

Les Grandes Batailles de la Guerre De Sécession (GBACW)



REGLES DE LA SERIE

Version 2009

Table des Matières

1.0 Introduction.....	2	8.0 Empilement et Extension.....	12	12.0 Résultats du Combat	28
2.0 Matériel/Terminologie	2	8.1 Limites d'Empilement	12	12.1 Force des unités de Combat.....	28
2.1 Les Cartes	2	8.2 Empilement et Mouvement.....	13	12.2 Pertes de Points de Force.....	28
2.2 Les Pions.....	2	8.3 Empilement et Combat	13	12.3 Désorganisation	28
2.3 Tables et Tableaux	3	8.4 Lignes Etendues.....	14	12.4 Déroute	29
2.4 Echelle du Jeu	3	8.5 Colonnes Etendues.....	15	12.5 Déroute	30
2.5 Le Dé.....	3	9.0 Mouvement	16	12.6 Avance.....	30
2.6 Le Dé du Désordre Universel.....	3	9.1 Capacité de Mouvement	16	12.7 Pertes des Chefs.....	30
2.7 Terminologie.....	3	9.2 Modes de Mouvement	16	13.0 Moral et Ralliement.....	31
2.8 Questions ?.....	4	9.3 Mouvement des Chefs	16	13.1 Statut du Moral.....	31
3.0 Séquence de Jeu.....	4	9.4 Terrain et Mouvement	17	13.2 Efficacité au Combat des Brigades	31
4.0 Système de Commandement	5	9.5 Unités Ennemies et Mouvement	17	13.3 Efficacité au Combat des Divisions	31
4.1 Commandants et Chefs	5	9.6 Mouvement de Réaction	18	13.4 Ralliement	31
4.2 Chaîne de Commandement	6	9.7 Renforts	19	13.5 Récupération de la Déroute	32
4.3 Chefs d'Artillerie	6	10.0 Tirs	19	14.0 Unités Spéciales.....	32
5.0 Le Système d'Activation.....	6	10.1 Concepts de Base du Tir	19	14.1 Recrues	32
5.1 Initiative	6	10.2 Ligne de Vue.....	20	14.2 Cavalerie Démontée	32
5.2 Efficacité.....	7	10.3 Tir en Phase	21	14.3 Spencer à Répétition.....	32
5.3 Activation.....	8	10.4 Tir Hors Phase	21	15.0 Génie	33
5.4 Transfert d'Efficacité	9	10.5 Tir Préparé	21	15.1 Construction de Barricades.....	33
5.5 Fin du Tour	9	10.6 Tir d'Artillerie	21	15.2 Effets des Barricades	33
6.0 Le Système d'Ordres	9	10.7 Fusils contre Artillerie.....	22	16.0 Nuit	33
6.1 Les Ordres.....	9	10.8 Modificateurs au Tir	22	16.1 Du Crépuscule à l'Aube	33
6.2 Changement des Ordres de Brigade	10	10.9 Ravitaillement en Munitions et	23	16.2 Récupération des traînards.....	33
6.3 Réserve.....	11	Récupération [Optionnel].....	23	17.0 Fatigue (Optionnel)	34
7.0 Orientation et Refus.....	11	11.0 Choc	23	17.1 Qui se Fatigue ?.....	34
7.1 Orientation	11	11.1 Concepts de Base du Choc.....	23	17.2 Comment s'accumule la Fatigue ...	34
7.2 Changement d'Orientation	11	11.2 Pré-requis pour le Choc	23	17.3 Effets de la Fatigue	35
7.3 Flancs Refusés	12	11.3 Résolution du Pré-Choc	24	17.4 Réduction de la Fatigue	35
		11.4 Résolution du Choc.....	25		
		11.5 Charge de Cavalerie.....	26		
		11.6 Capacité de Choc de l'Artillerie	27		
		11.7 Commandement et Combat	27		

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.

Les changements de règles et clarifications par rapport à la v4.3 sont indiqués par un W. (NdT : en fait non, mais lisez bien les règles, il y a pas mal de petites modifications ici où là).

2.0 Matériel et Terminologie

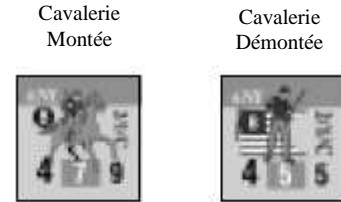
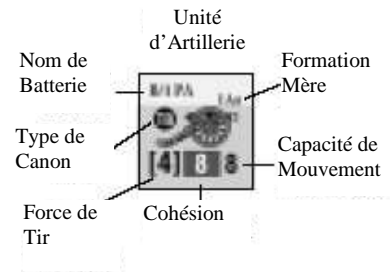
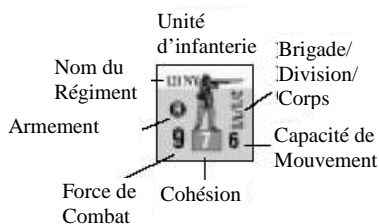
2.1 Les Cartes

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 deux types de pions : Montée et Démontée. 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 sont colorées de façon à pouvoir être identifiées par Brigade. La couleur de la bande du haut 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.

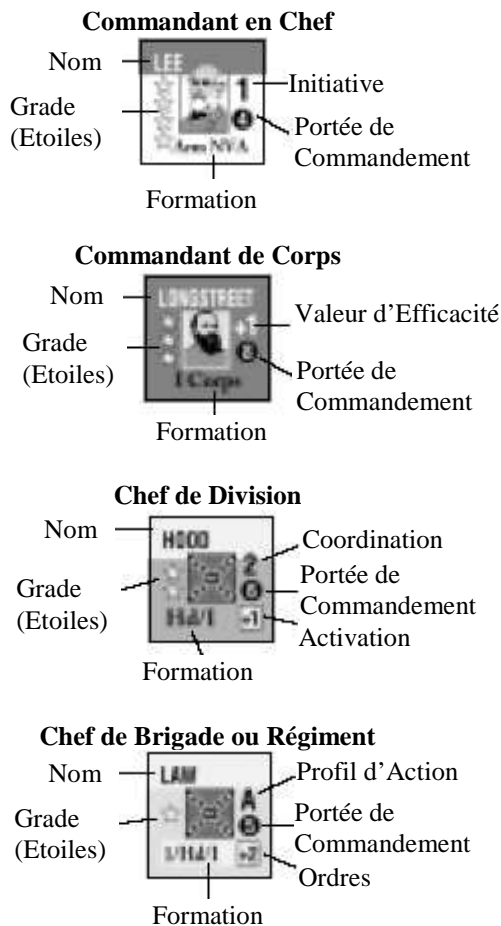
La Capacité de Mouvement de l'Artillerie Hippomobile est imprimée en jaune avec un contour noir.

2.22 Chefs. Il y a quatre niveaux de chefs : Brigadier, Chef de Division, Commandant de Corps et Commandant en Chef. Voir les explications en 4.1.

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.

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

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.

NOTE DE JEU : En général, il n'y a pas de modificateur à ce jet de dé, sauf pour les Chefs (11.73).

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 les joueurs déterminent 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].

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 chefs de Corps et Commandants en Chef.

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.

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

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

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

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

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.

PF : Point de Force.

UDD : Dé du Désordre Universel [2.6]

2.8 Questions ?

Si vous avez des questions à propos des règles, nous serons heureux d'y répondre—si vous nous donnez une enveloppe timbrée avec votre adresse. Envoyez vos questions à :

GMT Games
ATTN : GBACW Q's
P.O. Box 1308
Hanford CA 93232

Vous pouvez aussi nous contacter par Internet :

Concepteur : BergBROG@aol.com
Développeur : johngalsen@aol.com
Éditeur : GMTGames@aol.com

Pour un support en ligne de ce jeu, veuillez visiter notre site : www.gmtgames.com. Vous y trouverez une section « Living Rules » ainsi qu'un forum de discussion où vous pourrez poser des questions et trouver les derniers trucs et astuces du concepteur/Développeur ainsi que ceux des autres joueurs.

Vous pouvez aussi nous trouver, ainsi que la majorité du reste des concepteurs et développeurs de GMT sur les forums de discussions de Consimworld : www.consimworld.com. Nous recommandons chaudement ce site à tous ceux intéressés par les wargames. C'est aussi notre façon préférée de répondre à vos questions car nous pouvons poster des messages pour que toute la famille GBACW puisse les voir.

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. Après que le joueur qui a l'Initiative a effectué ses actions avec la formation qu'il a choisie, les formations sont ensuite activées en tirant au sort un Marqueur d'Activation de la Pioche des AM. Ceci 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 Divisions, les Chefs de Brigades 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 quelles Brigades 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].

III. Segment d'Activation

A. Choix d'Activation d'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/A pour les deux camps, sauf celui choisi pour l'Activation d'Initiative (III/A), sont maintenant placés dans la Pioche (une tasse opaque).

C. Activation. La Formation choisie en III/A est activée en premier. 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
 - 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 Commandants en Chef 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 Traînard.
3. Retirez les formations du statut Réserve si vous le souhaitez.

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 des Tours et commencez un nouveau tour de jeu. 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 Commandants en Chef (Armée) (OC). 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 Commandants de Corps : 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 Chefs de Divisions : Ils ont deux étoiles sur leur pion. Ils commandent tous les Chefs de Brigades de leur Division, et ils sont subordonnés à leur Commandant de Corps. Ils ont les caractéristiques suivantes :

COORDINATION DE BRIGADE [5.34].

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

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

4.14 Chefs de Brigades : 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.

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

PORTEE DE COMMANDEMENT [4.15].

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 Brigades et de Divisions. 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.

- Les chefs de Brigades bougent lorsque leur Brigade est activée.
- Les chefs de Divisions bougent lorsque leur Division est activée, pendant la Phase d'Action d'une Brigade.

4.17 Capacité de Mouvement des Commandants de Corps et Commandants en Chef. 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 [9.33].

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 Divisions, puis aux Chefs de Brigades.

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. Les ordres des unités Non Commandées ne sont pas changés lorsque leur brigade mère fait un Changement d'Ordres de Brigade (6.2]. Cependant, les unités Non Commandées prennent automatiquement les ordres de leur

brigade lorsqu'elles reviennent à Portée de Commandement. Le statut de Commandement pour une Charge de Cavalerie est vérifié avant de commencer le mouvement (11.53).

4.3 Chefs d'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 Brigades d'Artillerie sont traités comme des Chefs de Brigades pour les règles d'Activation. Toutes les batteries assignées à ce Brigadier 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.

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 de carton 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 Divisions, 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 égal à l'Efficacité pour chaque Divisions. Lorsqu'une Division est activée par un AM, chacune de ses Brigades peut entreprendre des actions.

5.1 Initiative

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. 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 :
 - a. Si l'Efficacité du Commandant de Corps est +1, il peut augmenter l'Efficacité d'Activation de n'importe quel Chef de Division de un.
 - b. 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].
 - c. 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 [4.13].

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

EXEMPLE : Le Corps II reçoit un Marqueur d'Efficacité de Corps de 3 pour ce tour. Le Commandant du II^{ème} Corps à 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 (la 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 doivent passer un AM de Division 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 Divisionnaire pour passer en Marche doivent utiliser les AM alloués à cette division pendant le tour initial de cette Marche.

- **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 activées 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), et
- 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 Brigades Indépendantes).

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.

Règles des Grandes Batailles de la Guerre de Sécession v2009

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 à 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).

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 [17.0]). L'ordre de mouvement est laissé au choix du joueur.

Exception : Entrée des renforts avec un AM# [9.74].





5.36 Non Commandé. Etre 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.

5.41 Pendant le Segment d'Efficacité d'Activation (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^{ème} Corps est 2. Tous les Chefs de Divisions du XV^{ème} 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.

Règles des Grandes Batailles de la Guerre de Sécession v2009

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 Brigadiers.

6.1 Les Ordres

6.11 Les trois Ordres existant sont Marche, Progression et Attaque. Une Brigade (et les unités qui la composent) doivent être sous un de ces trois Ordres à tout moment. Vous trouverez dans les jeux des marqueurs pour les Ordres d'Attaque et de Marche. Si une formation n'a aucun de ces marqueurs, alors on considère qu'elle a reçu un Ordre de Progression.

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

- **PENDANT LA PHASE DES ORDRES DIVISIONNAIRES (II/C) :** Tout Chef de Division à Portée de Commandement de son Commandant de Corps peut changer les Ordres de ses Brigades, si les Brigadiers 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 (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 hexs 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 pas retraire avant le Choc.
- Ne peut pas faire de Construction.



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 hexs d'une unité de combat ennemie vers laquelle on peut tracer une Ligne de Vue [10.2].

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.

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 à 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.

Action	Type d'Ordre		
	Ordre de Marche	Ordre de Progression	Ordre d'Attaque
Mouvement Routier	½ PM	1 PM	NA
Adjacent à unité ennemie ?	Non <small>(gardez une distance de 4 hexs)</small>	Non <small>(sauf l'artillerie ennemie)</small>	Oui
Activation	AM Marche	Normal	Normal
Empilement infanterie	7PF	15PF	15PF
Empilement cavalerie	4 PF	7 PF	7 PF
Construction ?	Non	Oui	Non
Peut Tirer ?	Non	Oui	Oui
Peut Bouger et Tirer ?	Non	Non	Oui
Peut faire un Choc ?	non	oui	Oui

6.19 Les Chefs/Commandants ne sont jamais sous des Ordres. Seules les unités de combat le sont.

6.2 Changement des Ordres de Brigades

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 (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 Brigadier 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 Brigadier 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 le Brigadier, ajoutez 2 au dé (DRM +2). Les deux DRM peuvent s'appliquer.

6.23 La Table de Changement d'Ordres

Jet de 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 prendre l'Ordre que souhaite le joueur.

Tient : Les unités de la Brigade ne peuvent pas bouger pendant cette Phase. Cela est néanmoins traité comme une Activation, mais pas pour les règles de Fatigue.

Canon Branlant : Voir 6.24 ci-dessous.

EXEMPLE : L'AM de la XXXV^{ème} 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 :

Si 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.
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.

Si il est Normal, la Brigade garde ses Ordres.

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

Si 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. Les Brigades qui changent d'Ordres utilisent les AM de leur Division pour le reste du tour et ne subissent pas de pénalité d'utilisation d'AM pour un tel changement d'Ordres.

6.26 Une Brigade sous un Ordre de Marche qui est attaquée en Choc ou qui subit un tir de fusils (pas un tir d'artillerie) est immédiatement placée en Ordre de Progression après la résolution de l'attaque. 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 cinq hexs de l'unité de combat ennemie la plus proche ; ou
- Toutes les unités sont à au moins dix hexs de l'unité de combat ennemie la plus proche (notez qu'il n'y a pas d'obligations de LDV pour cette qualification).
- Si c'est un Tour de Nuit, la distance minimale est réduite à cinq hexs.

NOTE DE JEU : La limite de portée en hexs 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 de Mise en Réserve 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 hexs ou moins abandonnent automatiquement le statut de Réserve et passent en Ordre de Progression.

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 Traînants [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 deux 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 Traînants [16.2].

7.0 Orientation et Refus

La direction vers laquelle fait face une unité détermine les hexs 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 hexs de Front.

7.2 Changer 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. Les unités sous un Ordre d'Attaque changeant leur orientation dans un hex de Bois auront des problèmes supplémentaires (à cause de leur état très linéaire).

- Elles payent 1 PM par angle, à moins que...
- Elles désirent pivoter de 180°, auquel cas elles ne payent qu'un PM (pour que tout le monde se retourne et soit face à la direction opposée). Si elles sont empilées, vous devez aussi échanger l'ordre d'empilement, l'unité du haut devenant l'unité du bas.

Orientation d'une Unité sous un Ordre de Progression ou d'Attaque



Orientation d'une Unité en Ordre de Marche



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

- En passant d'un Ordre de Marche à un autre Ordre et réciproquement.
- Mouvement sur Route/Piste.
- Avance après combat.
- Réaction au Mouvement ou au Tir ennemi.
- Changement d'un angle pour tirer [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.

7.3 Flancs Refusés

7.31 Une unité qui 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
 - ou qui n'est pas adjacente à une unité amie,
- peut Refuser. 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 peuvent Refuser. De plus :

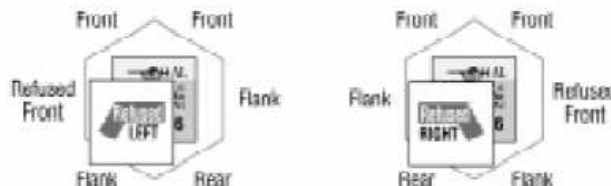
- Refuser coûte 1 PM.
- Une unité ne peut pas refuser dans les deux directions.

