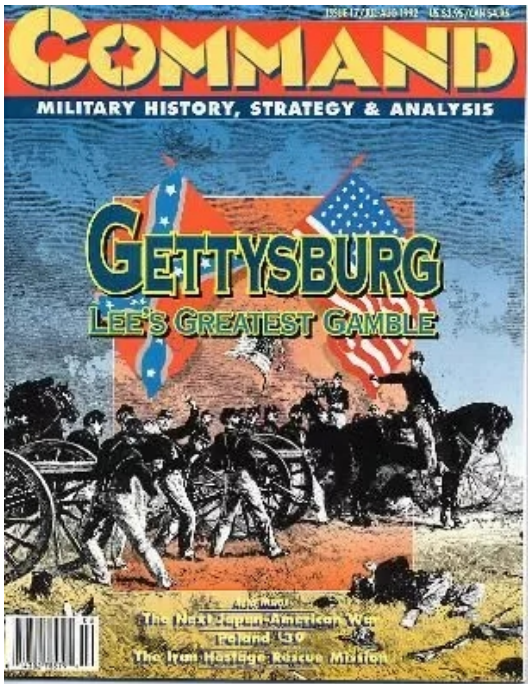


GETTYSBURG

Lee's Greatest Gamble



Crédits

Concepteur : Chris Perello

Développement : Wayne Lidbeck & Richard Pfost

Testeurs : John MacDonald, Bob Lark, Ty Bomba

Compteurs : Larry Hoffman

Carte : Mark Simonitch

Mise en page : Beth Queman

Traduction française : Edualk (septembre 2022)

Si c'est votre premier wargame, lisez d'abord ce paragraphe.

N'essayez pas d'apprendre ces règles par cœur, elles sont trop nombreuses pour cela. Les règles sont écrites pour créer un système de jeu qui simule la réalité autant que possible en décomposant l'action en une série d'étapes - la séquence du tour. Après avoir joué plusieurs fois au jeu, le rythme de la séquence du tour deviendra une seconde nature pour vous et vous n'aurez plus besoin de vous référer aux règles aussi souvent.

Lisez les règles une fois avant de commencer à jouer. Le système de numérotation est là pour vous aider à trouver des règles particulières. Il y a 24 sections principales (indiquées par le numéro à

gauche de la décimale) ; chaque section principale comporte plusieurs sous-sections (le numéro à droite de la décimale). Les notes dispersées dans les règles expliquent la raison d'être des règles ou donnent des exemples de jeu.

Concentrez-vous sur la séquence du tour et les conditions de victoire lorsque vous apprenez à jouer. Si vous ne comprenez pas complètement une règle, parlez-en avec votre adversaire et jouez en fonction de votre meilleure compréhension à ce moment-là.

Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser le scénario de McPherson's Ridge (voir règle 23.2) et de ne pas utiliser les règles optionnelles (16.0 à 19.0 et 22.0).

Table des matières

1.0	Introduction	2
2.0	Composants du jeu	2
3.0	Mise en place	3
4.0	Comment gagner	4
5.0	Séquence de jeu	4
6.0	Terrain	5
7.0	État des unités	7
8.0	Mouvement	8
9.0	Empilement	9
10.0	Renforts	10
11.0	Combat	10
12.0	Résultats du combat	11
13.0	Artillerie	12
14.0	Bombardement	14
15.0	Cavalerie	15
16.0	Contrôle du commandement	16
17.0	Perte du contrôle des unités	18
18.0	Mouvement caché	18
19.0	Contre-Attaques	19
20.0	Nuit et pluie	20
21.0	Train	20
22.0	Autres règles optionnelles	20
23.0	Scénarios	21
24.0	Notes du concepteur	23
	ANNEXES ET TABLES	24

1.0 Introduction.

1.1 Gettysburg : Lee's Greatest Gamble est une simulation de la bataille qui a eu lieu entre l'Armée de Virginie du Nord de Lee et l'Armée du Potomac de Meade à Gettysburg, en Pennsylvanie, durant les quatre premiers jours de juillet 1863. Lee avait envahi le Nord principalement pour chercher une bataille décisive qui, si elle était gagnée, pouvait changer le cours de la guerre.

Pour gagner la partie, le joueur Confédéré doit infliger de lourdes pertes à l'armée de l'Union et/ou déplacer son propre Train hors de la carte vers le sud-est. Le joueur de l'Union doit résister à la poussée Confédérée tout en infligeant de lourdes pertes aux Confédérés.

1.2 Échelle du jeu. Chaque hex représente 1/5-mile (352 yards ou 322 mètres) d'un côté à l'autre. Chaque tour de jeu représente une moyenne de 1 heure 1/2 de temps réel pendant la journée, 4 heures la nuit.

Note du Traducteur : Les erratas (corrections, ajouts et clarifications) sont encadrés en pointillés.

Ces erratas proviennent de <https://grogard.com/> (consulté en septembre 2022)

2.0 Composants du jeu

2.1 Liste des composants. Les composants sont les règles que vous êtes en Train de lire, la carte, 190 pions pré-découpés, ainsi que les graphiques et tables figurant sur la carte et en annexes de cette traduction. Vous devez fournir deux dés à six faces.

[Les 10 autres pions de la feuille sont destinés à une variante d'Hougoumont, le jeu de Command n°11. Voir page 18 du magazine pour plus de détails]

2.2 La carte. La carte représente le terrain militairement significatif autour de la ville de Gettysburg tel qu'il existait en juillet 1863. La zone couverte s'étend bien au-delà du champ de bataille historique, ce qui permet aux joueurs d'essayer des stratégies qui n'ont pas été utilisées lors de la bataille réelle.

La grille hexagonale est imprimée sur la carte pour réguler le placement et le mouvement des unités. Le terrain a été modifié pour s'adapter à cette grille hexagonale, mais les relations entre les différents types de terrain sont telles que les joueurs seront confrontés aux mêmes problèmes spatio-temporels que leurs homologues historiques.

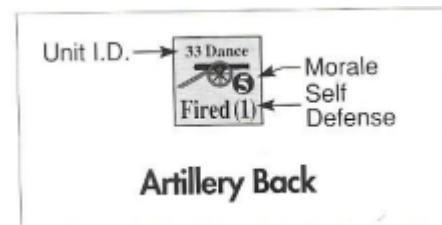
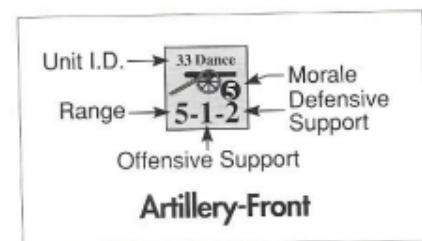
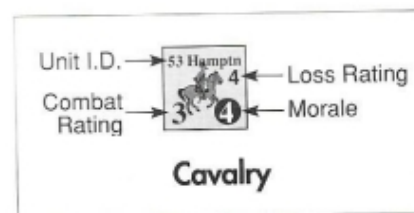
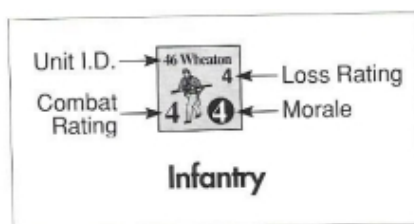
Correction de la Table des Effets du Terrain (Terrain Effects Chart) :

Les côtés d'hexagone de ruisseau réduisent la colonne de Différentiel de Combat (-1) ; la règle 11.5 est correcte.

Côtés d'hexagone protégés - la référence aux règles devrait être "(voir 6.6)".

2.3 Les pions. La plupart des pions représentent les unités combattantes qui ont pris part à la bataille. D'autres pions sont utilisés pour marquer l'état des unités combattantes. Il faut les découper avec soin après avoir lu les règles. Couper les coins avec un coupe-ongles facilitera grandement la manipulation.

2.4 Unités combattantes. Il existe trois types d'unités combattantes : infanterie, cavalerie et artillerie. Les brigades d'infanterie et de cavalerie représentent entre 600 et 3.000 hommes chacune. Les unités d'artillerie représentent entre 12 et 20 canons. Toutes les unités de l'Union sont imprimées sur un fond bleu pâle. Toutes les unités Confédérées sont imprimées sur un fond beige clair ("butternut").



