**17.41** Pour réduire le NF d'une Brigade, le joueur doit placer cette Brigade « en réserve » pendant un tour complet [6.31]. A la fin du tour, si la Brigade est toujours en réserve, son NF est réduit de 2 niveaux.

**17.42** Toute Brigade dont les unités hors artillerie ne bougent pas, n'utilisent pas le mouvement de réaction, n'utilisent pas le tir en phase, ne construisent pas de barricades ni n'engagent de choc (en attaque ou en défense) pendant un tour complet peut, à la fin de ce tour :

- Rallier toutes les unités désorganisées et commandées [13.45], ou
- Réduire la fatigue d'1 niveau.

Ni les changements d'orientation qui ne dépensent pas de PM, ni les réactions refus / changements d'orientation ne sont considérés comme du mouvement pour cette règle.

## **GBotCAW CREDITS**

SERIES DESIGN: **Richard H. Berg**  
SERIES DEVELOPER: **Bill Byrne**  
SERIES CO-DEVELOPER: **Greg Laubach**  
ORIGINAL SERIES DEVELOPER: **John Alsen**  
ART DIRECTOR: **Rodger MacGowan**  
PACKAGE DESIGN: **Rodger MacGowan**  
COUNTER ILLUSTRATIONS: **Rodger MacGowan, Charles Kibler, Mark Simonitch, Greg Laubach**  
RULES & PLAYER AID CARD LAYOUTS: **Charles Kibler**  
PRODUCTION COORDINATION: **Tony Curtis**  
PRODUCERS: **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis and Mark Simonitch**  
PROOF READERS: **Jonathan Squibb, Michael Neubauer, & all the playtesters for *Death Valley: Battles for the Shenandoah***

TRADUCTEUR VERSION 2009: **Noël Haubry**  
MISE A JOUR 2019 : **Rodolphe Fourmillon et Thierry Poivre**