- Une unité ne peut pas Refuser si elle commence sa phase adjacente à une unité ennemie.
- Une unité ne peut pas Refuser si elle est entre (adjacente à) deux hex (de flanc) occupés par des unités amies.

7.33 Une unité avec un marqueur de Refus ne peut pas bouger. Une unité en Refus qui désire bouger (volontairement) doit payer 1 PM pour annuler le statut de Refus. Tout mouvement involontaire entraîne le retrait du marqueur de Refus, mais sans coûter de PM.

7.34 Les unités qui Refusent ont trois hexs de Front : les deux hexs de Front habituels plus le troisième, l'hex de Front Refusé ; voir plus bas. Elles peuvent tirer dans/à travers n'importe lequel ou tous leurs hexs 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 hexs 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 hexs de Front normaux.

Orientation du Front Refusé (Ordres d'Attaque)



8.0 Empilement et Extension

L'empilement se rapporte au fait d'avoir plus d'une unité de combat dans un hex, c'est une fonction d'usage tactique que de savoir combien on peut faire tenir d'hommes dans un espace donné. L'Extension est l'opposé, en ce qui concerne la capacité d'une unité à étendre son front.

8.1 Limitations d'Empilement

8.11 Les limites d'empilement s'appliquent à tout moment au cours du tour—même (et surtout) pendant le 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 (PF) d'infanterie ou de cavalerie Démontée (du moment qu'ils appartiennent tous à la même Brigade). Si une unité individuelle contient plus de 7 PF, le joueur doit utiliser la Colonne Etendue.
- CAVALERIE : On peut empiler jusqu'à 4 PF de cavalerie Montée par hex, du moment qu'ils appartiennent tous à la même Brigade. Si une unité individuelle contient plus de 4 PF, le joueur doit utiliser la Colonne Etendue.
- ARTILLERIE : Deux batteries peuvent occuper un hex, quel que soit le nombre de canons. Ceci inclut toutes les sections de cette batterie. 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 jusqu'à deux unités de la même Brigade, avec un maximum de 15 PF par hex, ou n'importe quelle unité plus n'importe quelle batterie de n'importe quel type (Campagne ou Hippomobile). Si l'infanterie utilise la Ligne Etendue, on peut empiler une batterie dans chacun des hexs de l'unité étendue.
- **CAVALERIE** : On peut empiler jusqu'à sept PF Montés s'ils font partie de la même Brigade, ou une unité Montée, quelle que soit sa force, plus unité batterie d'artillerie Hippomobile (CM de 10).
- **ARTILLERIE** : On peut empiler jusqu'à deux batteries d'artillerie par hex, quelles que soient leurs forces, si elles ne sont pas empilées avec de l'infanterie ou de la cavalerie. Si l'artillerie est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie, la limite est d'une batterie par hex.

8.13 Les unités en Ordres de Progression qui désirent utiliser le bonus de mouvement pour l'utilisation des Routes et Pistes [9.43] doivent utiliser l'empilement en Ordre de Marche pour cela. Il n'est pas nécessaire de placer des marqueurs de Ligne Etendue/Colonne [8.4 & 8.5]. A la place, laissez un certain nombre d'hexs vides derrière les plus grandes unités.

EXEMPLE : Un régiment d'infanterie à huit points de force nécessiterait un hex vide entre lui et l'unité qui la suit ; une unité à 15 points de force aurait besoin de deux hexs vides.

8.2 Empilement et Mouvement

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

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 deux ou plus. 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 du Second Désordre.

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.

NOTE DE JEU #2 : Les unités se déplaçant en pile peuvent changer l'empilement dans n'importe quel hex du mouvement tant qu'il leur reste deux points de mouvement non dépensés et que l'UDD est fait.

8.23 Une unité peut entrer dans un hex contenant une autre unité et y terminer son mouvement si elle respecte les restrictions d'empilement [8.12]. Si l'unité qui bouge entre dans l'hex de l'unité stationnaire par un côté d'hex de Front ou de Flanc, elle est placée en haut de la pile. Si elle est entrée par un côté d'hex d'arrière, elle est placée sous l'unité immobile.

Exceptions :

1. **L'EXCEPTION DE L'ARTILLERIE** : Les unités d'infanterie ou de cavalerie peuvent se déplacer à travers des unités d'artillerie, la réciproque n'est pas vraie.
2. **L'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, tant que ces dernières ne sont pas en Ordre de Marche. Si c'est le cas, l'unité qui bouge peut traverser l'hex en payant le coût du terrain dans l'hex ; en fait elle « contourne » les unités qui bloquent la route.
3. **L'EXCEPTION DES PONTS/GUES** : 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.

8.24 L'ordre d'empilement dans un hex peut être changé à tout moment au lieu de faire un mouvement (et seulement ça).

8.25 Les unités en Ordre de Marche peuvent commencer la phase empilées, tant qu'elles respectent l'empilement de Marche au cours de leur mouvement.

8.3 Empilement et Combat

8.31 Force de Tir Maximale par hex :

- Sept PF d'infanterie ou de cavalerie démontée peuvent tirer à partir d'un même hex, quelle que soit la force réelle des unités. Donc, si vous avez une unité d'infanterie à 10 PF, vous ne pourrez tirer qu'avec 7 PF.
- 4 PF de cavalerie Montée.
- 12 PF d'artillerie peuvent tirer à partir d'un même hex.

8.32 Les cas précédents peuvent être multiples. Donc 7 PF d'infanterie et les PF d'une batterie d'artillerie dans le même hex peuvent tirer depuis cet hex. Si une unité d'infanterie et d'artillerie sont empilées dans le même hex, *chacune* peut tirer sur des cibles séparées ou sur la même cible [voir 8.34]. Par contre, *elles ne peuvent pas combiner* leur tir sur la même cible.

Note : Dans les batailles où il y a des unités non artillerie réparties sur plusieurs pions (ex : -a, -b, etc.) et que deux ou plus de ces unités sont empilées directement l'une sur l'autre, alors les pions de cette unité doivent combiner leur tir si elles tirent sur la même cible.

8.33 La Règle du Front de Tir. Le nombre d'unités dans un hex, ou leur ordre d'empilement n'as pas d'importance pour le Tir ; 8.31-8.32 sont les principes de base. Par contre, l'artillerie peut toujours tirer, quelle que soit sa position dans la pile.

EXEMPLE : Si une unité d'infanterie de 5 PF est empilée avec une unité de 9 PF plus une batterie de six canons alors 7 PF d'infanterie plus la batterie pourront tirer depuis cet hex.

8.34 Cibles Massées et Dispersées. Si il y a 8 PF ou plus de n'importe quel type (sauf l'artillerie) dans un hex alors cet hex est soumis à une pénalité de Cible Massée. Un joueur tirant avec de l'artillerie à Portée sur une Cible Massée reçoit un modificateur de +1 sur la Table de Tir. Inversement, si de l'artillerie tire sur un hex contenant 2 PF ou moins (à nouveau, sans compter l'artillerie) alors appliquez un modificateur de Cible Dispersée de -1. Les hexs occupés uniquement par de

l'artillerie ne reçoivent aucun des DRM précédents ; ils ne s'appliquent pas à l'artillerie seule.

8.35 L'unité du haut subit les pertes et les résultats de Désorganisation avant toute autre unité. Si l'unité du haut est Éliminée/Désorganisée, alors le joueur doit faire un UDD [2.6] pour toutes les autres unités dans l'hex.

Exceptions :

- Si des pertes éliminent une unité, alors les pertes en excès sont appliquées à l'unité suivante de la pile, s'il y en a une.
- Si un résultat 1 d+2 élimine l'unité du haut, alors le résultat « d+2 » est ignoré – les autres unités de la pile font un UDD parce que l'unité du haut 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 cinq 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 plus de trois hex, l'unité du bas ne subit pas un autre UDD parce que celle du haut a raté.

- Les unités empilées qui sont adjacentes à une unité en déroute doivent toutes faire un UDD—mais les unités déjà Désorganisées dans la pile ne font pas d'UDD supplémentaire.
- Attaquants/Défenseurs en Choc, selon 8.36 ci-dessous.

8.36 Pendant la Résolution du Choc [11.45] les unités empilées sont considérées comme une seule unité en combinant leurs forces et en utilisant l'unité du haut pour les UDD. Les unités empilées attaqueront, se défendront, avanceront et retrairont ensemble. Les unités empilées subiront/partageront les résultats.

- L'unité du haut subit toutes les pertes,
- les retraites s'appliquent à toutes les unités, et
- la Désorganisation est appliquée à chaque unité de la pile.

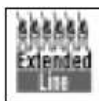
Exceptions : Ceci ne s'applique pas au Tir de Réaction Avant le Choc (chaque unité tire séparément) ni au Test d'Engagement d'un attaquant « Recrue » (chaque unité « Recrue » teste séparément).

8.37 Artillerie. Une batterie est toujours une seule unité. Si une batterie est composée d'une ou plusieurs sections, toutes les sections doivent s'empiler et combattre/bouger comme une seule unité.

8.4 Lignes Étendues

8.41 Les unités d'infanterie individuelles avec 8 PF ou plus peuvent étendre leur présence dans un hex de Flanc adjacent en plaçant un marqueur de Ligne Étendue dans cet hex.

- 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.



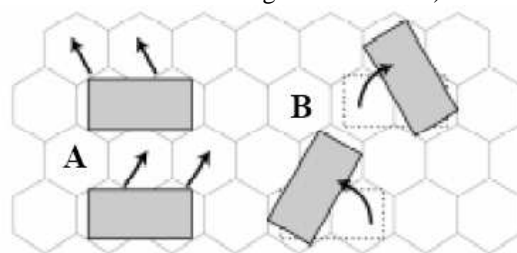
- Le coût en PM pour « bouger » dans l'hex d'extension ne doit pas être supérieur à 2 PM.

8.42 Le coût pour s'Étendre ou se Rétracter volontairement est le même que si l'unité était entrée dans l'hex. Donc une unité s'étendant dans un hex de Bois dépensera 2 PM. Si une unité voit sa taille réduite à moins de 8 PF, elle est automatiquement rétractée en retirant immédiatement le marqueur d'Extension sans dépenser de PM.

8.43 Les unités avec 15 PF ou plus peuvent être Étendues des deux côtés. De telles unités s'étendant des deux côtés ne payent que 2 PM pour s'Étendre, du moment que les deux extensions sont placées simultanément. Elles perdent cette capacité lorsqu'elles passent à moins de 15 PF.

8.44 Une unité Étendue occupe deux hexs. L'unité de base et les Extensions doivent avoir la même orientation. Une unité Étendue a les propriétés suivantes :

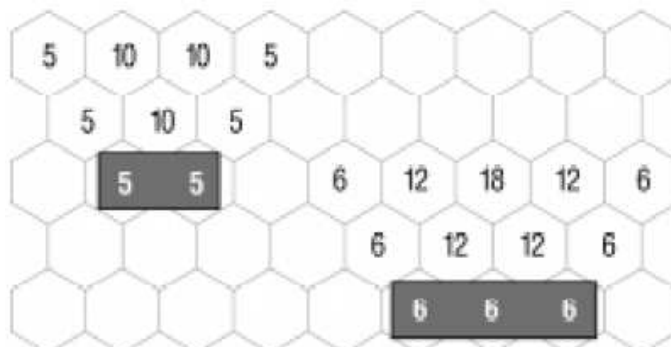
- Pour le mouvement, elle est traitée comme une unité « solide » en payant le coût de mouvement le plus élevé. L'unité ne peut entrer que dans des hexs de Front (comme en « A » dans le diagramme suivant). Les Points de Mouvement payés sont ceux de l'hex le plus cher où entre n'importe quelle partie de l'unité Étendue. Comme les unités Étendues ne peuvent bouger que frontalement, elles doivent « Pivoter » pour changer de direction (et d'orientation), en payant le coût de l'hex où elles pivotent (comme en « B » dans le diagramme suivant).



- Une unité Étendue ne peut pas utiliser le Mouvement de Fuite [9.54] ni l'Orientation de Réaction [9.61]. Les unités Étendues peuvent utiliser le Refus [7.3].
- Pour les règles de Tir et de détermination de Cible Massée, une unité Étendue voit sa force divisée entre les hexs qu'elle occupe aussi équitablement que possible (le point restant étant assigné au pion de l'unité).

EXEMPLE : Une unité Étendue de 9 PF aura 5 PF dans l'hex de l'unité et 4 PF dans l'hex d'Extension.

- Pour le Tir, chaque hex est traité comme une unité individuelle. Le diagramme suivant représente le maximum de PF de Tir par hex depuis une unité à 10 PF (5 et 5) et une unité de 18 PF en double extension (6-6-6).



- Pour le Choc, une unité Étendue est traitée comme une unité « solide », en attaque ou en défense.

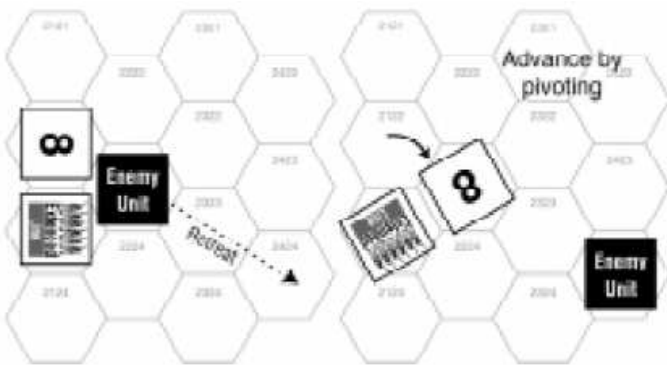
8.45 Une unité étendue peut tirer avec tous ses PF (autorisés) sur une unité ennemie dans un de ses hexs de front, en combinant le tir des pions « séparés », ou bien chaque portion peut tirer séparément. Notez que lors d'un tel tir combiné, les deux hexs doivent être capables de tirer dans l'hex cible.

NOTE DE JEU : Ceci est en accord avec 10.14 qui nécessite une résolution séparée du tir de chaque unité, car une unité Étendue n'est toujours qu'une seule et même unité. Par conséquent, une unité avec 17 PF, même lorsqu'elle est totalement étendue (6-6-5) ne peut tirer qu'avec 12 PF sur une cible adjacente, car au moins une des sections étendues ne pourra pas tirer sur la cible, étant donné la configuration des hexs. Elle sera capable de combiner sa capacité de tir si la cible est à deux hexs de distance ou plus et si les « lignes de tir » sont dégagées.

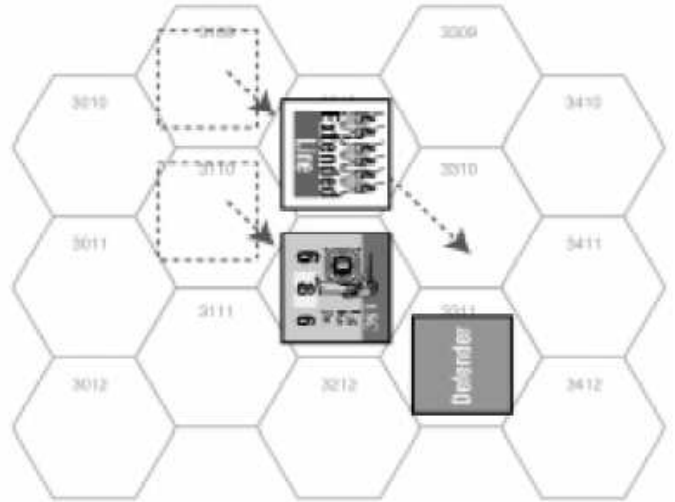
- La partie en mouvement de l'extension ne commence pas son attaque dans un hex frontal ennemi, et
- Elle place le défenseur dans un de ses hexs de Front, et
- Cet hex n'est pas l'hex Frontal d'une autre unité ennemie, et
- La portion étendue n'est pas en Refus.

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

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



EXEMPLE : Une unité d'infanterie à 8 PF est en 2122 et Étendue en 2123. Elle fait un assaut contre une unité d'infanterie en 2223 et la force à retraiter. L'unité peut avancer après combat en avançant droit devant, disons en 2222-2223 ou elle peut pivoter dans l'hex 2223 abandonné et laisser l'Extension en 2123. Bien entendu, l'orientation de l'extension est modifiée pour représenter le mouvement du Flanc.