2.5 Identification des unités (Unit I.D.). Chaque unité est identifiée par le nom du commandant de cette unité particulière et par un numéro d'identification. La plupart des unités d'artillerie de l'Union sont également identifiées par un "a", "b" ou "c" - ces unités étaient trop grandes pour être représentées par un seul pion. L'identification des unités n'est utilisée que pour la mise en place des différents scénarios - elle n'a aucun effet sur le jeu.

De nombreux noms de commandants ont été abrégés sur les pions. Vous trouverez à la fin de ces règles la liste complète des unités des deux armées.

2.6 Valeur de Combat (Combat Rating). Elle représente la capacité d'une brigade d'infanterie / cavalerie à s'engager dans le combat. Elle résulte d'une combinaison de l'entraînement de l'unité, de son expérience, de son leadership et de la volonté des hommes d'entrer et de rester dans la zone de danger.

2.7 Valeur de Moral (Morale). Elle représente la capacité d'une unité à résister à des résultats de combat défavorables. Notez que la Valeur de Combat est imprimée en blanc dans un cercle noir au recto et en noir dans un cercle blanc au verso (côté Ébranté).

2.8 Valeur d'Élimination (Loss Rating). C'est un indicateur de la taille de la brigade et de sa capacité à supporter des pertes.

2.9 La Portée (Range) représente la distance (mesurée en hexs intermédiaires) à laquelle les unités

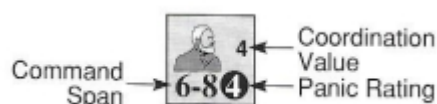
d'artillerie peuvent bombarder efficacement les unités ennemies (voir 14.0).

Note du Traducteur : Le calcul de la portée en hexs intermédiaires ne compte ni l'hex du tireur, ni l'hex de la cible (cf. 14.5)

Note de conception. La composition des unités d'artillerie Confédérées a été quelque peu rationalisée pour tenir compte des différences de types de canon.

2.10 Les Valeurs de Soutien (Offensive / Defensive Support) sont utilisées lorsque l'artillerie Soutient des brigades d'infanterie et de cavalerie. Le chiffre du centre est utilisé pour soutenir les unités en attaque (*Offensive Support*) ; le chiffre de droite est utilisé pour soutenir les unités en défense (*Defensive Support*). Le chiffre entre parenthèses au dos du pion d'artillerie est utilisé lorsque l'artillerie est seule dans l'hex (*Self Defense* - voir 13.0).

2.11 Les Marqueurs d'Armée sont des moyens mnémotechniques utilisés pour garder une trace de l'état de commandement de chaque armée. Il ne représente pas un individu en particulier, même si bien sûr ses valeurs sont dominées par le commandant de chaque armée (Lee et Meade). L'Intervalle de Commandement (*Command Span*) est utilisée pour déterminer l'État de Contrôle du Commandement actuel d'une armée (voir 16.0). La Valeur de Coordination (*Coordination Value*) est utilisée pour déterminer la coordination pour le combat et le Bombardement (voir 11.6 et 14.7).



2.12 Les Trains représentent non seulement l'énorme Train de chariots de chaque armée, mais aussi son centre de gravité logistique et moral.



2.13 Les Pions de Mouvement Caché (PMC) sont utilisés pour cacher des unités aux yeux de l'ennemi, et pour déplacer des unités plus rapidement. Voir 18.0 pour plus de détails.



2.14 Les marqueurs Désorganisés (Disrupted - "D") sont utilisés pour indiquer les unités qui sont devenues Désorganisées. Les "-2/-1" indiquent la réduction de la force de combat lorsqu'une unité Désorganisée attaque et se défend, respectivement. Les marqueurs sont imprimés aux couleurs de l'Union d'un côté et aux couleurs Confédérées de l'autre pour éviter toute confusion. Les pions disponibles ne représente pas une limite ; les joueurs sont libres de fabriquer plus de marqueurs si nécessaire.



2.15 Les marqueurs Incertain (Questionable markers - "?") sont utilisés pour marquer les unités qui ont précédemment Dérouté. L'utilisation de ces marqueurs est optionnelle ; voir 22.3.



2.16 Marqueurs de Jour et de Tour. Le marqueur de Jour est utilisé pour indiquer le jour actuel de la bataille. Le marqueur de Tour est utilisé pour indiquer à la fois le tour en cours et le joueur actif. Voir 5.2.

2.17 Tables et aides aux joueurs. Les tables utilisés dans le jeu sont la Table des Résultats de Combat (*Combat Results Table* - TRC), la Table de Bombardement d'Artillerie (*Artillery Bombardment Table*) et le Table des Effets du Terrain (*Terrain Effects Chart* - TET), tous situés en dernière page de ce livret. Chaque joueur dispose de trois cases sur la carte de jeu utilisées pour

garder la trace des unités à différents stades de destruction : Unités en Déroute (*Routed Units*), Unités Éliminées (*Eliminated Units*) et Cadres Détruits (*Destroyed Cadres*). Chaque joueur dispose également de 8 cases sur la carte de jeu à utiliser avec les Pions de Mouvement Caché (18.0), et d'une case pour suivre l'état de commandement actuel de son armée (16.0). La carte comporte également des pistes de Jour et de Tour.

3.0 Mise en place

3.1 Choix des camps et des scénarios. Tout d'abord, choisissez le camp que chaque joueur contrôlera. Un joueur contrôle les forces de l'Union, l'autre les Confédérés. Les deux joueurs utiliseront les marqueurs Désorganisés (et les marqueurs d'état Incertain si la règle 22.3 est utilisée).

Cette section des règles contient les instructions de mise en place et les conditions de victoire pour la partie de bataille complète. Si vous souhaitez une partie plus courte, utilisez l'un des scénarios listés dans la section 23.0.

3.2 Mise en place. Seules 4 unités, deux de chaque camp, commencent la partie sur la carte. Il s'agit de :

Confédérés : 41-Archer et 43-Davis dans l'hex 1234.

Union : 72-Gamble et 73-Devin dans un hex non-adjacent à l'hex 1234.

Toutes les autres unités des deux armées entrent en renfort, selon le calendrier ci-dessous.

3.3 Calendrier des renforts. La table suivante est un calendrier d'arrivée des unités. Le code alphanumérique placé devant chaque groupe de renfort indique l'heure et l'endroit de son entrée sur la carte. Par exemple, l'unité Confédérée 35-Mahone arrive le 1er juillet, Tour 8, dans l'hex d'entrée A (hex 1234). Voir la section 10.0 pour plus de détails sur l'entrée des renforts.

Confédérés

1er juillet

- 2A Unité 52 (Pegram)
3A Unités 42, 44-45, 51 (Brockenbrough, Pettigrew, J. Garnett, McIntosh)
5A Unités 46-50 (Lane, Perrin, Scales, Thomas, Poague)
5B Unités 27-32 (Daniel, Doles, Iverson, O'Neal, Ramseur, Carter)
6C Unités 17-21 (Gordon, Hays, Hoke, Smith, H. Jones)
7C Unité 54 (Jenkins)
8A Unités 35-40 (Mahone, Perry, Posey, Wilcox, Wright, J. Lane)
9A Unités 22-26, 33-34 (Jones, Nicholls, Steuart, Walker, Latimer, Dance, Nelson)
11A Train
12A Unités 1-2, 4-10, 15-16 (Anderson, Benning, Robertson, Henry, Barksdale, Kershaw, Semmes, Wof-ford, Cabell, Alexander, Eshleman)

2 juillet

- 5A Unité 3 (Law)
6C Unités 53, 55-56 (Hampton, F. Lee, W. Lee)
8A Unités 11-14 (Armistead, Garnett, Kemper, Dearing)

Union

1er juillet

- 2H Unités 1-2 (Meredith, Cutler)
3H Unités 3-4, 7-8 (Paul, Baxter, Wainwright-a, Wainwright-b)
- 3G Unités 54-56 (Schimmelfennig, Krzyzanowski, Osborn-a)
3H Unités 50-51 (v. Gilsa, Ames)
- 41 Unités 5-6 (Rowley, Stone)
- 4G Unités 52-53, 57 (Coster, Smith, Osborn-b)
6F Unités 58-64 (McDougall, Ruger, Candy, Kane, Greene, Muhlenburg-a, Muhlenburg-b)
- 7H Unité 65 (Stannard)

8H Unités 21-22, 27 (Graham, Ward, Randolph-a)

9H Unités 24-25, 28 (Carr, Brewster, Randolph-b)

11F Train

12G Unités 9-20 (Cross, Kelly, Zook, Brooke, Harrow, Webb, Hall, Carroll, Smyth, Willard, Hazard-a, Hazard-b)

2 juillet

1F Unité 66 (Lockwood)

1G Unités 67, 69-71 (Ransom, Taft, Huntington, Fitzhugh)

2H Unités 23, 26 (de Trobriand, Burling)

2E Unités 29-34,37-38 (Tilton, Sweitzer, Vincent, Day, Burbank, Weed, Martin-a, Martin-b)

3G Unité 68 (McGilvery)

5E Unités 35-36 (McCandless, Fisher)

7F Unités 39-49 (Torbert, Bartlett, Russell, Grant, Neill, Shaler, Eustis, Wheaton, Tompkins-a, Tompkins-b, Tompkins-c)

8E Unités 74-75 (McIntosh, Gregg)

3 juillet

6E Unités 76-77 (Farnsworth, Custer)

4.0 Comment gagner

4.1 Fin de la partie. La partie se termine lorsqu'il commence à pleuvoir (voir 20.5), ou à la fin du Tour 10 du 4 juillet, selon ce qui se produit en premier.