EXEMPLE D'ENCERCLEMENT : Le défenseur en 3311 fait face à l'ouest ; l'attaquant en 3109-3110 est Étendu et face à l'est. L'attaquant entre en 3210-3211 pour faire un Choc. La portion « 3210 » n'est pas en contact avec le défenseur mais le sera en se déplaçant de 3210 à 3310.

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

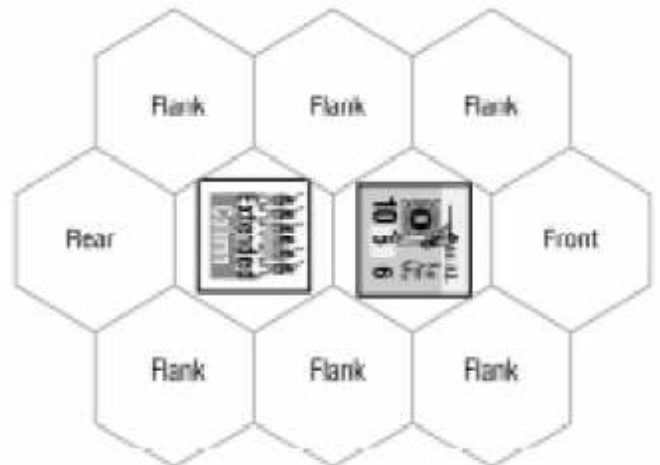
8.47 Les unités étendues avancent ou retraitent de cette façon :

- 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. Une unité Étendue peut pivoter pour Avancer. Les marqueurs d'Extensions ne peuvent pas être retirés volontairement lors d'une avance.
- 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 retraitée. Si un marqueur de Ligne Étendue est retiré, le joueur fait un UDD [2.6]. Si l'unité rate, elle est Désorganisée.

8.48 Encerclement. Lorsqu'une unité en Ligne Étendue attaque en 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 (faisant ainsi pivoter l'unité) dans l'hex vide si :

8.5 Colonnes Étendues

Les unités d'infanterie individuelles de 8 PF ou plus, et les unités de cavalerie individuelles de 5 PF ou plus sous un Ordre de Marche (y compris en empilement de Marche pour l'utilisation des Pistes), doivent s'étendre d'un hex vers l'arrière pour représenter la longueur de la colonne. Une unité individuelle de 15 PF ou plus DOIT s'étendre de deux hexs vers l'arrière lorsqu'elle est à pleine puissance. Placez les Extenseurs de Colonne comme indiqué dans le diagramme suivant. Les marqueurs sont considérés comme faisant partie de l'unité (comme s'ils en étaient une).



Les marqueurs de Colonne Etendues peuvent être retirés volontairement seulement au début de l'Activation d'une formation, ou si l'unité est attaquée en Choc, à la fin du Choc l'Ordre de Progression est appliqué).

Note : Il est possible pour des unités en Ordre de Marche voyageant sur un Chemin/Route/Piste de s'étendre vers l'arrière en suivant la Route. Si il y a des extensions de deux hexs ou plusieurs unités étendues consécutives se déplaçant sur Route, cela peut entraîner une colonne « serpentine » qui suit la Route. Dans ce cas, la colonne n'a qu'un seul hex de Front et qu'un seul hex d'Arrière (au début et à la fin de la colonne) ; tous les autres hexs sont des hexs de Flanc. Cela s'applique également au mouvement en colonne hors Chemin/Route/Piste.

9.0 Mouvement

9.1 Capacité de Mouvement

9.11 Chaque unité de combat a une Capacité de Mouvement (CM) imprimée sur son pion. Les chefs n'ont pas de CM imprimée—elle est de 10 pour les chefs de Brigades et de Divisions, et de 40 pour les Commandants de Corps et les Commandants en Chef.

9.12 La CM représente le nombre total de Points de Mouvement (PM) que l'unité peut utiliser au cours d'une phase ; l'utilisation pouvant varier selon les Ordres donnés à l'unité qui agit.

9.13 Les unités dépensent des PM pour entrer dans des hexs et traverser des côtés d'hexs adjacents et contigus. Ces PM ne peuvent pas être économisés ni transférés en aucune façon. Une unité n'est pas obligée de dépenser tous ses PM. Le joueur peut choisir d'en dépenser moins, il ne peut jamais en 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 trois différents modes de Mouvement correspondant aux Ordres sous lesquels agit l'unité. Toute la Brigade doit utiliser le type de Mouvement correspondant à ses Ordres.

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 quatre hexs et dans la Ligne de Vue [10.2] d'une unité de combat ennemie à tout moment pendant son mouvement ni au début de son mouvement. Une unité en Ordre de Marche commençant son mouvement dans les quatre hexs 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 le Mouvement de Progression de cette façon :

- Elle ne peut pas entrer volontairement dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie (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 le mouvement d'Attaque 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.

9.3 Mouvement des Chefs

9.31 Un Chef d'Artillerie ou de Brigade peut bouger avec ses unités de combat lorsque sa formation est activée. Un Brigadier ne peut se déplacer qu'une seule fois par phase ; il doit faire tout son mouvement en une seule fois ; il ne peut pas découper son mouvement en sections. La CM d'un Chef 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.

9.32 Un Chef de Division bouge pendant l'Activation d'une de ses Brigades, une fois par AM Divisionnaire.

9.33 Les Commandants de Corps et Commandants en Chef peuvent bouger (volontairement) uniquement pendant la Phase de Mouvement des Commandants. Cependant :

- Si un Commandant de Corps utilise plus de dix de ses 40 PM, sa Portée de Commandement est réduite à 0 (seules les unités empilées avec le Commandant de Corps seront commandées).
- Si un OC utilise plus de 10 de ses 40 PM, il ne peut plus utiliser sa Valeur d'Initiative pour quoi que ce soit.

9.34 Capacités de Mouvement des Chefs de Brigades et de Divisions. Les Chefs n'ont pas de Capacité de Mouvement (CM) d'imprimée sur le pion ; elle est de dix (10) pour tous les Chefs de Brigades et de Divisions.

- Les Chefs de Brigades se déplacent lorsque leur Brigade est activée.
- Les Chefs de Divisions se déplacent lorsque leur division est activée, pendant la Phase d'Action de n'importe quelle Brigade.

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 Livret 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 terrains 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'un hex (y compris les changements d'orientation) du moment qu'elle aurait été capable d'entrer dans cet 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'un 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 hexs ou côtés d'hexs infranchissables ne peuvent jamais être entrés 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.
- 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 CHEMINS : le coût de mouvement des Routes et Chemins s'appliquent quel que soit le terrain, y compris les changements d'élévation [8.12] 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).*

PISTES : La vitesse de mouvement sur Piste 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] :

Règles des Grandes Batailles de la Guerre de Sécession v2009

- 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 : *Dans River of Death l'artillerie entrant dans un hex de Bois devrait normalement dépenser 4 PM ; si elle utilise une Piste, elle ne paye que 2 PM.*

Note : Les coûts de mouvement sur Piste 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 en 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).

GUES : 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 le Tableau du Terrain du jeu.

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 utilise 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 dans le Tableau des Effets du Terrain peuvent entraîner des Désorganisations :

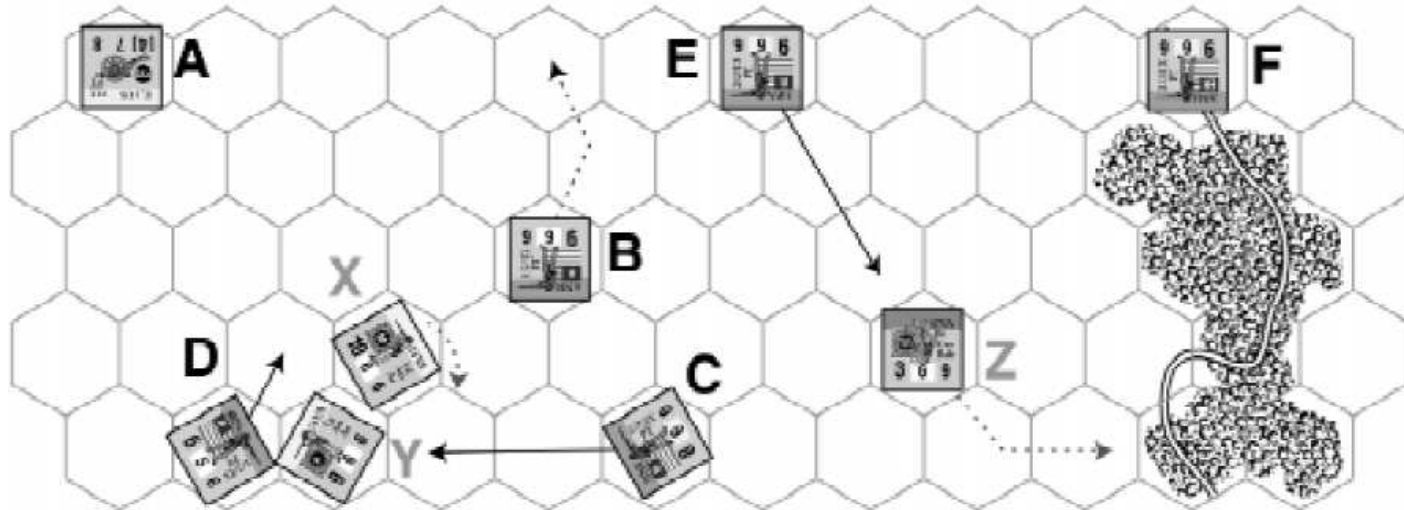
- Si une unité entre ou traverse un terrain avec un « D », cette unité est automatiquement Désorganisée au moment où elle entre/traverse cet hex/côté d'hex (et n'oubliez pas la CM réduite d'une unité Désorganisée [12.33]).
- Si une unité entre dans ou traverse un terrain avec un « dr » alors cette unité doit faire un UDD [2.6] au moment où elle entre/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. 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. Une unité qui commence une Phase d'Activation adjacente à une unité ennemie peut s'éloigner de cette unité, du moment qu'elle ne change d'orientation qu'une seule fois avant de 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 Fuite. Les unités sous un Ordre de Progression ou d'Attaque peuvent utiliser le Mouvement de Fuite (MF) en tant que mouvement pour cette Activation. Les unités Etendues ne peuvent pas utiliser le MF. Les unités utilisant le MF ne peuvent pas tirer. De plus, voir 10.44 Tir de Fuite. En utilisant le MF, une unité recule (elle ne change pas d'orientation) d'un maximum de deux hexs. Par contre, si un hex dans lequel l'unité désire se retirer coûte plus d'un PM alors elle doit faire un UDD [2.6] en entrant dans l'hex, avec un DRM de +1 pour chaque PM en plus du premier PM pour entrer dans cet hex.

- Si l'unité « rate », elle est Désorganisée.
- Si une unité Désorganisée rate, elle ne peut pas entrer dans le second hex ; elle reste Désorganisée dans le premier hex de MF.

EXEMPLE : Une unité d'infanterie se retire de deux hexs, 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 de MF, elle ne peut pas entrer dans le second hex de Bois.

9.55 Les unités d'artillerie ne peuvent pas entrer volontairement dans les trois hexs et dans la LDV d'une unité ennemie. L'artillerie qui commence une Activation à trois hexs de distance ou moins ne peut pas se rapprocher davantage, à moins qu'un tel mouvement ne soit dans un hex occupé par une unité d'infanterie ou de cavalerie amie.

EXEMPLE DE MOUVEMENT ET DE REACTION : Toutes les unités en phase sont sous des Ordres d'Attaque. L'unité A est une unité d'artillerie qui ne peut pas se rapprocher de l'ennemi (9.55). L'unité B utilise le Mouvement de Retrait pour reculer de deux hexs sans changer d'orientation (9.54). L'unité C bouge vers l'arrière d'une unité ennemie. L'unité ennemie X peut faire un Changement d'Orientation de Réaction (9.61) et pivoter d'un angle. L'unité ennemie Y ne peut pas changer d'orientation parce qu'elle est dans l'hex Frontal d'une autre

NOTE DE CONCEPTION : Ceci est une règle de « doctrine » ; pas une règle « que se passe-t-il ». Elle est là pour représenter comment ces batteries étaient utilisées ; ce sont des unités d'artillerie de la Guerre de Sécession, pas des chars de la 2^e guerre mondiale.

9.56 Aucune unité ne peut volontairement quitter la carte. Les unités forcées de quitter la carte sont éliminées. (certaines batailles comportent des exceptions à ceci).

9.6 Mouvement de Réaction

Une unité d'infanterie ou de cavalerie hors phase peut bouger pendant la phase de l'adversaire en « Réaction » à ce qu'il est en train de se passer.

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

- Tout mouvement ennemi, y compris l'avance après combat et continuer un choc, qui amène l'ennemi dans un hex adjacent à une unité hors phase peut entraîner un Changement d'Orientation.
- Le Tir ennemi depuis un hex hors du front de l'unité hors phase peut entraîner un Changement d'Orientation. Une unité peut faire un Tir en Retour après un changement d'orientation [10.42].
- Les unités Etendues ne peuvent pas changer d'orientation avec cette règle.

9.62 Une unité éligible pour utiliser le Changement d'Orientation de Réaction :

- Ne peut changer que d'un angle.
- Ne peut le faire qu'une 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.
- Ne dépense pas de PM pour cela (car ce n'est pas une unité en phase).

- Ne peut pas le faire si elle est déjà dans un hex de Front d'une autre unité ennemie.
- Ne peut pas le faire si elle est en flanc Refusé.
- Si c'est une unité d'artillerie, elle subit un DRM -2 pour tout Tir en Retour ou d'Approche ultérieur.

9.63 Mouvement de Réaction. La cavalerie montée a la capacité supplémentaire de Bouger en Réaction au mouvement ennemi, tant qu'elle n'est pas Désorganisée. La cavalerie affectée peut bouger/retraiter d'un ou deux hexs, ensuite :

- Elle fait un UDD [2.6]. Si elle « retraite » dans un hex autre qu'un hex de terrain Clair, ajoutez le coût de la cavalerie pour entrer dans cet hex (pour chaque hex) au jet de dé. Si elle rate, l'unité est Désorganisée.
- Elle ne dépense pas de PM (car ce n'est pas une unité en phase).
- Elle ne peut pas le faire si elle est déjà dans l'hex Frontal d'une autre unité ennemie.

9.64 La décision de retraiter ainsi est annoncée avant que l'unité en phase n'entre dans l'hex adjacent. Donc, la cavalerie qui réagit n'est pas susceptible de faire un Tir de Retrait [10.44].

9.65 Si la cavalerie Montée choisit de faire un Mouvement de Réaction, l'unité en phase peut continuer de bouger s'il lui reste des PM.

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 jeux du système GBACW, les renforts entrent sur la carte par les hexs des bords de carte indiqués dans le scénario. Les unités qui arrivent reçoivent des Ordres spécifiques—pendant le Segment d'Ordres—avant leur arrivée, et utilisent ce mode de Mouvement pour entrer.

9.72 Si plus d'une unité entre par le même hex, la première unité paye le coût d'entrée de l'hex, la seconde paye son coût plus celui de la première, et ainsi de suite. Les renforts ne peuvent pas entrer sur la carte en entrant dans un hex occupé par des unités ennemies, mais elles peuvent bouger dans un hex adjacent à une unité ennemie. Aucune unité ne peut pénétrer dans un hex d'Entrée ennemi.

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 entreront sur la carte pendant la prochaine Phase d'Activation de cette formation. Ceci ne devrait pas être un problème lors de l'utilisation d'Ordres de Marche.

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 Tir

Le combat est divisé en deux parties : le Tir et le Choc. Le Tir est entrepris dans le cadre d'un Mouvement (ou à sa place), ou en Réaction au mouvement ou au tir ennemi. Le Choc est effectué et résolu après avoir terminé tous les mouvements et tous les tirs. Les unités de combat utilisent leurs Points de Force pour le Tir et le Choc.

10.1 Concepts de Base du Tir

Il existe deux types de tirs : fusils et artillerie.

10.11 Les unités peuvent tirer sur l'ennemi lorsque :

- Elles sont Activées avec un Ordre d'Attaque (en plus du Mouvement).
- Elles sont Activées avec un 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 une unité ennemie se trouvant à Portée de son Type d'Armement et dans la Ligne de Vue [10.2]. La Portée est le nombre d'hexs depuis l'unité qui tire jusqu'à la cible, en comptant l'hex de la cible mais pas celui du tireur.

10.13 Aucune unité n'est obligée de tirer ; le tir est toujours volontaire. Par contre, chaque unité en phase doit terminer son mouvement/tir avant qu'une autre unité en phase ne puisse agir.