La victoire est déterminée par les Points de Victoire (PV), qui sont gagnés selon le calendrier défini à la section 4.3. À la fin de la partie, soustrayez le total de PV de l'Union du total de PV des Confédérés. Si le résultat est de 10 ou plus, le joueur Confédéré gagne ; s'il est inférieur à 10, le joueur de l'Union gagne.

4.2 Degré de victoire. Pour remporter une victoire décisive, comme celle recherchée par Lee, le joueur Confédéré doit avoir au moins 30 PV de plus que le joueur de l'Union. Le joueur de l'Union remporte une victoire décisive si le total

est inférieur ou égal à -10. L'un ou l'autre de ces résultats aurait probablement eu un effet profond sur le cours de la guerre (dans la mesure où il aurait changé le résultat "historique" que nous connaissons).

Le résultat historique était un score final de "0". Meade a empêché Lee d'atteindre ses objectifs, et a infligé à peu près autant de dégâts qu'il en a reçus, mais n'a rien fait pour transformer la bataille d'une défaite Confédérée en un désastre Confédéré.

4.3 Table des Points de Victoire. Les deux joueurs gagnent les Points de Victoire suivants :

2 PV pour chaque brigade d'infanterie / cavalerie ennemie dans la case Cadres Détruits ;

1 PV pour chaque unité d'artillerie ennemie dans la Case Cadres Détruits ;

3 PV pour chaque infanterie/brigade de cavalerie ennemie capturée.

1 PV pour chaque unité d'artillerie ennemie capturée.

1 PV pour chaque attaque / Bombardement effectué sur le Train ennemi (21.4).

Le joueur Confédéré peut gagner les Points de Victoire suivants (voir 8.5) :

20 PV pour la sortie de son Train de la carte par l'hex d'entrée F (4000) ; ou

10 PV pour la sortie de son Train par l'hex d'entrée G (4219) ; ou

5 PV pour la sortie de son Train de la carte par l'hex d'entrée E (2600).

5.0 Séquence de jeu

5.1 Structure des tours. Le jeu est divisé en Tours de Jeu. Chaque Tour de Jeu est divisé en deux Tours de Joueur, chacun d'entre eux étant à son tour subdivisé en plusieurs phases. Chaque action entreprise par un joueur doit être effectuée dans la phase appropriée. Une fois qu'un joueur a terminé une phase, il ne peut pas revenir en arrière pour effectuer une action oubliée ou refaire une action peu intéressante, sauf si son adversaire le permet. Le joueur actif (le

joueur dont c'est le tour) est appelé le joueur en mouvement et le joueur attaquant.

5.2 Marqueurs de tour. Placez le marqueur de Jour sur la piste des Jours et le marqueur de Tour sur la piste des Tours. Avancez le marqueur de Jour après le Tour 12 de chaque jour. Avancez le marqueur de tour après chaque tour, et retournez-le pour indiquer le joueur actif.

5.3 Séquence des tours.

Tour du joueur Confédéré

1. Phase de contrôle du commandement

A. Avancez le marqueur de Tour au Tour suivant, retournez-le du côté Confédéré.

B. Faites un jet pour déterminer l'État de Contrôle du Commandement de l'armée Confédérée (16.0). Si l'armée Confédérée est en état de Panique et que la règle optionnelle de Perte de Contrôle des Unités (17.0) est utilisée, lancez un dé pour déterminer les chances du joueur de l'Union de contrôler les unités du joueur Confédéré (17.2).

C. Placez toutes les unités d'artillerie Confédérées non-Désorganisées en état Prêt (13.1).

D. Retournez l'unité de Train Confédérée sur sa face non-déplacée si elle n'est pas adjacente à une unité ennemie (21.1).

2. Phase de Mouvement

A. Le joueur Confédéré peut déplacer autant ou aussi peu d'unités qu'il le souhaite (8.0). La capacité de mouvement de toutes les unités est de 4 Points de Mouvement (PM), à l'exception des PMC qui peuvent se déplacer de 6. Les renforts entrent sur la carte à n'importe quel moment pendant le mouvement (10.0).

- La limite d'empilement de 3 unités s'applique à tout moment (9.0).
- Une brigade d'infanterie en mouvement ne peut se déplacer que d'un seul hex si elle commence son mouvement adjacente à une brigade d'infanterie ennemie ou à un hex intermédiaire de celle-ci. Aucune autre unité en mouvement n'est

affectée ; l'infanterie en mouvement n'est pas affectée par d'autres unités ennemies (8.6).

- Une unité Désorganisée peut récupérer si elle commence son mouvement non-adjacente à une unité ennemie et dépense 2 PM (7.3).
- Les attaques doivent être déclarées à la fin du mouvement de chaque unité (8.4).
- Les unités d'artillerie non-Désorganisées qui n'ont pas bougé peuvent déclarer des Bombardements (14.1).
- Retirez les PMC au début de leur mouvement si il doit être observé par une unité ennemie pendant le mouvement (18.4).

B. Toute brigade d'infanterie Ébranlée qui n'a pas bougé et qui se trouve à au moins deux hex intermédiaires de toute unité ennemie retrouve son état normal sur un jet de dé de 1 ou 2 ; une brigade de cavalerie Ébranlée se rétablit sur un jet de 1 à 4 ; ces unités se rétablissent automatiquement de la Désorganisation (7.4).

C. Une fois que tous les mouvements sont terminés, les unités en Déroute (7.5) et Éliminées (7.7) du joueur propriétaire peuvent revenir dans le jeu, en état Ébranlé (sauf l'artillerie), adjacentes au Train du joueur en mouvement, à condition que le Train n'ait pas bougé et que l'unité ne soit pas placée adjacente à une unité ennemie (10.4). Si la règle optionnelle de l'état Incertain (22.3) est utilisée, les unités qui reviennent sont placées en état Incertain.

3. Phase de Combat

Les attaques / Bombardements Confédérés déclarés peuvent être effectués dans l'ordre souhaité par le joueur Confédéré, mais toutes les attaques contre une même unité / hex doivent être terminées avant de commencer la suivante.

Pour chaque attaque (11.3) :

- Déterminez si plusieurs attaquants vont se coordonner
- Allouez l'artillerie de Soutien

- Calculez le Différentiel, lancez deux dés, appliquez les résultats.
- Déterminez si une unité est éligible pour une Contre-Attaque (règle optionnelle, 19.0).

Tour du joueur de l'Union

Retournez le marqueur de Tour du côté de l'Union, puis répétez les étapes 1B à 3, avec le joueur de l'Union comme joueur en mouvement.

6.0 Terrain

6.1 En général. Il y a deux grands types de terrain sur la carte : naturel et artificiel. Le terrain naturel comprend les collines (*hills*), les pentes (*slopes*), les terrains accidentés (*rough*), les bois denses (*heavy woods*), les bois légers (*light woods* - y compris les vergers, *orchards*), les ruisseaux (*streams*), les ravins (*ravines*) et les côtés d'hex protégés (*protected hexsides*). Le terrain artificiel comprend les routes (*roads*), les chemins (*trails*) et les villes (*towns*).

La plupart des terrains existent dans un hex. Un hex peut contenir un seul type de terrain ou un mélange de types de terrain.

Les ruisseaux, les côtés d'hex protégés, les pentes et, dans certains cas, les terrains dégagés (*clear*) existent le long des côtés d'hex entre deux hex plutôt que dans l'hex. Ces types de terrain n'affectent que le mouvement ou le combat à travers le côté d'hex lui-même. Les côtés d'hex dégagés entre certains hex de bois sont censés être dégagés et ont un effet sur le combat (6.4). Par exemple, le côté d'hex entre les hex 2917 et 3017 est dégagé.

Chaque type de terrain est évalué pour son effet sur le mouvement, le combat et le Bombardement d'artillerie. Les effets sont résumés sur la Table des Effets du Terrain (TET) en dernière page de ce livret.

6.2 Effets du terrain sur le mouvement. Les unités dépendent généralement 1 point de mouvement (PM, 8.2) pour entrer dans chaque hex. Certains types de terrain nécessitent plus ou moins de PM pour entrer dans l'hex

Gettysburg – Lee's Greatest Gamble

(Command Magazine n°17, Juillet-Août 1992) + erratas

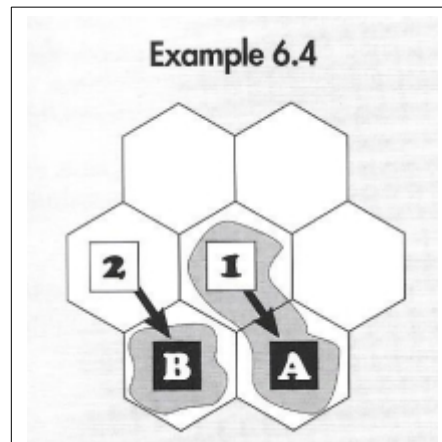
ou traverser le côté d'hex. Les unités doivent avoir suffisamment de PM restants pour entrer dans un hex donné. Les unités ne sont pas assurées de pouvoir se déplacer d'un hex à chaque tour. Tous les coûts de mouvement du terrain sont cumulatifs. Notez que chaque type de terrain peut avoir des coûts en PM différents pour différents types d'unités.

Note de conception. Les joueurs expérimentés noteront que le terrain a relativement peu d'effet sur le mouvement de l'infanterie. Les douces terres agricoles et les bois entretenus autour de Gettysburg ne présentaient pas de grands obstacles pour un homme à pied. Il était beaucoup plus difficile de faire passer les chevaux et les caissons d'artillerie autour des arbres et par-dessus les fossés, les ruisseaux, les clôtures, etc. Les collines sont importantes principalement en tant que plateformes d'artillerie et d'observation. À quelques exceptions près, elles ne représentent pas grand-chose en tant que collines et n'ont pas une grande influence sur le combat.

6.3 Mouvement sur les routes et les chemins. Les unités utilisant le mouvement sur route ne paient que 1/2 PM par hex pénétré, quel que soit le terrain présent dans l'hex. Pour utiliser le mouvement sur route, l'unité en mouvement doit se déplacer d'un hex de route / chemin à un autre hex de route / chemin, en passant par un côté d'hex traversé par la route / chemin. Par exemple, une unité se déplaçant de l'hex 2320 à 2319 ne pourrait pas bénéficier du bonus. Les routes annulent tous les effets du terrain sur le mouvement pour les unités utilisant le mouvement routier (voir 8.3).

6.4 Effets du terrain sur le combat. Certains types de terrain aident une unité en défense en décalant le Différentiel de Combat. Voir la TET pour les décalages applicables : un "-1" signifie que le Différentiel se déplace d'une colonne vers la gauche sur la TRC ; un "-2" signifie que le Différentiel se déplace de deux colonnes vers la gauche. Dans le cas d'un côté d'hex, ce bonus n'est applicable que si l'unité attaquante traverse le côté d'hex en question. Tous les bonus de combat sont cumulatifs ; il

n'y a pas de limite au nombre de bonus qu'une unité peut recevoir lors d'un seul combat.



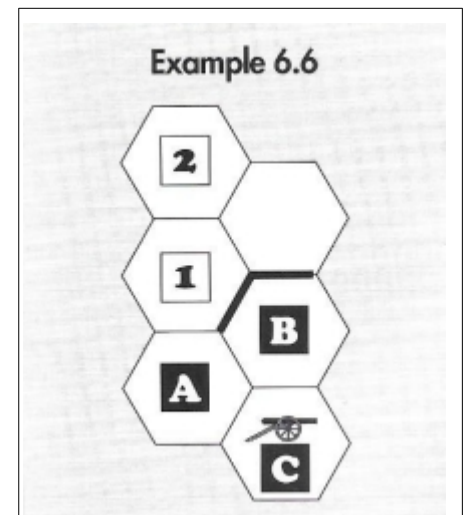
L'unité 1 attaque l'unité A ; l'unité 2 attaque l'unité B. B bénéficie du bonus de -1 pour les bois denses car 2 attaque à travers un côté d'hexagone dégagé. A ne bénéficie pas du bonus car 1 attaque à travers un côté d'hexagone boisé.

Note de conception. Les aficionados de Gettysburg noteront l'absence de toute règle de la "coupure ferroviaire" pour simuler le piège d'une partie de la brigade de Davis par les troupes de l'Union le 1er juillet. Il y a deux raisons à cela. Premièrement, à cette échelle, les coupures (il y en avait plusieurs) ne sont pas des éléments de terrain significatifs - la coupure ne faisait qu'une centaine de mètres de long, et un seul régiment y a été piégé. Deuxièmement, et plus important encore, si vous (le joueur) savez qu'il est désavantageux d'entrer dans la coupure, vous ne le ferez pas. Davis pensait (à juste titre) que la coupure fournirait une avenue couverte vers le flanc de l'Union. Dawes, commandant du 6e Wisconsin et commandant de l'Union sur place, pensait (également à juste titre) que les Confédérés seraient désavantagés s'ils se trouvaient dans la coupure. Les deux commandants ont démontré leur capacité à examiner le terrain et à l'utiliser correctement, le commandant de l'Union avait simplement un meilleur timing. Je préfère laisser ces nuances au hasard de la TRC - si la brigade de Davis se fait lamener par Cutler et/ou Meredith dans l'hex 1724, vous pouvez supposer qu'il a été "pris" dans la coupure.

6.5 Pente. Les côtés d'hex n'affectent le mouvement et le combat que lorsqu'ils sont en montée. Le côté ascendant de la pente est l'hex contenant le symbole de pente. Par exemple, une unité dans l'hex 1709 reçoit le bénéfice de la pente si elle est attaquée par une unité dans l'hex 1708, mais ne recevra pas ce bénéfice contre une unité attaquant depuis l'hex 1610.

6.6 Les côtés d'hex protégés représentent une route enfoncée dans le sol, qui abritait l'infanterie stationnée dans le lit de la route. Ils offrent une protection contre les Bombardements d'artillerie et donnent un bonus en combat régulier, à condition que l'attaque / Bombardement traverse le côté d'hex protégé et entre dans l'hex contenant le symbole de côté d'hex protégé. Si l'attaque / Bombardement traverse un autre côté d'hex (non-protégé) dans le même hex, l'unité en défense / cible ne reçoit pas le bénéfice. Exemple : une unité d'artillerie en 2420 ne peut pas bombarder une unité d'infanterie en 2121, mais peut bombarder une unité en 2023.

Si un Bombardement traverse le sommet de deux côtés d'hex, l'un protégé et l'autre non, traitez-le comme traversant un côté d'hex protégé. Exemple : une unité d'artillerie en 2521 ne peut pas bombarder une unité d'infanterie en 2423.



L'unité B attaque à travers le côté d'hexagone protégé ; l'unité A ne le fait pas. L'unité 1 bénéficiera du bonus de -1 uniquement contre l'unité B. L'unité d'artillerie C ne peut pas bombarder l'unité 1, mais peut bombarder l'unité 2.

6.7 Effets du terrain sur le Bombardement. Les collines, les bois (denses et légers) et les hexs de ville peuvent bloquer la Ligne de Vue de l'artillerie (14.4) et empêcher le Bombardement. La portée d'une unité d'artillerie bombardant depuis un hex de colline est augmentée de 2 (14.5). L'artillerie ne peut pas bombarder les unités dans les hexs de ville et de bois denses (14.6) - elle peut tirer dans les hexs de bois légers / vergers.