10.14 Chaque unité tire séparément ; deux unités ne peuvent pas se combiner pour tirer. La puissance de tir maximale autorisée depuis un hex est basée sur le type des PF qui tirent, quelle que soit la taille réelle de l'unité :

- Sept PF d'infanterie ou de cavalerie Démontée peuvent tirer depuis un hex, quelle que soit la taille réelle de la (ou des) unités. Donc, si vous avez une unité d'infanterie à 10 PF, vous ne pourrez tirer qu'avec 7 PF.
- Quatre PF de cavalerie Montée.
- Douze PF d'artillerie peuvent tirer depuis un hex.

Exceptions :

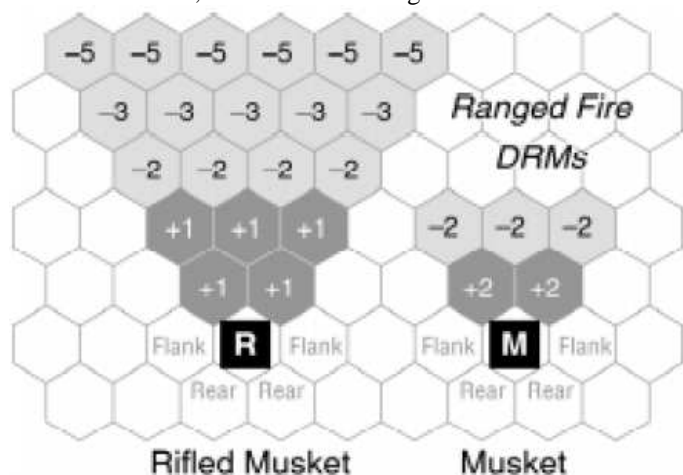
- Une unité d'infanterie en Ligne Etendue peut combiner son tir avec les hexs qui la composent, comme si c'était une seule unité.
- voir 10.63 pour le tir d'artillerie combiné.

10.15 Une unité—et ceci inclus les unités Etendues—peut diviser son tir entre toutes les cibles possibles de ses hexs de

Front. Une telle division doit être faite aussi équitablement que possible.

EXEMPLE : Une unité avec 5 PF ayant une unité ennemie dans chacun de ses hexs de Front peut tirer avec 5 PF sur une des deux unités. Ou alors elle peut diviser son tir, en dirigeant 3 PF sur un hex et 2 PF sur l'autre. Aucune autre combinaison n'est possible.

10.16 Chaque Type d'Armement à une Portée de Tir Maximale et Préparée indiquées dans le Tableau des Effets de Portée. Aucune unité ne peut tirer sur une cible au-delà de sa portée maximale. Tous les tirs doivent être faits à travers les hexs de Front d'une unité, comme dans le diagramme suivant :



EXEMPLE : Les unités avec un armement « R » (fusils à mousquets) ont une portée maximale de 5, et une portée de Tir Préparé de 2 ; et celles avec un « M » (mousquets) ont une portée maximale de 2 et de 1 en Tir Préparé.

10.17 Pour résoudre le tir, le joueur détermine le nombre de Points de Force qui tirent et lance un dé puis trouve le résultat à l'intersection du résultat du dé et de la Force de Tir sur la Table de Tir. Le dé peut être modifié par plusieurs DRM, tous indiqués en 10.7 et sur la Table de Tir. Les résultats sont appliqués immédiatement [12.0].

10.2 Ligne de Vue

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons essayé de faire aussi simple que possible, sachant pertinemment qu'il est impossible de couvrir toutes les situations. Il y aura sûrement des anomalies ; essayez de les résoudre en vous basant sur les principes exposés dans ces règles.

10.21 Les unités qui tirent sur une cible à deux hexs de distance ou plus ne peuvent tirer que si elles sont capables de tracer une Ligne de Vue (LDV) ; elles doivent être capables de « voir » la cible. La LDV est tracée depuis le centre de l'hex du tireur, en passant par le Front de l'unité [7.11] jusqu'au centre de l'hex cible.

10.22 Certains terrains bloquent la LDV (voir le Tableau des Effets du Terrain). Si la LDV est bloquée, le tir est impossible. On peut toujours tirer dans les hexs de terrains bloquants, mais jamais à travers. (Par conséquent, vous pouvez toujours tirer à travers les côtés d'hexs de Front dans un hex adjacent.

Note : Les Règles des Batailles peuvent amender ceci, par exemple les pentes Très Raides dans Gringo !

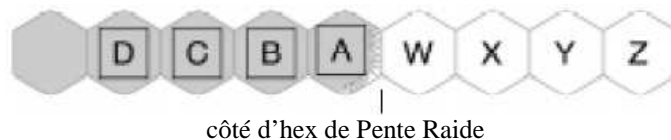
10.23 Les hexs suivants peuvent bloquer la LDV, en fonction de leur localisation :

- **BOIS :** Les Bois sont traités comme étant à un niveau de plus que l'élévation de l'hex où ils se trouvent. Par contre, les Vergers ne bloquent pas la LDV.
- **VILLES :** Les Villes sont traitées comme étant à un niveau de plus que l'élévation de l'hex où elles se trouvent.
- **UNITES DE COMBAT :** Les unités d'infanterie ou de cavalerie (mais pas d'artillerie qui ne bloquent jamais la LDV) sont traitées comme étant à un-demi niveau de plus que l'élévation de l'hex où elles se trouvent.
- **CHANGEMENTS D'ELEVATION :** Il existe deux types de changements d'élévation :
 - **Graduel**—un changement d'élévation dans un hex adjacent sans côté d'hex de pente.
 - **Autre**—un ou plusieurs changements d'élévation dans un hex adjacent avec un côté d'hex de pente Mineur, Raide ou Très Raide.

10.24 TERRAINS BLOQUANTS INTERMEDIAIRES :

- Si l'hex du tireur et de la cible sont au même niveau ou à un niveau différent, la LDV est bloquée par tout terrain intermédiaire dont l'élévation est supérieure aux deux unités.
- Si l'hex de du tireur et de la cible sont à des niveaux différents, la LDV est bloquée par tout terrain intermédiaire plus élevé et plus proche de l'unité la plus basse (si la distance est égale ou à mi-distance, on considère qu'elle est plus proche).

Exception : Si le terrain bloquant est un côté d'hex de pente graduelle à mi-distance ou distance égale, alors il n'est pas plus proche.



EXEMPLE DE LOS EN PENTE : Dans le diagramme précédent, A peut voir W-Z ; B peut voir X-Z ; C peut voir Y-Z ; et D peut voir Z. Ceci s'applique dans les deux sens.

10.25 NATURE RECIPROQUE DE LA LDV : Une LDV est toujours réciproque—si le tireur peut voir la cible, alors la cible peut voir le tireur (et tirer dessus). *Exception :* Voir 10.26.

10.26 UNITES DE COMBAT ET LDV : Les unités de cavalerie et d'infanterie intermédiaires bloquent la LDV pour les tirs de fusils, et pour les tirs d'artillerie à une portée de 1-3 hexs à cause de leur élévation [10.23]. Si il n'y a pas de terrain bloquant intermédiaire, les unités de combat bloquent la LDV pour l'artillerie tirant à une portée de quatre hexs ou plus si de telles unités sont dans un rayon de deux hexs de la cible (et bien sûr, dans la ligne de tir).

10.27 Si une LDV passe sur un côté d'hex d'un hex bloquant la LDV alors la LDV est bloquée (Précis ? Non monsieur. Mais cela empêche tout débat).

10.3 Tir en Phase

Le Tir en Phase s'applique aux unités activées dont c'est « le tour ».

10.31 Une unité en phase ne peut tirer qu'une seule fois par Activation.

Exceptions : Il y a des exceptions à ceci dans certaines batailles de la série, généralement pour les unités armées de Fusils à Répétition, ainsi que pour l'Artillerie à Tir Rapide [10.68].

10.32 Une unité en phase peut tirer lorsqu'elle est Activée avec un des Ordres suivants :

- **ORDRE D'ATTAQUE :** Elle peut tirer une fois pendant son Activation, à tout moment avant, pendant, ou après son Mouvement.
- **ORDRE DE PROGRESSION :** Elle peut tirer une fois, au lieu de se déplacer. Par contre, elle peut changer son orientation d'un angle pour pouvoir tirer.

10.33 Les unités suivantes ne peuvent pas Tirer en Phase :

- Les unités en Ordre de Marche.
- Les unités en Ordre de Progression et qui bougent.

10.4 Tir Hors Phase

Le tir hors phase concerne les opportunités des unités appartenant au joueur qui n'est pas actif de tirer sur des unités activées qui le menacent d'une façon ou d'une autre. Il y a quatre types différents de Tirs Hors Phase : le Tir en Retour, le Tir Pré-Choc, le Tir de Retrait pour l'infanterie/cavalerie, et le Tir d'Approche pour l'artillerie.

10.41 Le Tir Hors Phase est permis aux unités en Ordre de Progression et en Ordre d'Attaque ; il ne peut pas être utilisé par les unités en Ordre de Marche.

10.42 Tir en Retour. Si elles se font tirer dessus par des unités ennemies en phase alors les unités de cavalerie ou d'infanterie hors phase peuvent faire un tir en retour sur l'hex d'où provient le tir, si elles le peuvent (les hexs de Front, la portée et la LDV doivent tous être pris en considération). Une unité ne peut faire qu'un seul Tir en Retour par Activation ennemie. Le Tir en Retour est simultanément avec le tir qui l'a enclenché : les deux camps tirent avant d'appliquer les résultats.

EXEMPLE : *Si une unité hors phase se fait tirer dessus par deux unités ennemies alors l'unité hors phase (si l'orientation le permet) peut faire un tir en retour contre une de ces unités en phase, ou diviser son tir pour tirer sur les deux.*

Exception : Si un tir de réaction [9.61] se produit avant un Tir en Retour, le tir de l'attaquant est résolu avant le tir du défenseur.

10.43 Tir Pré-Choc. Une unité d'infanterie ou de cavalerie hors phase peut tirer sur ses attaquants pendant la Résolution du Choc [11.38]. Le Tir Pré-Choc n'est pas autorisé aux défenseurs contre un Choc Continu s'ils ont déjà été attaqués en Choc pendant ce segment, ou si ils se trouvent dans l'hex de Front d'une autre unité ennemie.

10.44 Tir de Retrait. Lorsqu'une unité ennemie au cours de son Mouvement tente de quitter l'hex de Front d'une unité d'infanterie ou de cavalerie hors phase, cette dernière peut faire un Tir de Réaction avant que l'unité ennemie se retire. Toutes les unités éligibles tirent avant que l'unité en phase ne se Retire, mais après tout changement d'orientation. Ce tir n'est possible que pendant un Retrait Volontaire, pas pendant une Retraite. Tout UDD raté, D ou perte de pas limitent le retrait à un hex. Toute Désorganisation Supplémentaire est résolue par la Table de 2^{ème} Désordre.

10.45 L'artillerie hors phase peut tirer de cette façon :

- **TIR EN RETOUR :** Comme en 10.42. Par contre, le Tir en Retour de l'artillerie est résolu après la résolution du tir ennemi.
- **PRE-CHOC :** Comme en 10.43.
- **TIR D'APPROCHE :** L'artillerie peut tirer sur une unité ennemie (si la LDV et l'orientation le permettent) qui bouge *n'importe où* dans les trois hexs du canon. Elle ne peut le faire qu'une seule fois par phase d'Activation de Brigade.

NOTE DE JEU : *Rappelez-vous que l'artillerie peut toujours tirer, quelle que soit sa position dans une pile d'unités. Cela signifie que si une pile avec de l'infanterie en haut se fait tirer dessus, alors l'infanterie et l'artillerie en-dessous pourront faire un tir en retour.*

10.46 Les unités en phase ne peuvent jamais utiliser une quelconque forme de Tir Hors Phase.

10.5 Tir Préparé

10.51 Chaque type de fusils (pas l'artillerie) a une portée réduite à laquelle il est possible d'obtenir le DRM de Tir Préparé (voir le Tableau des Effets de Portée). Les unités ne peuvent pas gagner le DRM de Tir Préparé en dehors de cette portée.

10.52 Le Tir Préparé ne peut être utilisé que par :

- de l'infanterie (mais pas de la cavalerie démontée) en phase, qui ne bouge pas, qui n'est pas désorganisée avec un Ordre de Progression ou d'Attaque à la place du mouvement.
- de l'infanterie et de la cavalerie démontée hors phase non désorganisée sous un Ordre de Progression ou d'Attaque [10.4].

10.53 Les unités éligibles pour le Tir Préparé ajoutent un (+1) à leur dé de résolution du tir.

10.6 Tir d'Artillerie

En majorité, les mécanismes du tir de l'artillerie et des fusils sont les mêmes : lancez le dé, modifiez le résultat pour la portée, etc., puis déterminez le résultat. Il y a néanmoins certaines règles spécifiques à l'artillerie.

10.61 L'artillerie peut bouger (une fois) et tirer (une fois) pendant la même Activation. Par contre, les pénalités/restrictions suivantes s'appliquent :

- Les canons qui tirent ont leur CM réduite de moitié pour cette Activation.

- Les canons qui bougent et qui sont toujours éligibles pour le tir subissent un DRM -2 lorsqu'ils tirent.
- Les batteries qui dépensent plus de la moitié de leur CM ne peuvent pas tirer.
- l'artillerie désorganisée ne peut pas tirer ; elle peut bouger.

10.62 Les batteries d'artillerie peuvent utiliser le Tir en Phase lorsqu'elles sont activées en tant qu'éléments d'une Brigade (seulement les batteries commandées), ou lorsque leur Chef d'Artillerie est activé.

10.63 Tir Combiné. En général, chaque pion d'artillerie tire séparément. Les canons empilés dans le même hex peuvent combiner leurs tirs à une portée de quatre hexs ou plus. Différentes batteries, même celles dans le même hex, qui tirent à une portée de un à trois hexs (mitraille/grape) ne peuvent pas combiner leurs tirs, mais des canons de la même batterie le peuvent.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle peut être changée selon les batailles, généralement en termes de Barrage (voir les Livrets de Bataille).

10.64 S'il y a plus d'un type de canon dans cette batterie, et que le DRM de portée est différent pour chacun, utilisez le plus mauvais des DRM. Ceci s'applique aussi au Tir Combiné.

10.65 Les batteries d'artillerie individuelles, ou les sections, peuvent diviser leur tir [10.15] dans plus d'un hex si il y a plus d'une cible possible.

10.66 Si une batterie d'artillerie est seule dans un hex et qu'elle est dans un hex de Front d'une unité ennemie et qu'elle désire tirer, elle doit, si elle le peut, tirer sur cette unité ennemie. L'artillerie utilisant le Tir en Retour, comme toute autre unité en défense, doit tirer sur son attaquant (si elle le peut).

10.67 Problèmes de Portée de l'Artillerie

MITRAILLE contre BOULET : L'artillerie utilise différents types de munitions en fonction de la portée de la cible :

- L'artillerie tirant à un, deux ou trois hexs (mitraille) est résolue par 12.22, en utilisant la Table des Fusils/Mitraille.
- L'artillerie tirant à quatre hexs ou plus utilise la Table de Tir des boulets. Le tir affecte toutes les unités de la même façon dans l'hex cible [*Exception* : 8.35].
- ARTILLERIE ET ELEVATION : Si une unité d'artillerie tire « vers le bas »—la cible est à une élévation inférieure à celle des canons qui tirent—ajoutez un au dé. L'artillerie ne peut pas tirer dans un hex adjacent si il y a deux niveaux d'élévation ou plus (vers le haut ou vers le bas) de différence entre le tireur et la cible. *Note* : Les règles des Batailles sur le terrain seront prioritaires.

10.68 Tir Rapide. Les canons lisses—les types d'artillerie indiqués par (RF) sur le Tableau de Portée—peuvent utiliser le Tir Rapide pour augmenter leur puissance de feu à une portée de un, deux ou trois hexs. Toutefois, les canons qui ont bougé (le changement d'orientation est exclus) ne peuvent pas utiliser le Tir Rapide. Procédure :

- Le canon utilisant le Tir Rapide peut tirer deux fois par Phase (qu'il soit en phase ou hors phase).
- En utilisant le Tir Rapide, si un 0, 5 ou 10 modifié est obtenu, le canon est Désorganisé après le tir (ceci représente la surchauffe, l'utilisation intensive de munitions, etc.).