Note de conception. Le bonus de portée ne signifie pas que les canons sur les collines tirent plus loin que ceux au niveau du sol ; cela signifie que les hommes qui tirent avec ces canons peuvent voir plus loin, ou plutôt, qu'ils pourraient mieux voir. Même le terrain dégagé était (est) en réalité un terrain légèrement vallonné - il y a d'innombrables rides dans lesquelles les troupes peuvent se cacher. Un homme sur une colline a plus de chances de voir dans ces rides qu'un homme en bas au même niveau. Les canons étaient des armes à tir direct, ils ne pouvaient donc être tirés que sur ce qui pouvait être vu. Les collines étaient donc plus précieuses comme plateformes d'observation.

7.0 État des unités

7.1 En général. L'état d'une unité indique sa capacité (volonté) actuelle à s'engager dans un combat. Une brigade d'infanterie / cavalerie peut être dans l'un des 4 états suivants : Normal, Désorganisé, Ébranlé ou En Déroute (un cinquième état, Incertain, est une règle optionnelle, 22.3). Une brigade est en état Normal sauf si elle est dans l'un des autres états. Une brigade peut être à la fois Désorganisée et Ébranlée. L'artillerie n'est jamais Ébranlée ou Incertaine (13.2).

7.2 Test de Moral. Une unité devra fréquemment faire un Test de Moral. Pour vérifier le moral, lancez un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la Valeur de Moral de la brigade, la brigade réussit le test. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Moral, l'unité échoue. L'effet de la réussite ou de l'échec d'un Test de Moral varie en fonction de la raison pour laquelle il est effectué. Si la

brigade est sur son verso lors d'un Test de Moral, utilisez la Valeur de Moral imprimée sur le verso.

7.3 La Désorganisation représente la perte de cohésion d'une unité, et est utilisée comme un fourre-tout pour les effets du combat, de la fatigue, du manque de munitions, de la perte de chefs, etc. Elle affecte la Valeur de Combat d'une unité mais pas son moral. Une unité peut être Désorganisée 1) suite à un combat ou un Bombardement, ou 2) si elle se désengage ou effectue une Marche Forcée (règles optionnelles, 22.2, 22.4).

Une unité Désorganisée soustrait deux de sa Valeur de Combat lorsqu'elle attaque et un de sa Valeur de Combat lorsqu'elle se défend. La Désorganisation n'affecte pas le mouvement, le moral ou la coordination (11.6).

Une brigade se remet de la Désorganisation si elle n'est pas adjacente à une unité ennemie au début de sa Phase de Mouvement et dépense 2 points de mouvement. Se remettre de la Désorganisation n'affecte pas l'état d'une unité Ébranlée (voir ci-dessous).

7.4 L'état Ébranlé représente la réduction de la capacité et de la volonté d'une unité à engager le combat. Lorsqu'une unité est Ébranlée, retournez-la sur sa face Ébranlée. L'état Ébranlé n'affecte pas le mouvement ni la coordination.

Pour se récupérer de l'état Ébranlé, l'unité ne doit pas se trouver à moins de deux hexs intermédiaires de toute unité ennemie et ne peut pas se déplacer. Lancez un dé. Une brigade d'infanterie se rétablit si le résultat est un "1" ou un "2" - retournez-la sur sa face normale. Une brigade de cavalerie se rétablit sur un résultat de 1 à 4. Sur tout autre résultat, l'unité reste Ébranlée, mais ne subit aucun autre résultat préjudiciable. Les unités Ébranlées dans les Pions de Mouvement Caché peuvent à la fois se déplacer et effectuer un jet de récupération (voir 18.8). Une unité qui tente de récupérer de son état Ébranlé (qu'elle réussisse ou non) se remet automatiquement de sa Désorganisation.

Note de conception. La réduction des Valeurs de Combat et de Moral n'est pas uniforme. Cela représente la cohésion

relativement plus grande de certaines unités par rapport à d'autres. Les Valeurs d'Élimination ne sont pas affectées car elles reflètent la taille de l'unité, et non son moral.

7.5 La Déroute est l'éclatement d'une unité à tel point qu'elle n'est plus une force de combat efficace. Une brigade ne peut Dérouter que suite à un combat. Si une unité est en Déroute et qu'elle peut tracer un chemin d'hexs (de n'importe quelle longueur et direction) libre d'unités ennemies jusqu'à son Train, placez-la dans la case des unités en Déroute. Si elle n'a pas pu tracer un tel chemin, elle est capturée - remettez-la au joueur adverse - et compte pour des Points de Victoire (4.3).

Si le Train de l'armée n'est pas encore entré en jeu, tracez le chemin jusqu'à l'hex 1234 pour les Confédérés, 4000 pour l'Union. Si le Train est entré en jeu et qu'une unité en Déroute ne peut pas tracer un chemin vers lui, mais peut tracer un chemin vers l'hex approprié, retirez-le du jeu - il ne compte pas pour les PV (4.3), mais ne peut pas revenir en jeu.

A la fin de chaque Phase de Mouvement (après que toutes les unités qui doivent être déplacées l'aient fait), le joueur en mouvement peut remettre ses unités en Déroute sur la carte selon la règle 10.4.

7.6 Élimination. Lorsqu'un résultat de combat demande à une unité de vérifier son Élimination, lancez un dé pour l'unité et comparez-le à la Valeur d'Élimination de l'unité. Si le jet de dé est supérieur à la Valeur, l'unité est Éliminée. Retirez-la de la carte et placez-la dans la case des unités Éliminées. Si l'unité a une Valeur d'Élimination de "4+" et que le jet de dé est un 5, relancez le dé ; l'unité n'est Éliminée que si le second jet de dé est un 4, 5 ou 6. Les unités d'artillerie n'ont pas de Valeur d'Élimination ; elles sont Éliminées automatiquement sur tout résultat "E" (13.5, 14.4).

Note de conception. Les valeurs d'une unité sont construites autour de son moral et de sa cohésion - j'ai exclu la force numérique car je ne voulais pas pénaliser indûment les petites mais bonnes brigades ou récompenser indûment les grandes brigades. Les

nombres ne comptent pas vraiment à l'instant de l'impact - ils ne deviennent importants que dans un long combat. Des Valeurs d'Élimination plus élevées représentent soit plus d'hommes, soit la volonté d'une brigade donnée d'absorber un pourcentage plus élevé de pertes.

7.7 Cadres. Une unité dans la case des unités Éliminées peut être remise en jeu en la combinant avec une autre unité Éliminée du même type (infanterie avec infanterie, cavalerie avec cavalerie, artillerie avec artillerie). Les combinaisons ne sont pas affectées par les différences de Valeurs entre les unités. Pour combiner deux unités, placez-en une (au choix du joueur propriétaire) dans la case Cadres Détruits ; remplacez l'autre sur la carte selon la règle 10.4.

Une unité donnée peut entrer et sortir de la case des unités Éliminées un nombre illimité de fois. Une fois dans la case des Cadres Détruits, elle y reste pour le reste de la partie. Les Cadres d'infanterie / cavalerie Détruits comptent pour la victoire (voir 4.3).

Note de conception. L'Élimination d'une brigade n'entraîne aucun PV pour le joueur adverse car l'unité dispose toujours d'un cadre, le précieux noyau d'officiers, de sous-officiers et de soldats de première classe qui font fonctionner une unité. L'utilisation d'un Cadre reviendrait à faire appel à ces troupes pour un dernier effort, au risque de les perdre. Bien que cela puisse être nécessaire pour éviter une crise, cela nuirait à l'armée pour les batailles futures, d'où la perte de PV. Je laisse au joueur le choix de l'unité à détruire car il détruira invariablement la plus faible. C'est acceptable en termes de jeu, car la meilleure unité est plus susceptible d'avoir un cadre cohésif qui ouvrirait la voie au combat.

8.0 Mouvement

8.1 En général. Un joueur peut déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités lors de chacune de ses propres phases de mouvement. Les unités se déplacent une par une - elles ne peuvent pas se déplacer en pile - d'hex en hex adjacent, dans

n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Le mouvement de chaque unité individuelle doit être terminé avant de pouvoir commencer celui d'une autre. Un joueur ne peut pas revenir en arrière et réajuster le mouvement d'une unité précédemment déplacée, sauf si son adversaire l'autorise.

Une unité en mouvement peut être affectée par le terrain (6.2), les unités ennemies proches (8.6), et les unités amies dans un hex (9.0).