10.69 La Règle des Munitions. A chaque fois qu'un joueur obtient un 5 modifié (et un 0, 5 ou 10 avec un tir rapide) tous les canons qui tirent sont Désorganisés.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons éliminé les Règles de Ravitaillement. Par contre, chaque jeu contient des règles spécifiques relatives à l'utilisation des Barrages.

NOTE HISTORIQUE : La diminution des capacités au-delà de 1000m n'est pas causée par les canons eux même. La portée de visibilité efficace pour à peu près tous les canons de l'époque était d'environ 1000m. Tout ce qui se trouvait plus loin était hors de portée visuelle, du moins en terme de repérage.

10.7 Tir des Fusils contre l'Artillerie

10.71 Lorsque des unités avec des fusils (ou de l'artillerie tirant de la mitraille à une portée de trois hexs ou moins) tirent contre un hex contenant de l'artillerie, appliquez ceci :

- Si l'artillerie est empilée avec et sous de l'infanterie/cavalerie, l'infanterie (ou la cavalerie) en « protection » subit les pertes en premier. Si l'infanterie/cavalerie en protection est éliminée alors l'artillerie subit les pertes de pas qui restent. De plus, l'artillerie ignore tous les résultats « d », mais elle subit les résultats « D ».
- Si l'artillerie est en haut de la pile (ou seule dans l'hex), elle subit les pertes comme indiqué [10.72]. Tous les autres résultats autre que Pas de Résultat sont traités comme un « D ».

10.72 Les pertes de Points de Force causées par les fusils/mitraille sont traitées comme la perte d'un canon par Point de Force perdu.

NOTE DE CONCEPTION : En réalité, c'est la perte des servants du canon qui rendent son utilisation impossible, celui-ci étant abandonné.

10.8 Modificateurs au Tir

10.81 Le dé lancé pour résoudre les tirs d'artillerie ou de fusils peut être modifié par diverses conditions. Tous les DRM sont cumulatifs.

- +/- ? Effets de la Portée (voir le Tableau des Effets de Portée).
- ? Effets du Terrain (voir le Tableau des Effets du Terrain). Ceci inclus la défense derrière une Barricade [15.1].
- +1 Tir de fusils provenant directement de « derrière » une Barricade (pas pour l'artillerie tirant de la mitraille de 1 à 3 hexs).
- +/-1 Cible Massée ou Dispersée [8.34], ne s'applique qu'aux tirs des boulets de l'artillerie.
- +1 Si la cible est de la cavalerie montée hors phase (uniquement).
- 1 Cavalerie Montée qui tire.
- +1 Tir Préparé [10.5].
- 1 Unité Désorganisée qui Tire.
- +1 Tir de Flanc. Si la cible se fait tirer dessus par un côté d'hex de Flanc. Ceci ne s'applique pas lorsque :
 - La cible est en Ordre de Marche, ou
 - Tir d'un boulet d'artillerie à quatre hexs ou plus.
- +1 Artillerie tirant sur une cible à une élévation inférieure.
- 2 Artillerie tirant dans la phase où elle a bougé.
- 1 Tir d'infanterie « recrue ».

- ? Tir de Nuit [16.1].
- 2 Tir au Crépuscule ou à l'Aube [16.11].
- +2 Artillerie hors-phase qui tire après un changement d'orientation.

Note Générale sur le Terrain. Les ajustements du terrain pour le tir vers le haut ou le bas de certaines pentes s'appliquent quelle que soit la localisation de la Pente ; elle n'a pas besoin d'être adjacente au tireur ou à la cible. (Tirer avec un important changement d'élévation affecte la « visée », que ce soit vers le bas ou le haut).

10.82 Tirs de Fusils Combinés (Non-Artillerie) [Optionnel] : Les unités non-artillerie actives dans des hex différents peuvent combiner leurs tirs sur une même cible. Les DRM sont déterminés individuellement pour chaque hex qui tire, puis le DRM le moins favorable est appliqué à toute l'attaque.

10.9 Ravitaillement et Récupération des Munitions [Optionnel]

NOTE DE CONCEPTION : Ceci est une règle optionnelle principalement parce qu'il faut placer une couche supplémentaire de marqueurs sur les pions, ce que la plupart d'entre vous n'aime pas. Nous la recommandons aux joueurs souhaitant avoir plus de réalisme et qui apprécient le défi de faire faire à une armée qui fait ce qu'ils veulent qu'elle fasse. Les marqueurs de DRM pour manque de munitions ne sont pas fournis dans *River of Death* ni dans *Three Days of Gettysburg II*.



10.91 Lorsqu'une unité d'infanterie tire et obtient un 5 (après modifications, pas pour un résultat naturel), elle subit un DRM de -1 à son DR de tir. Si elle est déjà à -1 elle passe à -2 ; si elle est à -2 elle passe à -3 ; si elle est à -3 elle n'a plus de munitions (plus aucun tir n'est permis).

10.92 Une unité peut réduire son DRM de Munitions en faisant une Action de Ralliement. Le DRM de Munitions peut être réduit de un (ex : de -3 à -2, ou de Plus de Munitions à -3) pour chaque Ralliement entrepris. Le Ralliement pour la Récupération des Munitions est en plus de tous les autres types de Ralliement entrepris pendant cette Activation. Le Ralliement pour Récupération de Munitions est automatique—aucun UDD n'est nécessaire.

10.93 Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas Récupérer de 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 cible 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 en 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 Frontal.
- 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 suivantes *doivent* faire un Choc dans ces circonstances :

- **CHARGE D'INFANTERIE :** L'infanterie ou la cavalerie Démontée sous un Ordre d'Attaque qui a bougé pendant cette phase (elle doit avoir bougé) dans un hex adjacente à une unité ennemie et qui 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).
- **CHARGE DE CAVALERIE MONTEE :** Cavalerie Montée qui charge [11.5].

Note : Si les unités sont empilées, elles doivent toutes Charger pour gagner le DRM de Charge.

11.22 Les unités suivantes *peuvent* faire un Choc :

- Toute unité de 11.12 qui n'entre pas dans le cas « doit » ci-dessus [11.21]. Ceci inclut les unités Désorganisées qui

sont éligibles pour faire un Choc (bien sûr, avec une pénalité pour être Désorganisé).

11.3 Résolution du Pré-Choc

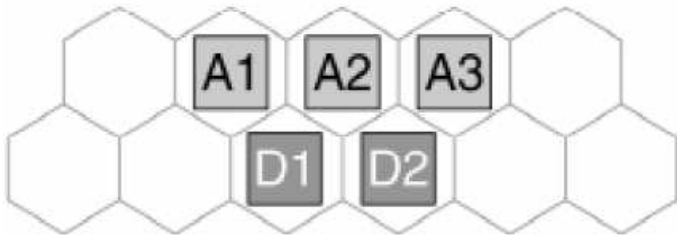
Les sections qui suivent se rapportent à la Procédure Générale de Choc [11.11].

11.31 Etape 1 : Désignation de la Cible. Pendant l'étape de Désignation de la Cible, l'attaquant doit désigner les unités qui attaquent, et quelles sont les unités attaquées. Toutes les unités hors phase dans des hexs de Front d'une unité désignée pour attaquer doivent subir une tentative de Choc d'au moins un attaquant.

13.32 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 se combiner pour faire un Choc contre le même défenseur. Si elles ne sont pas adjacentes les unes aux autres, elles ne peuvent pas se combiner.
- Inversement, un attaquant doit faire un Choc contre chacune des unités dans ses hexs de Front, en combinant la force des défenseurs.
- La cavalerie qui Charge ne peut jamais combiner sa force, ni avec de l'infanterie ni avec de la cavalerie.
- Une unité qui fait un Choc ne peut pas diviser sa force ; cela s'applique également aux unités Etendues.
- Une unité en défense peut se faire attaquer en Choc plusieurs fois (ex : par deux attaquants qui ne sont pas adjacents. Une attaque est résolue, puis, si le défenseur est toujours en place, la suivante est résolue.

Tant que toutes les unités en défense dans les hexs 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 : Dans le diagramme précédent, 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 ».

11.33 Etape 2 : Retraite Avant le Choc. L'infanterie hors phase et la cavalerie sur le point de se faire attaquer en Choc par de l'infanterie peut Retraiter Avant le Choc :

- L'infanterie ou la cavalerie Démontée bouge d'un hex en s'éloignant de l'attaquant tout en maintenant son orientation.

- La cavalerie Montée peut bouger de deux hexs 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 deux chances de choisir la discrétion au lieu de la bravoure.

Les unités suivantes ne peuvent pas Retraiter Avant le Choc :

- Unités sous un Ordre d'Attaque.
- Unités sous un Ordre de Marche.
- Unités d'artillerie, et
- Toute unité attaquée en Choc par de la Cavalerie Montée, qu'elle charge ou non.

Les unités Désorganisées peuvent retraiter avant le Choc d'infanterie, ensuite elles font un UDD [2.6]. Si l'unité rate, consultez le Tableau de 2^{ème} Désorganisation.

11.34 Une unité retraitant vers un hex occupé par une unité amie dans lequel elle ne peut pas entrer à cause des restrictions d'empilement peut utiliser le Déplacement [12.47]. Une unité en retraite ne peut pas entrer dans un hex Frontal ennemi à moins de s'empiler avec une unité amie (si c'est possible).

11.35 L'infanterie ennemie en attaque peut avancer dans l'hex libéré, mais il n'y a pas de Tir de Retrait contre l'unité qui retraite.

NOTE DE CONCEPTION : Pour comprendre pourquoi les unités retraitant 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 doivent s'arrêter, ce qui devrait mettre un frein à une charge impétueuse, sans mentionner la difficulté à donner un tel ordre en plein milieu des événements.

Le Choc Continu [11.47] n'est pas possible. La Retraite Avant le Choc se terminant avant l'attaque en 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 en 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, elle est Désorganisée. Si elle est déjà Désorganisée consultez la Table de 2^{ème} Désorganisation (l'artillerie Désorganisée est éliminée).

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 du Défenseur du Tableau.

11.38 Etape 5 : Tir de Réaction de Pré-Choc. Les unités hors phase avec des attaquants en Choc dans leurs hexs Frontaux peuvent leur tirer dessus, en respectant les restrictions du tir hors phase [10.4]. Tous les résultats sont immédiatement appliqués.

11.4 Etape 6 : Résolution du Choc

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

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

11.41 Procédure de Résolution. Chaque attaque en Choc est résolue séparément (en faisant toutes les étapes indiquées plus bas) avant de passer à la suivante. Résolvez 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 Désorganisation Automatiques Post-Choc.

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

Le Tableau des DRM de Choc indique tous les ajustements, qu'ils s'appliquent à l'Attaquant (additions au dé) ou au Défenseurs (soustraction au dé). Tous ces ajustements sont cumulatifs.

Les attaques multi-hexs utilisent les directives suivantes : Lorsque les DRM de terrains cumulés entre chaque hex d'attaque et de défense sont différents, utilisez le meilleur DRM de terrain pour le défenseur ainsi que pour l'attaquant. Les Barricades sont considérées comme un terrain.

- Le DRM de Charge ne s'applique que si tous les hexs en attaque chargent.
- Lorsque des unités de brigades différentes, mais coordonnées attaquent et devraient avoir différents DRM de Brigadiers, 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. Le concept concernant la combinaison de forces [11.32] s'applique, ce à

quoi nous ajoutons que la cavalerie qui charge le Flanc ou l'Arrière d'un défenseur voit sa force doublée.

L'Attaquant compare ses PF à ceux du défenseur et réduit cette comparaison à une fraction simplifiée—une de celles données sur la Table de Rapport de Choc. Les rapports sont toujours exprimés sous la forme « attaquant : défenseur ». Le Rapport de Choc est utilisé comme DRM.

Arrondi. Lors de la simplification 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 PF attaquent en Choc 3 PF, ce qui donnerait un rapport de 2-1 si l'attaquant a bougé, et le rapport serait de 1 1/2-1 si l'attaquant avait commencé la phase adjacent au défenseur ou si le défenseur est dans les bois.

Un rapport inférieur à 1-4 est traité comme 1-4 ; un rapport supérieur à 5-1 est traité comme 5-1.

Ajustements Supplémentaires. Vérifiez s'il y a des ajustements supplémentaires. En plus d'un éventuel DRM de Rapport de Choc [11.42], et l'avantage de position [11.44], les joueurs vérifient le Tableau 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.

« Encerclé » veut dire que tous les hexs adjacents au défenseur sont soit occupés par un attaquant, soit dans un hex Frontal d'un attaquant.

Chaque hex attaquant dans l'hex frontal d'une unité ennemie en défense soustrait un (-1) à son jet de dé. Ceci est le modificateur de Position [a].

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 de Choc. Les résultats de la table sont immédiatement appliqués.

11.46 Etape 6c : Avances. Toutes les unités « victorieuses » qui le peuvent doivent maintenant avancer dans l'hex libéré. 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 angle après l'avance. Si elles sont Etendues, voir 8.47.

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). Le Choc Continu (CC) est un résultat spécifique sur la Table de Résolution du Choc et ne s'applique que lorsqu'il est indiqué.

Le Choc Continu est *obligatoire* lorsque l'attaquant à Chargé [11.21].

Le Choc Continu est *volontaire* lorsque :

- Il s'applique à la capacité du Défenseur à continuer le choc (résultat modifié de 1 ou moins sur la Table de Résolution du Choc).
- Pour l'attaquant, le défenseur à dérouter pendant un Test de Cohésion de Pré-Choc ou par un résultat du dé de 8 ou plus sur la Table de Résolution du Choc lors d'une attaque sans charge.
- L'attaquant n'a pas chargé.

Les unités utilisant le Choc Continu avancent dans le (ou les) hexs libérés par les unités qui retraitent (comme dans l'étape 6c) ; placer un marqueur de « Continued Shock ». Lorsque le moment est venu de résoudre l'étape 6d, les unités ainsi marquées :

- Peuvent avancer d'un ou deux hexs (en plus de l'avance pendant l'étape 6c).
- Doivent s'arrêter en entrant dans un hex adjacent à une unité de combat ennemie.
- Peuvent changer leur orientation d'un angle par hex traversé pendant l'avance.
- Ne peuvent ni entrer dans, ni traverser un terrain infranchissable.
- Ne peuvent pas entrer dans un hex qui coûte normalement 2 PM ou plus.

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

- 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 faits 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 en CC entraîne une autre, les attaquants chanceux pourront écraser une ligne ennemie de cette façon.

NOTE DE JEU #2 : Le Choc Continu s'applique aussi si une unité obligée de retraiter ne le peut pas selon 12.44. L'attaquant fait le Choc depuis sa position d'origine.

11.48 Etape 6e: Application de la Désorganisation Automatique Post-Choc. A la fin de chaque attaque de 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. Les deux camps peuvent avoir attaqué pendant cette phase. La Désorganisation Automatique ne s'applique qu'aux attaquants qui ont réellement engagé un Choc (Etape 6). Elle ne s'applique pas à l'attaquant lorsque le défenseur à fait une Retraite volontaire avant le Choc ou si il a libéré l'hex à cause d'un Test de Cohésion de Pré-Choc.

N'AFFECTE QUE LES UNITES EN ATTAQUE :

- Toutes les unités en attaque non désorganisées (l'infanterie et la cavalerie, sauf la cavalerie Montée) sont maintenant automatiquement Désorganisées.
- Toute unité en attaque déjà Désorganisée (sauf la cavalerie Montée) perd 1 PF (appelons ça les traînards si vous voulez).

N'AFFECTE QUE LES UNITES DU DEFENSEUR EN ORDRE DE MARCHE

- 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.

AFFECTE LES DEUX JOUEURS :

- 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 ».

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 une chose du passé. La cavalerie de l'Union était plus de l'infanterie montée qu'autre chose, et les Confédérés étaient plus adaptés à la reconnaissance et 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 qui utilisent le Mouvement d'Attaque pour affecter le Choc « Chargent » [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 trois derniers hexs (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 qui charge ne peut pas changer d'orientation (bien sûr, elle peut avoir traversé plus de trois hexs, mais elle ne peut pas changer d'orientation dans les trois derniers). La Ligne de Charge n'inclut pas l'hex de la cible et ne peut inclure aucun terrain coûtant plus 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) avant de commencer son mouvement. Les unités de cavalerie Désorganisées et Non Commandées ne peuvent pas Charger, bien que la cavalerie qui est 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 [2.6] :

- Si l'unité réussit, elle doit 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 qui Charge obtient les bénéfices suivants :

- Un DRM de +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 un DRM de +2/+3 si elle Charge l'Arrière ou les Flancs du défenseur. De plus, la cavalerie Montée qui Charge l'Arrière ou les Flancs d'un défenseur voit sa force doubler.

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 continuation du choc peut être utilisée par le défenseur après un résultat « attaquant retraite ».

Si l'unité hors-phase est en Ordre d'Attaque, sa capacité à Contre-Charger est automatique. Si l'unité hors phase est en Ordre de Progression, elle 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.

Les effets de la Contre-Charge sont :

- CONTRE DE LA CAVALERIE MONTEE EN PHASE : Ignorez 11.55.
- CONTRE DE L'INFANTERIE EN PHASE : Défense en utilisant le DRM de 11.55 en bénéfice à la cavalerie qui Contre-Charge (DRM -1 au lieu de +1).

La cavalerie utilisant la Contre Charge ne peut utiliser ni le Tir de Réaction ni le Tir de Retrait.

Toutes les restrictions de terrain pour les Charges de cavalerie s'appliquent aux Contre-Charges. Comme les Contre-Charges n'ont pas de Ligne de Charge, cela signifie l'hex adjacent au défenseur. 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 en Choc à travers un côté d'hex de Flanc peut utiliser 9.61 (Changement d'Orientation de Réaction) 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.

Exception : La cavalerie n'est pas automatiquement Désorganisée si elle charge seulement de l'artillerie.

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

- Sa Capacité de Mouvement imprimée est réduite de moitié (arrondie au supérieur) dans tous les cas.
- Une unité essoufflée qui subit n'importe quel résultat de combat défavorable perd automatiquement 1 PF supplémentaire puis doit faire un UDD [2.6] pour vérifier une éventuelle Déroute. Si elle rate, elle Déroute.
- La cavalerie essoufflée ne peut pas Démontier.
- 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 en Choc. L'artillerie ne peut jamais retraiter avant le choc.

11.62 L'artillerie n'utilise pas sa force de combat imprimée pour le Choc car cette force n'est utilisée que pour le tir.

11.63 Si de l'artillerie est seule dans un hex (il n'y a ni infanterie ni cavalerie avec elle) et que cet hex est attaqué en Choc alors l'artillerie est automatiquement éliminée. Elle peut faire un Tir de Réaction de Pré-Choc et il n'y a pas de Choc Continu ni de Désorganisation Automatique par la suite.

NOTE DE CONCEPTION : Considérez que les canons sont capturés.

11.64 Si l'artillerie est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie, elle n'ajoute aucun PF à la résolution du Choc. Toutes les pertes doivent d'abord être subies par l'infanterie ou la cavalerie. Si l'artillerie est forcée de subir une perte à cause d'un Choc, elle est éliminée.

11.65 L'artillerie peut retraiter si nécessaire. Par contre, elle est immédiatement Désorganisée après sa retraite [12.45].

11.7 Commandement et Combat

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

11.72 Choc.

a. Lorsqu'une Brigade fait une Attaque en Choc, si aucun des régiments de cette Brigade qui attaque réellement en choc n'est empilé avec son Brigadier alors le joueur soustrait un à tous les jets d'attaque des régiments de cette Brigade. Ceci ne s'applique pas aux unités en défense.

b. Si une unité est empilée avec son Brigadier et qu'il est « Agressif » alors ajoutez un 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.

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

12.0 Résultats du Combat

12.1 Forces des Unités de Combat

12.11 Toutes les unités de combat ont des Points de Force (PF) qui représentent le nombre d'hommes (pour l'infanterie et la cavalerie) ou de canons (pour l'artillerie) au début de la bataille. Donc une unité d'infanterie avec 6 PF commencera avec 6 « pas », tandis qu'une avec 11 PF commencera avec onze pas.

12.12 La valeur de PF sur le pion est la force maximale que cette unité pourra avoir.

12.13 Pour indiquer les pertes de pas (PF), placez un marqueur de Perte de Pas numérique sous le pion afin d'indiquer sa force actuelle. Lorsqu'une unité a subi un nombre de pertes de pas égal à sa force de départ, elle est éliminée.

NOTE DE JEU : Certains joueurs préfèrent que le marqueur indique le nombre de pertes, d'autres la force actuelle. Peu importe la méthode utilisée, du moment que vous soyez d'accord au début de la partie.

12.2 Pertes de Points de Force



12.21 Les unités perdent des Points de Force à cause des tirs ennemis (comme indiqué par les résultats numériques sur la Table de Tir), à cause des Chocs (comme indiqué par la Table de Résolution du Choc), et à cause de Désorganisations Supplémentaires [12.35]. Toutes les pertes de pas sont effectuées avant d'appliquer un autre résultat.

12.22 Toutes les pertes de pas s'appliquent à l'unité du haut de la pile. Si l'unité du haut est éliminée avant d'avoir absorbé toutes les pertes demandées, alors c'est la nouvelle unité du haut de la pile qui continue à prendre des pertes. Si toutes les unités sont éliminées, ignorez les pertes en excès.



12.23 Effondrement. Une unité non-artillerie qui a subi des pertes la réduisant à moins de la moitié de sa force de départ est automatiquement Désorganisée lorsqu'une telle perte est appliquée.

Elle est aussi considérée comme étant Effondrée ; placez un marqueur d'Effondrement (Collapsed) dessus.

Note : Si le résultat du combat qui a causé l'Effondrement comportait aussi une Désorganisation, alors cette Désorganisation sera une 2^{ème} Désorganisation.

Une unité Effondrée a les caractéristiques suivantes, en plus de celles de la Désorganisation :

- Elle ne peut jamais être ralliée et revenir à son statut normal tant qu'elle est à moins de la moitié de sa force [16.2].
- A chaque fois qu'une unité Effondrée perd un PF supplémentaire, le joueur doit faire un UDD [2.6]. Si elle le rate, elle Déroute.

Une unité récupère de l'Effondrement uniquement en récupérant des Traînards [16.2].

EXEMPLE #1 : Une unité d'infanterie à 8PF qui subit une perte de 4 PF est toujours normale. Au moment où elle perd son 5^e PF elle est Désorganisée et s'Effondre. Ceci est en plus de tous les autres résultats D pouvant provenir de ce combat.

EXEMPLE #2 : L'unité de l'exemple précédent subit un résultat supplémentaire « 1D » d'un tir ennemi. Le joueur passe l'unité à 3 PF puis retourne l'unité sur sa face Désorganisée et place un marqueur « Collapsed » dessus. Elle est ensuite réduite à 2 PF à cause de la Désorganisation. Et, comme elle a subi des pertes supplémentaires, elle doit faire un test pour voir si elle Déroute.

12.3 Désorganisation

La Désorganisation représente une grande variété de réactions au combat, en dehors d'être tué. En tant que telle, elle représente souvent (mais pas toujours) la désintégration de la cohésion d'une unité.

12.31 Le verso d'une unité de combat est sa face Désorganisée. Lorsqu'une unité non Désorganisée subit un résultat de Désorganisation, elle est retournée sur sa face Désorganisée (et garde son orientation). La Valeur de Cohésion et la Capacité de Mouvement d'une unité sont réduites lorsqu'elle est Désorganisée ; sa force ne change pas.

Exception : La Capacité de Mouvement de l'artillerie Désorganisée ne doit pas changer. C'est un changement de conception qui a commencé avec Gringo et qui s'applique à tous les jeux précédents.

12.32 Désorganisation par les Tables de Tir ou de Choc :

- Un « d » signifie que toutes les unités affectées doivent faire un UDD [2.6]. Lancez un dé par unité. L'UDD est modifié par les DRM donnés avec le résultat du combat (ex : « d+2 »), et/ou par la présence d'un chef [11.73]. Si une unité rate, elle est Désorganisée.
- Un « D » signifie que la Désorganisation est automatique pour toutes les unités affectées.

12.33 La Désorganisation causée par le Terrain (comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain) est la même qu'en 12.32 (sans les DRM). De plus, une unité en mouvement Désorganisée par le terrain utilise immédiatement la CM de sa face Désorganisée, en soustrayant ce qu'elle a déjà dépensé.

12.34 Les effets de la Désorganisation sont :

- Les unités ne peuvent pas entrer volontairement dans un hex adjacent à une unité ennemie. Par contre, si une unité Désorganisée est déjà adjacente à une unité ennemie, elle peut l'attaquer en Choc. De plus, la cavalerie désorganisée

au cours d'une Charge peut toujours entrer dans un hex adjacent à sa cible et doit l'attaquer.

- Les unités Désorganisées peuvent Retraire Avant le Choc, mais doivent faire un UDD [2.6] pour cela. En cas d'échec, consultez la Table de 2^{ème} Désorganisation.
- La Désorganisation entraîne également des modificateurs au Choc et au Tir.
- L'artillerie Désorganisée ne peut pas tirer, mais elle peut bouger.
- Une unité qui est Désorganisée au cours de son mouvement prend la CM de son statut désorganisé [12.33].

12.35 Désorganisation Supplémentaire pour l'Infanterie et la Cavalerie. (voir aussi le résumé dans la Table de Seconde Désorganisation). Les unités d'infanterie et de cavalerie qui sont déjà Désorganisées et qui subissent une autre Désorganisation subissent des effets qui dépendent de la cause de la Désorganisation :

a. A CAUSE D'UN TIR (y compris la retraite de l'unité du haut à cause d'un tir). Une unité d'infanterie/cavalerie Désorganisée (y compris la cavalerie Essoufflée) qui subit une Désorganisation supplémentaire reste Désorganisée et :

- Perd un pas supplémentaire, et
- Retraite d'un ou deux hexs, au choix du joueur.

b. A CAUSE D'UN CHOC (y compris les Tests de Pré-Choc), A CAUSE D'UN CHANGEMENT D'ORIENTATION DE REACTION, OU A CAUSE D'UN DEPLACEMENT DE RETRAITE : l'unité fait un UDD [2.6] :

- Si elle rate, elle Déroute.
- Si elle réussit, elle retraite d'un ou deux hexs (au choix du joueur) et perd 1 PF.

c. A CAUSE DU TERRAIN : Si une unité d'infanterie est Désorganisée une seconde fois à cause du terrain (ex : dans Three Days of Gettysburg, une unité d'infanterie Désorganisée entre dans un hex de Bois touffu et rate son UDD), elle cesse son mouvement dans l'hex qui l'a causé. Il n'y a pas d'autres pénalités.

d. A CAUSE DE LA DESORGANISATION AUTOMATIQUE POST-CHOC :

- 1) La Cavalerie Montée Désorganisée est Essoufflée.
- 2) L'infanterie ou la cavalerie Démontée Désorganisée perd 1 PF.

e. A cause des règles 12.47 et 12.54. L'unité fait un UDD [2.6] :

- Si elle rate, elle Déroute.
- Si elle réussit, elle retraite d'un ou deux hexs (au choix du joueur) et perd 1 PF.

12.36 Désorganisation Supplémentaire de l'Artillerie. Si une unité d'artillerie Désorganisée subit une Désorganisation supplémentaire :

- A cause d'un Choc, elle est éliminée.
- A cause d'un Tir, elle perd 1 PF (voir 10.72). Elle ne retraite pas.

12.4 Retraite

12.41 Les unités retraitent à cause de diverses circonstances. Le propriétaire de l'unité à toujours le choix du chemin de retraite lorsqu'il y a plusieurs possibilités.

12.42 Retraites Involontaires. Ce sont les retraites imposées par un résultat de combat.

- UN HEX : Suite à un jet de Résolution de Choc de 1 ou moins (attaquant) ou de 5-9 (défenseur).
- DEUX HEXS : Suite à un jet de Résolution de Choc de 10+.
- UN OU DEUX HEXS : Désorganisation supplémentaire causée par un Tir.

12.43 Retraites Volontaires. Ce sont des retraites que le joueur choisit de faire.

- UN HEX : Retraite Avant le Choc de l'infanterie.
- DEUX HEXS : Cavalerie Montée qui retraite avant le choc.

12.44 Une unité qui retraite bouge d'un ou deux hexs en s'éloignant de l'unité qui a causé la retraite, en respectant les limitations suivantes :

- Elle ne peut pas retraire hors de la carte.
- Elle ne peut pas traverser un côté d'hex ni entrer dans un hex dont l'entrée ou la traversée lui est normalement interdite.
- Elle ne peut pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi.
- Elle peut entrer (mais ne peut pas traverser) dans un hex occupé par une unité amie en respectant les limites d'empilement. L'unité qui retraite prend automatiquement la même orientation que l'unité qui ne retraite pas.
- Elle ne peut pas entrer dans un hex Frontal ennemi ni un hex adjacent à l'unité qui cause la retraite à moins que cet hex ne soit occupé par une unité amie (et si les limites d'empilement le permettent).
- Si une unité retraite dans un hex avec un terrain « d » ou « D », alors elle doit faire un UDD (d) ou subir une Désorganisation Automatique (D) dans le cadre de la retraite. Un UDD raté ou un D stoppe la retraite si l'unité était déjà Désorganisée.

Si une des conditions précédentes empêche une unité non artillerie de retraire, alors elle perd 1 PF par hex de retraite non effectué (voir 12.45 pour l'artillerie).

NOTE DE JEU : Voir 8.47 pour le traitement des unités Etendues.

12.45 L'artillerie subit les effets suivants si elle est forcée (ou choisit) de Retraire :

- elle est automatiquement Désorganisée. (**Exception** : La Désorganisation du choc et la Retraite ne causent qu'une seule Désorganisation).
- L'artillerie ne peut pas retraire dans un hex dont le coût de mouvement normal est de plus de 2 PM.
- Si une unité d'artillerie ne peut pas terminer sa retraite, elle est éliminée.

12.46 Dans les situations autres que le choc, si l'unité du haut d'une pile est forcée de Retraire (ex : une unité d'infanterie Désorganisée subit une autre Désorganisation à cause d'un tir ennemi), alors toutes les unités non artillerie en-dessous d'elle

doivent faire un UDD [2.6], dont l'échec entraîne la Désorganisation. (Pour le choc impliquant des piles d'unités, voir 8.36).

12.47 Déplacement. Une unité qui doit retraiter mais qui voit son chemin bloqué par des unités amies doit utiliser le Déplacement. Le Déplacement signifie que l'unité qui retraite entre dans l'hex occupé et que l'unité amie déjà dans cet hex recule d'un hex (ou de deux si nécessaire), sous la forme d'une réaction en chaîne. Une unité déplacée doit faire un UDD [2.6] à la fin du Déplacement. Si elle le rate, elle est Désorganisée. Une unité déjà Désorganisée dérouté si elle rate son UDD et retraite d'un ou deux hex au choix si elle le réussit, puis perd 1 PF.

12.5 Déroute

12.51 Une Déroute se produit lorsque :

- Une unité Désorganisée subit une Désorganisation supplémentaire pendant un Choc ou un Déplacement causé par une Retraite (voir la Table).
- Une unité « Effondrée » perd un PF et rate l'UDD correspondant.

12.52 Si les Deux Camps Déroutent. Si les deux camps impliqués dans un Choc terminent en Déroute, alors une seule unité ne Déroute pas, celle avec la Cohésion la plus élevée ; elle ignore le résultat de Déroute. Toutes les autres unités Déroutent. Si il y a égalité, toutes les unités du défenseur Déroutent et une unité de l'attaquant ne Déroute pas.

12.53 Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui Déroute est retirée de la carte et placée dans sa « Case de Corps » (Corps Command Box). Elle est éligible pour retourner en jeu lorsque sa Brigade est mise En Réserve [13.5]. Les unités d'artillerie ne déroutent pas ; si elles subissent un résultat de Déroute, elles sont définitivement éliminées.

12.54 Une unité d'infanterie ou de cavalerie (mais pas d'artillerie) qui est adjacente à, ou empilée avec, une unité qui Déroute (y compris celles qui déroutent à cause de cette règle !) alors elle doit immédiatement faire un UDD [2.6] à chaque fois qu'une unité Déroute de cette façon. Si elle rate, elle est Désorganisée.

La Déroute d'une unité peut entraîner un effet de réaction en chaîne. Par contre, il n'y a pas de « double effet » à cause de cette règle ; si une unité qui dérouté cause un UDD à deux unités adjacentes et qu'une de ces unités dérouté, alors l'unité qui ne dérouté pas ne doit pas faire un nouvel 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 dérouté à cause de la dérouté de A, B et D ne font un test que pour la dérouté initiale de A et pas pour la dérouté de C. Le même principe s'applique si B et C sont empilés.