8.2 Capacités de mouvement. Chaque unité du jeu a un Potentiel de Mouvement de 4 points de mouvement (PM). Celui-ci n'est pas imprimé sur les unités (sauf sur le Train). Les Pions de Mouvement Caché ont un potentiel de mouvement de 6 - celui-ci est imprimé sur les pions pour rappel.

Les PM ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre, ni être prêtés d'une unité à une autre. Le coût en PM pour entrer dans un hex dépend du terrain dans cet hex ou du côté d'hex à traverser (voir 6.2 et la TET). Si une unité n'a pas assez de PM pour entrer dans un hex donné, elle ne peut pas y entrer. Les unités qui se déplacent ne sont pas obligées de dépenser tous leurs PM.

Note de conception. Les unités individuelles pouvaient se déplacer plus loin que 4 hexs dans le temps représenté par un tour, mais elles ne l'ont pas fait. Les commandants n'avaient tout simplement pas les informations ou l'équipement nécessaires pour ordonner des mouvements rapides sur le champ de bataille (il a fallu plus d'une heure à Meade pour faire passer des unités du 12e Corps de Culp's Hill à Cemetery Ridge, à environ un *mile* de là). Le faible taux de mouvement et les règles de mouvement caché (qui permettent la marche sur route) signifient que seules des unités sélectionnées (la réserve de l'armée) sont capables d'effectuer de tels mouvements.

8.3 Mouvement sur route / chemin. Seules les brigades de cavalerie et les Pions de Mouvement Caché peuvent utiliser le mouvement sur route / chemin (6.3). Ils paient 1/2 PM par hex de route / chemin pénétré, quel que soit le terrain

dans l'hex et quelle que soit la présence d'autres unités amies. Le mouvement sur route / chemin ne peut pas être utilisé adjacent à une unité ennemie.

Les unités d'artillerie peuvent utiliser les routes / chemins pour annuler les autres coûts de terrain dans un hex (13.3). Les Trains ne peuvent se déplacer que sur les routes et les chemins (21.2).

8.4 Déclaration d'attaque. Toutes les attaques et tous les Bombardements doivent être déclarés pendant la Phase de Mouvement. Faites la déclaration pour chaque unité à la fin de son mouvement (ou au lieu du mouvement si elle ne se déplace pas).

Note aux joueurs. Comme aide-mémoire, poussez les attaquants déclarés sur le côté d'hex à travers lequel ils vont attaquer.

Note de conception. Cette règle est destinée à être utilisée avec les règles de perte de contrôle de commandement. Sans cette règle, un joueur pourrait attendre que tous les mouvements soient terminés, puis calculer les attaques les plus favorables. En utilisant cette règle, une partie d'une attaque planifiée peut ne pas avoir lieu à cause de la perte de contrôle du commandement, laissant les unités restantes dans une position moins favorable, ou rendant toute l'attaque inutile parce qu'une attaque de suivi ne sera pas effectuée.

8.5 Déplacement hors de la carte. Toute unité peut être déplacée hors de la carte. Pour cela, elle doit dépenser 1 PM lorsqu'elle se trouve sur un hex de bord de carte. Une fois qu'une unité sort de la carte, ou est forcée de retraiter (12.3) hors de la carte, elle est hors-jeu - elle ne peut pas revenir dans le jeu, mais ne rapporte pas de PV (4.3) pour la destruction ou la capture.

Le joueur Confédéré peut gagner des PV pour la sortie de son Train (voir 4.3).

8.6 Mouvement à proximité d'unités ennemies.

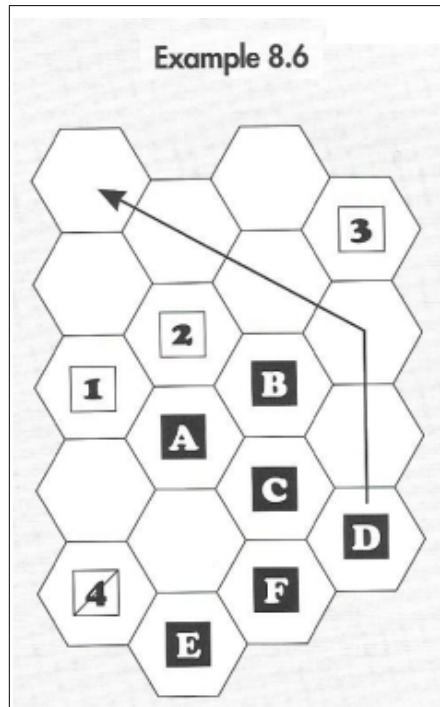
1) Les unités en mouvement ne peuvent jamais entrer dans un hex contenant une unité ennemie de quelque nature que ce soit.

2) Une brigade d'infanterie commençant son mouvement adjacente ou à un hex intermédiaire d'une brigade d'infanterie ennemie ne peut se déplacer que d'un seul hex. Cette restriction ne s'applique pas aux brigades d'infanterie qui commencent leur mouvement à plus d'un hex intermédiaire d'une brigade d'infanterie ennemie ou qui commencent leur mouvement adjacentes ou à un hex intermédiaire d'unités d'artillerie ou de Train ennemies.

3) Les unités d'artillerie ne subissent aucune restriction de mouvement si elles commencent adjacentes à des unités ennemies : elles peuvent toujours utiliser la totalité de leur capacité de mouvement.

4) Faites un Test de Moral pour une brigade de cavalerie chaque fois qu'elle entre dans un hex adjacent à une infanterie ennemie : ne faites pas de Test de Moral si l'infanterie entre dans un hex adjacent à la cavalerie, ou si la cavalerie entre dans un hex adjacent en avançant après combat (12.7), ou si la cavalerie charge (voir 15.5). Si la cavalerie rate le test, elle est Ébranlée (si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'autre effet). Les unités ennemies ne restreignent pas le mouvement de la cavalerie d'une autre manière.

Note de conception. Les fantassins de la Guerre de Sécession n'étaient pas des Stosstruppen, mais ils comprenaient l'importance d'exploiter les brèches dans la ligne ennemie. Les restrictions présentées ici reflètent l'incapacité d'une unité déjà engagée à effectuer des mouvements rapides face à l'ennemi. Je n'ai pas utilisé de zones de contrôle car elles permettent à un défenseur d'utiliser une défense de type "point fort et trou". Cela ne reflète pas exactement l'obsession qu'avaient les armées de la Guerre de Sécession de maintenir une ligne solide (de préférence d'infanterie) face à une forte attaque ennemie, une obsession que les joueurs partagent rapidement. Permettre l'attaque occasionnelle par infiltration était le moindre des deux maux.



Les unités A, B et C ne peuvent chacune se déplacer que d'un seul hex au cours de leur mouvement, car chacune commence son mouvement adjacente ou à moins d'un hex intermédiaire d'une unité d'infanterie ennemie. L'unité D peut se déplacer de tout son potentiel de mouvement (dans n'importe quelle direction, le chemin indiqué n'est qu'un exemple). L'unité F peut effectuer tout son mouvement car l'unité 4 est de la cavalerie. L'unité E peut également se déplacer de tout son potentiel, mais elle est soumise à un délai (15.3).

9.0 Empilement

9.1 En général. Jusqu'à trois unités amies peuvent s'empiler dans un même hex. Cette limite s'applique à tout moment : pendant le mouvement de chaque unité, à chaque combat et à chaque retraite / avance après combat. Les joueurs peuvent examiner les piles ennemies à tout moment - l'unité du dessus ne "protège" pas celles du dessous des yeux de l'ennemi. Un Pion de Mouvement Caché compte comme une seule unité pour l'empilement, quel que soit le nombre d'unités qui y sont cachées.

9.2 Effets de l'empilement sur le mouvement. Une unité en mouvement doit payer 1 PM supplémentaire pour chaque unité déjà présente dans un hex. Si l'unité en mouvement n'a pas assez de PM pour entrer dans l'hex à cause de ce coût, elle ne peut pas entrer dans l'hex. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent traverser un hex lors d'une Phase de Mouvement donnée, mais un joueur en mouvement ne peut pas volontairement surcharger un hex.

Les unités utilisant le mouvement routier (6.3, 8.3) ne paient pas la pénalité de 1 PM par unité.

9.3 Effet de l'empilement sur les retraites. Les unités qui battent en retraite peuvent traverser des piles amies, sans effet sur l'unité qui bat en retraite ou sur la pile. Si l'unité qui bat en retraite cause un surempilement de l'hex, l'unité qui bat en retraite Déroute immédiatement (7.5).