12.6 Avance

Si un défenseur libère un hex suite à un combat, l'attaquant qui a causé ce résultat peut avancer dans l'hex libéré. Il peut changer son orientation d'un angle si il le souhaite. L'Avance est soumise aux limitations suivantes :

- Si l'hex est libéré pendant le Choc, l'attaquant doit avancer toutes les unités en attaque possible, en respectant

l'empilement (les unités du haut ont priorité sur celles du bas). S'il y a Extension, voir 8.47.

- Si l'hex est libéré à cause d'un Tir ou d'un Test de Cohésion raté, l'attaquant peut avancer l'unité qui a tiré (la décision doit être prise immédiatement). Une telle avance ne peut être faite que si le tireur était adjacent à la cible. A nouveau, voir 8.47 pour les unités Etendues.
- Si une unité avance dans un terrain « d » ou « D », alors l'unité qui avance doit faire un UDD (d) ou subir la Désorganisation Automatique (D) dans le cadre de son Avance. Un UDD raté ou un D stoppe l'avance si l'unité est déjà Désorganisée.
- L'artillerie ne peut jamais avancer.

12.7 Pertes des Chefs

12.71 Si un chef est empilé avec des unités de combat qui subissent une Perte de Pas à cause d'un Tir ou d'un Choc (y compris une Perte de Pas suite à une seconde Désorganisation), relancez le dé :

- Si le résultat est 0, ce Chef a été tué et il est retiré du jeu. (Ce qui rend toutes les unités de cette formation Non Commandées jusqu'à la Phase de Remplacement des Chefs).
- Si le résultat est 1-9, il n'arrive rien au Chef.

Si toutes les unités de sa formation sont éliminées, le Chef est automatiquement Tué.

Un Chef n'est pas retiré du jeu si toutes ses unités sont en Déroute. Il peut les ramener en les plaçant En Réserve [6.33].

12.72 Si une unité ennemie entre dans un hex adjacent ne contenant qu'un Chef seul, alors ce Chef est immédiatement placé avec l'unité de combat de sa formation la plus proche (et, si elle bouge, l'unité continue de bouger comme si le Chef n'avait pas été là).

- S'il n'y a aucun chemin libre d'unités ennemies, d'hex de Front ou de terrain infranchissable (donc encerclé) vers la nouvelle unité de combat, alors le Chef est Tué.
- Si toutes les unités sont en dérouté ou éliminées, le chef revient pendant la phase de remplacement (IV.B) avec son supérieur immédiat.

12.73 Les Chefs empilés avec des unités qui doivent retraiter peuvent rester avec ces unités pendant tout ou partie de la retraite. Les Chefs eux même ne déroutent jamais et ne sont jamais obligés de retraiter.

12.74 Pour remplacer un Chef, lors de la phase de Remplacement, retournez le pion « fallen » sur la face Chef de Remplacement et placez le « nouveau » chef avec n'importe quelle unité de la formation. Si c'est déjà un Chef de Remplacement, ramenez simplement ce Chef pendant la Phase de Remplacement.

12.75 S'il apparaît qu'un Chef de Remplacement est la même personne qu'un chef de grade inférieur, alors retournez également le pion de ce dernier lors de la Phase de Remplacement.

12.76 Si un Chef de Remplacement est un chef déjà hors jeu, utilisez le chef du niveau de subordination suivant de l'unité

supérieure dans cette formation inférieure. Donc 1/III sera choisis avant 2/III, etc. pour remplacer le commandant du Corps III.

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).

- **DESORGANISE** : L'unité est sur sa face Désorganisée.
- **EFFONDRE** : L'unité est sur sa face Désorganisée, et n'a plus que moins de la moitié de sa force.
- **DEROUTE** : L'unité s'est désintégré et est hors carte.

Ces états peuvent être améliorés par le Ralliement.

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 en 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.
- Plus de la moitié des régiments de la Brigade sont Effondrés ou en Déroute.

13.22 L'Efficacité au Combat d'une Brigade est déterminée pendant la Phase d'Efficacité au Combat (IV/C). Si un des points précédents s'applique, placez un marqueur d'Inefficacité au Combat (Combat Ineffective) sur le Brigadier. 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 deux Activations par tour, quelle que soit l'Efficacité de son Corps ou de sa Division. Elle peut en avoir moins.

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 plus de la moitié de ses Brigades sont Inefficaces au Combat. Placez un marqueur de Division Inefficace (Division Ineffective) (DI) sur le Chef de Division.

13.32 Si une Division est Inefficace au Combat, elle (et ses Brigades) ne peut pas avoir plus de deux Activations par tour. De plus, ses Brigades ne peuvent pas être coordonnées [5.34] lors de l'Activation.

13.33 Le marqueur DI 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 au cours d'une activation de Ralliement ; il n'y a pas de phase de Ralliement séparée pour les unités de combat. Les unités désirant se Rallier ne peuvent rien faire d'autre pendant la phase où le Ralliement est tenté.

13.41 Pour Rallier une unité Désorganisée, lancez un dé, modifiez le résultat comme indiqué en 13.42. Si le résultat est :

- a. Inférieur ou égal à la Valeur de Cohésion, l'unité n'est plus Désorganisée. Retournez l'unité sur sa face normale. Le joueur peut ajuster l'orientation d'un angle si il le souhaite.
- b. Supérieur à la Valeur de Cohésion, l'unité reste Désorganisée. Par contre, voir plus bas.
- c. Au moins le double de la Valeur de Cohésion, l'unité reste Désorganisée et perd 1 PF.
- d. Un « 9 » ou plus modifié, quelle que soit la Valeur de Cohésion de l'unité, traitez le résultat comme en c.

EXEMPLE #1 : Une unité avec une Cohésion de 5 est Désorganisée (la lettre à la fin de chaque ligne se rapporte à la condition précédente qui s'applique (a-d)).

- Un jet de 4 ou moins permettra de retourner l'unité sur sa face normale [a]
- Un jet de 8 laissera l'unité Désorganisée [b].
- Un jet de 9 ou plus laissera l'unité Désorganisée et entraînera la perte d'un PF [d].

EXEMPLE #2 : Une unité Désorganisée avec 4 en Cohésion.

- Un DR de Ralliement de 4 retournera l'unité sur sa face normale [a].
- Un DR de Ralliement de 5 laissera l'unité Désorganisée [b].
- Un DR de 8 laissera l'unité Désorganisée avec 1 PF de moins [c].

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 tir en phase, et n'engage pas de Choc (en attaque ou en défense) pendant un tour complet, peut, à la fin de ce tour :

- Rallier toutes les unités Désorganisées qui sont commandées, ou
- Réduire la Fatigue d'un niveau [17.43].

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 (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 inférieur ou égal à sa Cohésion, elle réussit. Placez l'unité sur la carte dans un rayon d'un hex de son Brigadier. Par contre, retirez 1 PF à cette unité, et elle est également Désorganisée.
- Si le résultat est supérieur à sa Cohésion, elle rate. L'unité perd 1 PF 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 en 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 en Choc. 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 deux pions, chacun représentant un de ces états.

NOTE DE CONCEPTION : Les plupart des unités de cavalerie CSA (mais pas toutes, voir les Livrets de Bataille) 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 supérieure à deux hexs. Cette dernière restriction ne s'applique pas à la cavalerie Montée hors phase qui utilise le Tir en Retour. Le tir sur de la cavalerie Montée hors phase bénéficie d'un modificateur de +1 pour les fusils.

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 si elle est de quatre ou plus.

NOTE DE JEU : Les avantages d'être Monté sont le mouvement (y compris la Retrait avant combat) et la Charge (et la Contre-Charge), L'avantage d'être Démonté est une capacité de combat améliorée (meilleure capacité de tir), plus le fait de pouvoir faire un Choc dans des hexs de Bois (alors que la cavalerie Montée ne le peut pas).

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 un armement SR, elle peut tirer une fois de plus, comme indiqué dans la séquence de jeu suivante :

- 1) L'unité en phase tire.
- 2) L'unité cible peut utiliser le Tir en Retour, mais il n'est pas simultané avec le Tir en Phase.
- 3) **L'unité SR en phase tire à nouveau que la cible ait ou non utilisé le Tir en Retour.

14.32 Si une unité hors phase avec un armement SR Tire en Réaction, 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 Tire en Retour, les tirs sont simultanés.
- 3) **L'unité SR peut faire son second Tir en Retour/Réaction (sur la même unité).

14.33 Les ** sur la Table de Tir signifient que si un joueur obtient un 5 modifié pour une unité SR lorsqu'elle tire pendant un « deuxième tir », l'unité est Désorganisée. Les unités SR Désorganisées tirent comme si elles étaient des unités normales (mais à portées de SR)—pas de « deuxième tir », tous les tirs sont simultanés, etc. (une représentation de l'enrayement des armes—un problème avec beaucoup de Spencers—et/ou une utilisation intensive des munitions).

14.34 Une unité SR Désorganisée fait son tir en phase et/ou hors phase comme si elle était d'un autre type d'armement (14.31 [3] ne s'applique pas).

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 et ainsi de suite. Les Barricades représentent une fortification temporaire 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 est le bois (qui est dur à couper et prend du temps à scier) et les barrières en bois des fermes.

15.1 Construction de Barricades

15.11 Les Barricades peuvent être construites par toute unité de cavalerie Démontée ou d'infanterie Commandée, non désorganisée et sous un Ordre de Progression. Les unités en Ordre de Marche ou d'Attaque ne peuvent pas construire de Barricades. La construction est une des actions qu'une unité peut entreprendre au cours de son Activation, et l'unité qui construit ne peut rien faire d'autre au cours de cette phase d'actions.

15.12 Les Barricades peuvent être construites dans tout hex, sauf dans les hexs de marais ou de ville, se trouvant dans un rayon de trois hexs d'un hex de Bois, de Verger ou de Ville, ou dans un hex avec un Bâtiment/Maison. Un tel hex ne peut pas être adjacent à une unité ennemie (à moins d'être séparé par un côté d'hex infranchissable). Il n'y a pas de limite au nombre de Barricades pouvant être construites.

Note : On peut construire plus d'un pion barricade dans un même hex. Cependant, les barricades supplémentaires ne servent qu'à protéger des côtés d'hexs supplémentaires dans l'hex qu'elles occupent.

15.13 Il faut deux Phase d'Activation consécutives pour construire une Barricade.

1) Placez un marqueur de construction sur l'unité pendant la première Phase d'Activation où elle fait une Action de Construction.

2) A la fin de la Phase d'Activation suivante de l'unité, retournez le marqueur sur sa face Barricade, qui est placé de façon à ce que le dessin de la Barricade se conforme à la position de l'hex. Une fois placées, les Barricades ne peuvent jamais être réorientées.

15.14 Si la séquence de construction est interrompue parce que l'unité qui construit fait une action autre que la construction (y compris un tir hors phase), ou si l'hex est attaqué en Choc par l'ennemi, alors la construction est annulée. Retirez le marqueur de construction.

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 pas 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 et en

dépensant 1 PM supplémentaire pour cela. Lorsqu'une unité a traversé le côté d'hex d'une Barricade et dépensé le PM supplémentaire, retirez le marqueur de Barricade.

15.2 Effets des Barricades

15.21 Les Barricades couvrent deux côtés d'hex comme indiqué sur le pion Barricade. 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'hexs.

15.22 Les Barricades gênent le mouvement, et le coût pour les traverser est indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain.

15.23 Les Barricades apportent les DRM favorables suivants :

- +1 Tir de Fusils depuis l'intérieur de la Barricade (tir à travers un côté d'hex de Barricade).
- -1 en défense contre tous les tirs traversant un côté d'hex de Barricade.
- -2 pour un défenseur derrière une Barricade, et
- -1 au Test de Cohésion Pré-choc.

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 de Crépuscule ou d'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 de -2 pour tout tir au-delà d'un 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 un hex : -1 ; pour deux hexs : -3 (-1 + -2). Pour quatre hexs, il sera de -10 (ou interdit).
- Les sections/batteries d'artillerie tirent séparément, quelle 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.

16.2 Récupération des Traînards

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.

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 PF.
- 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 Traînants et de la Fatigue ; ce n'est pas mutuellement exclu.

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 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 d'Indicateur de Fatigue sur le Brigadier. 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 deux Activations, son niveau de Fatigue augmente d'un par Activation au dessus de deux [17.24]. Donc si une Brigade entreprend quatre Activations pendant un tour, son niveau de Fatigue augmentera de deux. 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 :

1) Une Brigade dont la seule activité des unités est le Ralliement, ou qui n'entreprend aucune activité du tout ne subit pas de Fatigue.

2) Une unité utilisant le Mouvement de Marche uniquement sur les Routes/Chemins (y compris les ponts et les gués) n'apporte pas de Fatigue à sa Brigade pendant les trois premiers équivalents d'Activation d'un tour ; par contre il y a Fatigue pour le quatrième. Si l'unité entre dans tout autre terrain

qu'une Route ou un Chemin alors cette Phase d'Activation comptera pour la Fatigue.

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 de l'hex 37.

CAUSE 2 : Si une brigade a été engagée en 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 en Choc pour son second AM et attaque en Choc pour son troisième AM. Elle doit aussi se défendre deux fois contre un Choc (des petits gars très occupés). La Brigade subit quatre niveaux de Fatigue, de cette façon :

- Le premier AM de mouvement n'entraîne pas de Fatigue car il n'y a pas de Fatigue pour les deux premières Activations.
- Le second AM pour le Choc n'entraîne pas de Fatigue car il n'y a pas de Fatigue pour les deux premières Activations et le premier Choc n'entraîne pas de Fatigue non plus.
- Elle gagne un niveau de Fatigue pour le troisième AM d'activation et un niveau de Fatigue pour sa seconde attaque en Choc (pour un total de deux niveaux de Fatigue).
- Elle gagne un niveau de Fatigue pour chaque défense contre le Choc.

17.23 Une Brigade peut subir un maximum de deux niveaux de Fatigue par Activation. Il n'y a pas de limite au nombre de niveaux de Fatigue pouvant être gagnés à cause des attaques/défenses en Choc. Par contre, une Brigade qui attaque en Choc pendant son Activation puis qui se défend contre un Choc (parce qu'elle a obtenu un 1) ne subit qu'un seul niveau de Fatigue (la même chose marche aussi pour un défenseur qui devient un attaquant).

NOTE HISTORIQUE : On estime que l'unité/Brigade moyenne peut subir environ une heure à une heure et demi 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 niveaux de Fatigue accumulés, en ordre croissant. Placez le marqueur approprié sur le Brigadier 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 quatrième AM (comme en 17.23), une unité d'artillerie doit vérifier si il y a casse de roues. Lancez le dé ; si le résultat est 6-9, l'unité perd 1 PF.

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 Niveau de Fatigue comme modificateur pour beaucoup d'actions.

Soustrayez la moitié du Niveau de Fatigue (arrondi au supérieur) de :

- La Capacité de Mouvement (après réduction pour les Ordres d'Attaque).
- Tous les jets de Résolution de Choc en attaque.
- Tous les jets de Tir.

Additionnez la moitié du niveau de Fatigue (arrondi au supérieur) à :

- Tous les UDD.
- Tous les jets de Résolution de Choc en défense.
- Tous les tests de Pré-Choc (y compris pour les recrues) en défense.
- Toutes les tentatives de Ralliement.

17.32 Les Brigades au Niveau de Fatigue 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 niveau de Fatigue.

17.33 Les niveaux de Fatigue « OK » et « 0 » n'ont aucun effet, en dehors de se rapprocher des niveaux ayant un effet.

17.4 Réduction de la Fatigue

17.41 Pour réduire le Niveau de Fatigue d'une Brigade, le joueur doit placer cette Brigade « En Réserve » pendant un tour complet [6.31].

17.42 A la fin du tour, si la Brigade est toujours En Réserve, son Niveau de Fatigue est réduit de deux niveaux.

17.43 Toute Brigade qui ne bouge pas, ni n'utilise le Tir en Phase, ni n'engage 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'un niveau.