Clarification : En théorie, toutes les unités qui battent en retraite depuis un seul hex le font simultanément. Le joueur propriétaire a toujours le choix de l'unité en Déroute (le terme "Déroute" signifie en fait qu'elles continuent de battre en retraite de façon désorganisée). Cette règle est sévère, peut-être trop. N'hésitez pas à établir une règle interne si vous pensez qu'elle est justifiée.

L'artillerie bat TOUJOURS en retraite avec une unité d'infanterie ou de cavalerie qui bat en retraite, si elle se retrouve seule dans l'hex autrement, et pas seulement lorsqu'elle tire un Soutien défensif dans ce combat. Le fait d'être retourné n'est qu'une réduction relative de la puissance de combat ; les canons continuent à tirer, mais si lentement qu'ils n'ont aucun impact sur la bataille.

Note de conception pour les joueurs expérimentés. Contrairement à beaucoup de wargames, une unité n'est jamais détruite suite à un surempilement, mais peut être capturée si elle ne peut pas tracer un chemin vers son Train ; voir 7.5.

9.4 Ordre d'empilement. La brigade d'infanterie / cavalerie supérieure d'une pile sera toujours la première à combattre ; toute autre brigade est considérée

comme une "Brigade de Soutien" (voir 11.7 et 12.6). Un joueur est libre de changer l'ordre d'empilement dans un hex pendant sa Phase de Mouvement - ceci n'utilise aucun point de mouvement - et peut être capable de changer l'ordre d'empilement pendant la Phase de Combat (11.7). La position relative de l'artillerie dans une pile n'est pas importante (13.0).

Note de conception. Pensez à l'unité du haut comme étant devant, plutôt qu'à côté, de l'unité du bas. Les unités d'artillerie sont très probablement déployées en tant que batteries individuelles, et non en tant qu'unité solide.

9.5 Effet sur le combat. Une seule brigade d'infanterie / cavalerie (celle du haut) peut attaquer ou défendre un même hex. Jusqu'à trois unités d'artillerie peuvent engager le combat (Bombardement ou Soutien) depuis un seul hex au cours d'un même tour (13.0, 14.0).

9.6 Trains. Les Trains ne comptent pas comme une unité pour l'empilement. Les unités amies peuvent ignorer les Trains dans tous les cas.

10.0 Renforts

10.1 En général. Les renforts sont des unités qui se entrent sur la carte après le début de la partie. Le calendrier en 3.3 indique quand et où chaque unité entre sur la carte. Tous les renforts entrent par l'un des hexs de route / chemin portant une grande lettre (par exemple, l'hex 4000 est étiqueté "F"). Les renforts entrent à tout moment pendant la Phase de Mouvement du joueur propriétaire. Ils se déplacent normalement et peuvent engager le combat au tour de leur entrée.

Clarification : Les renforts peuvent toujours entrer dans un PMC.

10.2 Entrée des renforts. Les renforts entrent sous la forme d'une colonne d'unités marchant le long de la route. La première unité dépense 1 PM pour entrer dans l'hex d'entrée, la deuxième unité 2 PM, la troisième unité 3 PM et ainsi de suite (même pour les unités utilisant le mouvement routier).

Les renforts peuvent entrer dans un Pion de Mouvement Caché (PMC, 18.0) ; le PMC compte comme une seule unité, quel que soit le nombre d'unités qu'il contient.

10.3 Retardement des renforts. Si l'hex d'entrée des renforts est bloqué par des unités ennemies, les renforts peuvent être retardés jusqu'à ce que les unités ennemies soient retirées. Les renforts peuvent être volontairement retardés par le joueur propriétaire.

10.4 Ré-entrée depuis les cases d'unités en Déroute / Éliminées. A la fin de la Phase de Mouvement de chaque joueur, celui-ci peut ramener sur la carte ses unités en Déroute (7.5) et Éliminées (7.7) si les conditions suivantes sont remplies : 1) son unité de Train est sur la carte et n'a pas bougé, 2) le Train n'est pas adjacent à une unité ennemie, et 3) le Train n'a pas été attaqué lors de la Phase de Combat ennemie précédente. Placez les unités retournant en jeu à côté du Train. Les unités ne peuvent pas être volontairement surempilées, et elles ne peuvent pas être placées adjacentes à une unité ennemie.

Placez les brigades d'infanterie / cavalerie qui rentrent en état Ébranlé (et en état Incertain si 22.3 est utilisé). Placez les unités d'artillerie qui rentrent dans le jeu avec leur face "Fired" (*Tiré*) visible.

Si le Train n'est pas entré en jeu, ou s'il est entré et sorti à nouveau, les unités ne peuvent pas entrer à nouveau en jeu. Dans ces limites, il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent revenir sur la carte en un seul tour.

11.0 Combat

11.1 En général. Les combats entre brigades d'infanterie et de cavalerie ne peuvent avoir lieu qu'entre brigades adjacentes et opposées. Le joueur qui se déplace est appelé l'attaquant et le joueur qui ne se déplace pas est appelé le défenseur, quelle que soit la situation générale. Le combat est toujours volontaire, sauf que toute unité qui a déclaré une attaque à la fin de son mouvement doit attaquer (8.4). L'attaquant peut déclarer et effectuer

autant ou aussi peu d'attaques qu'il le souhaite. L'attaquant peut mener ses attaques dans l'ordre qu'il choisit, mais chacune doit être complètement résolue avant de commencer la suivante.

L'artillerie peut soutenir les brigades d'infanterie / cavalerie (13.0) et peut attaquer en bombardant les unités ennemies (14.0).

11.2 Combats individuels. Le combat est toujours une brigade en attaque contre une brigade en défense. Chaque brigade en attaque ne peut attaquer qu'une seule fois par Phase de Combat, mais chaque brigade en défense peut être attaquée un nombre illimité de fois. Si plus d'une brigade attaque une seule brigade en défense, l'attaquant peut effectuer un jet pour voir si ces brigades coordonnent leurs attaques (11.6).

Toutes les attaques contre une même unité en défense doivent être déclarées avant la résolution de la première attaque contre ce défenseur. Une fois dédiée à une attaque donnée, une brigade ne peut pas prendre part à une autre, même si le défenseur est retiré de l'hex par une attaque précédente. Toutes les attaques contre un seul défenseur doivent être résolues avant de commencer toute attaque contre un autre défenseur.

Note de conception. Il est tout à fait possible qu'une brigade (ou plus) soit "gaspillée" si un défenseur est détruit ou a battu en retraite au début d'une attaque multi-brigades. Les unités inutilisées peuvent être utilisées pour des Contre-Attaques ultérieures (voir 19.0). Ceci illustre la nature relativement inflexible des systèmes de commandement et de contrôle de l'époque ; une fois qu'une unité avait ses ordres, il fallait du temps pour les modifier.

11.3 Procédure de combat. Pour chaque combat, suivez les étapes suivantes :

1) Si plus d'une brigade attaque un même hex, faites un jet pour voir si les attaquants se coordonnent (11.6). Faites ceci une seule fois par brigade en défense.

2) Si la règle optionnelle de l'état Incertain (22.3) est utilisée, faites un Test de Moral pour toutes les unités Incertaines, l'attaquant en premier.

3) Déterminez si l'attaquant et/ou le défenseur recevront un Soutien d'artillerie (13.4).

4) Calculez le Différentiel de Combat (11.4) pour déterminer la colonne appropriée sur la Table des Résultats du Combat (TRC).

5) Lancez deux dés. Croisez le résultat du jet de dés avec la colonne du Différentiel pour déterminer le résultat du combat.

6) Appliquez les résultats (12.0).

7) Effectuez une avance après combat (12.7), s'il y a lieu. Si la règle optionnelle de Contre-Attaque (19.0) est utilisée, déterminez si une unité est éligible pour effectuer une Contre-Attaque sur la brigade qui vient d'avancer.

11.4 Calcul du Différentiel de Combat.

Soustrayez la Valeur de Combat du défenseur de la Valeur de Combat de l'attaquant. Modifiez ce résultat en fonction des éléments suivants qui s'appliquent :

+1 ou plus pour la coordination, le cas échéant (11.6)

-1 ou plus pour tout effet de terrain (6.4, 11.5)

+1 si l'attaquant a de l'artillerie en Soutien (13.4)

-2/-3 si le défenseur a de l'artillerie en Soutien (13.4)

+1 si le défenseur est Désorganisé (7.3)

-2 si l'attaquant est Désorganisé (7.3).