GBotCAW CREDITS

CONCEPTION : **Richard H. Berg**

DEVELOPPEUR : **John Alsen**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger MacGowan**

CONCEPTION DE LA BOÎTE ET ILLUSTRATION DES PIONS : **Rodger MacGowan**

MISE EN PAGE DES REGLES : **Mark Simonitch**

COORDINATION DE LA PRODUCTION : **Tony Curtis**

PRODUCTEURS : **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis et Mark Simonitch**

RELECTEURS : **Elis Simpson, Kevin Duke**

TRADUCTEUR : **Noël Haubry**

INDEX

Activation 5.0, 5.3, 2.7

Activation de Brigade 5.33, 6.1
Activation des Chefs d'Artillerie 4.31
Activation d'un Ordre de Marche 5.35, 6.13
Aperçu 5.0
Brigades Indépendantes 5.26
Coordination de Brigade 5.34
Détermination de l'Efficacité d'Activation 5.2, 3.0[II,a]
Effets du Transfert d'Efficacité 5.43
Fin du Tour 5.5
Initiative 5.1, 5.31
Les unités en Réserve ne peuvent pas être Activées 6.34
Limite d'Activation pour l'Inefficacité au Combat 13.23, 13.32
Marqueurs d'Activation (AM) 2.7, 5.24, 5.0, 5.25-28, 5.31-32, 5.36, 6.21
Marqueur d'Événements Aléatoires 5.31
Pioche des AM 2.7, 5.0 (Aperçu), 5.24, 5.31
Renforts 5.27, 9.7

Artillerie

Fusils contre Artillerie 10.7
Attachement à une Brigade Inf/cav 4.32, 5.33
Avance Impossible 12.6
Capacité de Choc 11.58 [exc.], 11.6
Chefs et Commandants 4.3
Désorganisation 10.61, 10.68-69, 11.65, 12.34, 12.36, 12.45
Élévation 10.67
Fatigue 17.26
Limites d'Empilement 8.12
Mitraille contre Boulet 10.67
Mouvement dans les 3 hexs d'un Ennemi 9.55
Mouvement et Tir pendant la Même Activation 10.61, 10.8
Ne peut pas utiliser d'Ordres d'Attaque 6.18
Règle des Munitions 10.69
Restrictions/Résultats de Retraite 11.33, 12.45
Tir 8.31-32, 10.6
Tir Combiné 10.63
Tir d'Approche 10.45
Tir en Retour 10.45, 10.66
Tir Rapide 10.68

Avance 12.6

Après un Choc 11.46-47, 11.57, 12.6
Avance en Choc Continu 11.47
L'Artillerie ne peut Jamais Avancer 12.6
Pré-Choc 11.35
Procédure 12.6
Unités Etendues 8.47, 8.49

Capacité de Mouvement 9.1, 2.21

Coût en MP du Refus 7.32
Empilement et Mouvement 8.13, 8.2
Modes de Mouvement 9.2
Mouvement de Réaction 9.6
Mouvement de Retrait 9.54
Mouvement sur Route 7.23, 8.13, 8.5(note), 9.43-45
Terrain et Mouvement 9.4

Cavalerie 11.5, 14.2

Cavalerie Essoufflée 11.48, 11.59
Charge de Cavalerie 11.43, 11.5, 14.24
Contre Charge 11.56
Démontée 12.32, 14.2
Gardiens de Chevaux 14.25
Monter/Démonter 13.53, 14.22
Mouvement de Réaction de Cavalerie Montée 9.63-65
Retraite Avant le Choc 11.33, 12.43
Tir de Cavalerie Montée 10.8, 14.24

Chefs

Chaîne de Commandement 4.2
Chefs d'Artillerie 4.3
Chefs de Brigades 4.14, 6.21-5

Commandants de Corps 4.12, 9.33
Chefs de Divisions 4.13, 5.34
Chefs de Remplacement 3.0[IV.B], 4.18, 12.74-86
Commandants en Chef 4.11, 9.33
Confusion 5.34
Coordination de Brigade (valeur) 4.13, 5.34, 13.32
Effet sur le Combat 11.7
Pertes 12.7
Portée de Commandement 2.7, 4.15, 4.11-14, 6.12
Profil d'Action 4.14, 6.24
Retraite 12.73
Seul dans un hex 12.62
Valeur d'Activation 4.13, 5.23 [3]
Valeur d'Efficacité 4.12, 5.23 [I]
Valeur d'Ordres 4.14, 6.21

Choc 2.7, 11.0

Avance 7.23, 8.4, 11.46
Bonus de Position 11.43-44
Capacité de Choc de l'Artillerie 11.6
Charge 2.7, 6.16, 11.5, 11.21, 11.43, 11.47, 11.5
Choc continu 10.43, 11.37[Exc.], 11.47
Contre Charge 11.56
Désorganisation Automatique Post Choc 11.48
Division de la force Interdite 11.32
DRM 11.21, 11.42-43, 11.55, 11.72, Tableau des DRM de Choc
DRM pour le Choc Continu 11.47
Effets des Barricades 15.23
Éligibilité 6.15, 11.12
Force Combinée 11.32
Pertes des Chefs 11.7, 2.22
Piles 8.36
Pré requis pour le Choc 11.2, 11.32
Rapport de Force 11.43
Résolution du Choc 11.4
Résolution Pré-Choc 11.3
Test de Cohésion Pré-Choc du Défenseur 11.11[4], 11.37, 11.55
Test de Cohésion Pré-Choc en Ordre de Marche 6.13, 11.37
Tir de Réaction Pré-Choc 10.43, 11.11[5], 11.38
Unités Désorganisées en Choc 11.22
Unités Etendues 8.46, 8.48

Dé du Désordre Universel (UDD) 2.6

Changement d'Orientation de Réaction 9.62
Déplacement 12.47
Désorganisation Automatique « D » 9.47, 12.32
Désorganisation de l'unité du haut de la pile 8.35
Effets des Barricades 15.23
Effets des Chefs 11.73
Les Unités Désorganisées Retraient Avant le Choc 11.33, 12.34
Mouvement de Réaction de la Cavalerie 9.63
Mouvement de Retrait 9.54
Mouvement/Retraite à travers certains terrains 9.47, 12.44
Récupération de la Déroute 13.52
Récupération des Trainards 16.22
Retraite de l'unité du haut de la pile 12.46
Retraite des Unités Etendues 8.47
Tables de Choc ou de Tir 12.32
Test de Cohésion Pré-Choc du Défenseur 11.37, 11.56[3]
Test d'Engagement Pré-Choc des Recrues 11.36
UDD de Charge 11.54
UDD des Unités Effondrées 12.23
Unités adjacentes à une unité en Déroute 12.54
Unités en Ordre d'Attaque changeant d'Orientation dans un Bois 7.22

Déroute 12.5

Déroute/Élimination de l'artillerie 12.53
Désorganisation/Pertes supplémentaires 12.23, 12.35, 12.47, 12.51

Les deux Camps en Déroute 12.52
Procédure 12.53
Quand/Pourquoi Dérouter 12.51
Récupération 6.35, 12.53, 13.5

Désorganisation 12.3

Automatique pour une Charge 11.47, 11.58
Automatique pour une Retraite d'Artillerie 11.65, 12.45
Capacité de Mouvement 12.33-34
Cavalerie Essoufflée 11.48, 11.59, 12.35
Désorganisation Automatique « D » 9.47, 12.32
Désorganisation/Perte Automatique Post Choc 11.48
Double Tir des Spencers à Répétition 14.33
DRM de Tir 10.8
Effets de 12.34
Effets de Désorganisation Supplémentaire 12.35-36
Effondrement 12.23, 12.54, 13.1, 13.21
L'artillerie ignore les « d » des fusils 10.7
Limites au Mouvement de Réaction 9.63
Ralliement 13.41-42
Terrain 12.33, 12.35
Tir Rapide de l'Artillerie 10.68-69
Unités Désorganisées en Choc 11.22

Efficacité 2.7, 5.2

Brigades Indépendantes 5.26
Détermination de l'Efficacité d'Activation 5.2, 3.0 [II, a]
Efficacité de Corps 5.21-22, 4.11[2], 5.0 (Aperçu)
Efficacité de Division 5.23-24
Marqueurs d'Efficacité (EM) 5.21, 5.0
Transfert d'Efficacité 5.4
Unités en Ordre de Marche 5.27

Empilement 8.1-8.3

Cibles Massées 8.34
Empilement et Combat 8.3
Empilement et Mouvement 8.2
Les Unités Etendues ne peuvent pas s'Empiler 8.41
Limites d'Empilement 6.13, 6.15-16, 8.1
Limites d'Empilement en fonction des Ordres 8.12
Mouvement à travers l'artillerie 8.23[1]
Ordre d'Empilement 8.21, 8.2.3
Pertes en Combat 8.35, 10.71, 11.64, 12.22
Unités en Ordre de Marche 6.13, 8.12

En Réserve

Actions en Phase de Remplacement et Récupération 3.0[IV.B], 6.35, 13.51
Pour les Formations avec toutes les Unités en Déroute 6.33
Procédure 6.32
Qualifications 6.31
Récupération des Trainards 16.21
Restrictions 6.34

Fatigue (Optionnel) 17.0

Activations de Nuit 16.12 (dernier point)
Comment accumuler la Fatigue 17.2
Effets 17.3
Qui est Fatigué 17.1
Réduction 6.35, 17.4

Génie 15.0

Construction de Barricades 15.1
Effets des Barricades 15.2
Enlever une Barricade 15.17
Hexs Éligibles 15.12
Temps Nécessaire pour Construire une Barricade 15.13-14
Unités Éligibles pour la Construction 6.13, 6.15-16, 15.11

Initiative 2.7, 3.0[I], 5.1

Ajout de l'Initiative de l'OC 5.11, 4.11
Effets 5.13
Segment d'Initiative 3.0[II]

Ligne de Vue 10.2 (6.14, 9.22, 11.53)

Moral 13.0

Annulation du statut CI/DI 13.22, 13.33

Cohésion des Unités 2.7
Efficacité au Combat des Brigades 13.2, 3.0[IV.C]
Efficacité au Combat des Divisions 13.3
Limites d'Activation pour Inefficacité au Combat 13.23, 13.32
Ralliement 13.4
Récupération de la Déroute 13.5
Situations d'Inefficacité au Combat 13.21
Statut du Moral 13.1

Mouvement 9.0

Chefs d'Artillerie 9.31
Chefs de Brigades et de Divisions 4.16, 9.31-32
CM des Unités Désorganisées 12.33-34
Commandants de Corps et Commandants en Chef 4.17, 9.33, 3.0[IV.a]
Effets des Barricades 15.22
Lignes Etendues 8.41, 8.44
Mouvement d'Attaque 6.16, 10.61
Mouvement de l'Artillerie 9.55, 10.61
Mouvement de Marche 6.13, 9.22
Mouvement de Progression 9.23
Mouvement de Réaction de la Cavalerie 9.63-65
Unités de Cavalerie qui Montent/Démontent 14.22
Unités Ennemies et Mouvement 6.13, 6.15, 9.5, 9.53, 9.63

Nuit 16.0

DRM de Tir 10.8
Effets de la Nuit 16.12
Effets du Crépuscule/Aube 16.11
Récupération des Trainards 16.2
Unités En Réserve 6.31

Ordres 2.7, 6.0

Attaque 6.16, 7.22, 9.24, 9.52, 10.11, 10.52, 11.12, 11.51, 11.56
Capacités de Tir en Phase 10.32
Changement 5.36, 6.12, 6.2, 6.32, 6.35, 7.26
Changement d'Ordres de Brigade 6.2
Effets du Non Commandement 5.36
Limitations des Unités d'Artillerie 6.18
Marche 5.35, 6.13, 6.14, 7.23, 8.12-13, 8.5, 9.22, 10.11, 10.33
Ordres de Départ 6.17
Phase d'Ordres de Divisions 3.0[II,B], 6.12, 6.14
Progression 6.11, 6.14, 6.32, 9.23, 9.52, 10.11, 10.33, 10.52, 11.12, 11.48
Renforts 9.71
Table de Changement d'Ordres 6.23
Types 6.11
Unités Etendues 7.26

Orientation 7.1-7.2

Barricades 15.21
Changement 7.2, 9.61-62, 10.32, 11.46-47, 12.6
Changement dans un hex Frontal Ennemi 7.24
Changement d'Orientations de Réaction 9.61-62
Coût en PM 7.21
Détermine le Front, les Flancs et l'Arrière 7.12
Eligibilité pour le combat 7.13
Orientation des Unités en Refus 7.31, 7.34
Orientation en Ordre de Marche 7.11
Orientation et Ralliement 7.25
Orientation et Retraite 7.25
Pas de coût en PM pour les Changements de Situation 7.23
Pendant un Mouvement de Retrait 9.54

Ralliement 13.4

DRM 13.42
Effets des Chefs 11.73, 13.42-43
Effet d'un Ennemi Adjacent 13.42
Procédure 13.41
Unités Effondrées 12.23

Ravitaillement en Munitions 10.9

Recrues 14.1

DRM de Tir 10.8
Test d'Engagement de l'Attaquant 11.11, 11.36

Récupération de la Déroute 13.5

Conséquence de l'Echec 13.52 (2è point)
En Réserve 13.51, 6.3
Placement sur la carte 13.53
Procédure 13.52

Renforts 9.7

Activations Restreintes 7.32-33
Arrivée 9.71-73
Ordres 6.17
Priorité 9.75

Résultats du Combat 12.0

Avance 8.47, 8.49, 11.4.6, 12.6
Déroute 12.5
Désorganisation 12.3
Désorganisation Automatique Post Choc 11.48
Effondrement 12.23
Pertes de Points de Force 10.72, 12.13, 12.2, 12.35-36
Retraites 12.4
Unités Empilées 8.3.5

Retraite 12.4

Avant le Choc 11.11, 11.33, 12.34, 12.43
Chefs 12.73
Déplacement 11.34, 12.47
Désorganisation Supplémentaire 12.35, 12.42
Orientation 7.25
Procédure/Restrictions de Retraite 12.44
Restrictions de l'Artillerie 12.45
Retraites Involontaires 12.42
Retraites Volontaires 12.43
Unité du haut dans les piles en Retraite 12.46
Unités Etendues 8.47

Système de Commandement 4.0

Activation 5.3
Caractéristiques des Chefs 4.11, 2.22
Chaîne de Commandement 4.2, 5.42
Changement d'Ordres d'une Brigade 6.2
Commandants et Chefs 4.1
Effets du Non Commandement 5.36, 11.53
Efficacité 5.2
Initiative 5.1
Ordres 6.1
Portée de Commandement 4.15, 4.11-14, 5.25, 6.12

Tir 10.0

Ajustement à la Portée de Nuit 16.12
Allocation des Pertes aux Piles 8.35
Fusils contre Artillerie 10.7
Cibles Massées 8.34, 8.44 (2è point), 10.8
DRM 10.17, 10.61, 10.64, 10.8
Effets de l'Aube/Crépuscule 10.8, 16.11
Effets des Barricades 15.23
Eligibilité 10.11
Force de Tir par hex 8.31
Les Unités en Ordre de Marche ne Peuvent pas Tirer 6.13
Ligne de Vue 10.2
Lignes Etendues 8.44-45
Pertes des Chefs 12.71
Règle des Munitions 10.69
Résolution du Tir 10.17, Table de Tir
Restrictions sur la Cavalerie Montée 14.24
Tir Combiné 10.14, 10.63

Tir de Réaction Pré-Choc 10.43, 11.11[5], 11.38, 11.56
Tir de l'Artillerie 10.45, 10.6, 12.34, 16.12
Tir de Retrait 10.44, 11.56
Tir des Unités en Refus 7.34
Tir Divisé 10.15, 10.65
Tir en Phase 10.3
Tir en Retour 10.42, 10.45, 10.66
Tir Préparé 6.15-16, 10.5, 10.8
Tir Rapide 10.68
Tir Spécial des Spencers à Répétition 14.31-34

Unités

Echelle 2.41
Recrues 14.1
Valeurs de Combat des Unités 2.21

Unités Etendues 8.4, 8.5

Choc 8.46, 8-48-9
Comment s'Etendre se Rétracter 8.41, 8.51
Coût d'Extension/Rétraction 8.42
Encerclement 8.48-49
Les Unités Etendues ne Peuvent pas s'Empiler 8.41
Ordres de Marche et Colonne Etendue 6.13
Orientation 7.26, 8.44
Passer en Colonne/Ligne Etendue 7.26
Tir 8.44-45
Tir Divisé 10.15

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 Divisions, les Chefs de Brigades 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 quelles Brigades 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].

III. Segment d'Activation

A. Choix d'Activation d'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/A pour les deux camps, sauf celui choisi pour l'Activation d'Initiative (III/A), sont maintenant placés dans la Pioche (une tasse opaque).

C. Activation. La Formation choisie en III/A est activée en premier. 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
- 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 Commandants en Chef 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.

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 des Tours et commencez un nouveau tour de jeu. Si le nouveau tour est le tour 0200, déplacez le marqueur de Jour dans la case suivante.