Ajout : Les Différentiels de Combat supérieurs à "+4" sont traités comme "+4" ; les différentiels inférieurs à "-4" sont traités comme "-4".

11.5 Effets du terrain sur le Différentiel de Combat.

Réduisez le Différentiel de 1 si l'unité en défense se trouve dans un hex de ville, derrière une pente, un ruisseau, un ravin ou un côté d'hex protégé, ou si elle se trouve dans des bois denses et est attaquée à travers un côté d'hex dégagé. Réduisez le Différentiel de 2 si l'unité en défense se trouve dans un hex accidenté. Les effets du terrain sont cumulatifs - réduisez le

Différentiel pour chaque type de terrain qui s'applique à un combat donné. Voir 6.4-6.6 et la TET.

11.6 Coordination. La capacité des brigades à se coordonner est déterminée par le niveau de coordination de l'armée, qui se trouve sur le Marqueur d'Armée (voir 2.11). Lancez un dé pour toute attaque dans laquelle plus d'une brigade attaque une seule unité en défense. Les brigades attaquantes n'ont pas besoin d'être adjacentes les unes aux autres, elles attaquent simplement la même unité en défense. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la Valeur de Coordination, les attaques sont coordonnées. Ajoutez 1 au Différentiel pour la première attaque, 2 à la deuxième attaque, 3 à la troisième attaque et ainsi de suite.

11.7 Brigades de Soutien. Une brigade d'infanterie / cavalerie empilée avec une brigade attaquée est considérée comme une Brigade de Soutien. Une Brigade de Soutien devient le défenseur d'un hex attaqué si le défenseur initial est Éliminé ou en Déroute (mais voir 12.6). Si le défenseur initial est l'objet d'attaques multiples et que ces attaques ne sont pas coordonnées, l'unité de Soutien peut, à la discrétion du défenseur, échanger sa place avec le défenseur initial entre deux attaques.

12.0 Résultats du combat

12.1 En général. Tous les résultats de combat avec un "A" s'appliquent à l'attaquant ; tous les résultats avec un "D" s'appliquent au défenseur. Une brigade en défense qui est la cible de plus d'une attaque doit appliquer tous les résultats de combat d'une attaque avant que la suivante ne soit résolue. Les brigades en Soutien peuvent être affectées par un résultat (12.6).

12.2 Explication des résultats de combat.

E (avec tout autre résultat, attaquant ou défenseur) : lancez un dé pour l'unité affectée avant d'appliquer tout autre résultat. Si le jet de dé est supérieur à la Valeur d'Élimination de l'unité, celle-ci est Éliminée (7.6) ; tout autre résultat est sans effet.

A la brigade attaquante est Désorganisée, placez un marqueur "D" sur elle. Si elle est déjà Désorganisée, il n'y a pas d'autre effet.

AR la brigade attaquante est Désorganisée (si elle est déjà Désorganisée, il n'y a pas d'autre effet). Faites un test de Déroute pour l'unité en lançant un dé : si le résultat est supérieur à la Valeur de Moral de l'unité, l'unité Déroute (7,5). Si l'unité ne Déroute pas, elle est Ébranlée (si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'effet supplémentaire).

D la brigade en défense est Désorganisée (si elle est déjà Désorganisée, il n'y a pas d'effet supplémentaire).

D# la brigade en défense est Désorganisée (si elle est déjà Désorganisée, il n'y a pas d'effet supplémentaire). Si le chiffre est supérieur à la Valeur de Moral de l'unité affectée, elle doit battre en retraite (12.3-12.4) et devient Ébranlée ; si l'unité est déjà Ébranlée, faites un test de Déroute pour l'unité en lançant un dé : si le résultat est supérieur à la Valeur de Moral de l'unité, l'unité Déroute (12.5). Si l'unité ne Déroute pas, elle reste Ébranlée.

DR la brigade en défense est Désorganisée (si elle est déjà Désorganisée, il n'y a pas d'autre effet). Faites un test de Déroute pour l'unité en lançant un dé : si le résultat est supérieur à la Valeur de Moral de l'unité, l'unité Déroute (7,5). Si l'unité ne Déroute pas, elle est Ébranlée (si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'autre effet) et doit battre en retraite.

Note de conception. La TRC est asymétrique à cause de l'impact différent du combat sur les attaquants et les défenseurs. Les unités attaquantes subissent principalement des dommages physiques (pertes et désorganisation), mais ne sont pas aussi susceptibles de dérouter car elles ont la possibilité, contrairement aux défenseurs, d'annuler l'attaque à tout moment.

12.3 Unités obligées de battre en retraite. Une unité en défense qui est Ébranlée à la suite d'un combat doit

battre en retraite. Si l'unité était déjà Ébranlée (et ne Déroute pas), elle reste Ébranlée et doit battre en retraite. Les unités attaquantes ne battent jamais en retraite.

Note de conception. Les unités attaquantes étaient fréquemment clouées au sol et parfois décimées par les tirs défensifs, mais elles cédaient rarement du terrain avant que les défenseurs ne lancent une sorte de Contre-Attaque. Il y a une différence sur le moral des troupes et des unités entre échouer à prendre un objectif et en être chassé. C'est une excellente illustration de la supériorité inhérente de l'attaque sur le plan moral (par opposition au plan physique).

12.4 Conduite de la retraite. Une unité obligée de retraiter après un combat doit retraiter d'un hex, dans n'importe quelle direction. L'unité peut retraiter dans un hex adjacent à une brigade d'infanterie ennemie, mais elle ne peut pas terminer sa retraite là - elle peut s'arrêter à côté d'une unité d'artillerie ou d'un Train ennemi. Une unité qui bat en retraite à côté d'une brigade d'infanterie ennemie doit faire un Test de Moral : si elle échoue, elle Déroute (12,5) ; si elle réussit, elle bat en retraite d'un autre hex. Il n'y a pas de durée maximale de retraite - faire un Test de Moral et retraiter d'un autre hex jusqu'à ce que l'unité atteigne un hex non adjacent à une unité d'infanterie ennemie.

Si une unité qui bat en retraite provoque un surempilement de l'hex, elle est automatiquement mise en Déroute.

Ajout : Une unité qui doit battre en retraite mais qui ne peut pas le faire parce qu'elle est encerclée, est capturée.

Ajout : Une unité qui bat en retraite ne peut pas s'arrêter adjacente à une unité de cavalerie ennemie.

12.5 Déroute. Si une unité est en Déroute et qu'elle peut tracer un chemin d'hex (de n'importe quelle longueur et direction) exempt d'unités ennemies jusqu'à son Train, placez-la dans la case des unités en Déroute. Si elle n'a pas pu tracer un tel chemin, elle est capturée - remettez-la au joueur adverse.

Si le Train de l'armée n'est pas encore entré en jeu, tracez le chemin jusqu'à l'hex 1234 pour les Confédérés,

4000 pour l'Union. Si le Train est entré en jeu et qu'une unité en Déroute ne peut pas tracer un chemin jusqu'à lui, mais peut tracer un chemin jusqu'à l'hex approprié, retirez-le du jeu - il ne compte pas pour les PV (4.3), mais ne peut pas revenir en jeu. Voir 7.5.

12.6 Effets de la retraite et de la Déroute sur les Brigades de Soutien. Si une brigade d'infanterie / cavalerie est mise en Déroute ou forcée de battre en retraite (pas après Élimination), toutes les autres brigades d'infanterie / cavalerie dans l'hex sont Désorganisées (si elles sont déjà Désorganisées, il n'y a pas d'autre effet). Faites un Test de Moral pour chaque brigade. Toute brigade qui rate le test est Ébranlée (en Déroute si elle est déjà Ébranlée) et doit retraiter (12.4). Ceci ne s'applique pas aux unités d'artillerie dans l'hex, mais voir 13.4. Une Brigade de Soutien qui n'est pas obligée de retraiter reste dans l'hex et se défend contre toute attaque ultérieure dans l'hex. Elle peut Contre-Attaquer l'unité qui vient d'attaquer (19.0).

12.7 Avance après combat. Si l'hex du défenseur est vide après le combat, l'unité attaquante peut avancer dans l'hex. Si une ou plusieurs autres brigades attaquantes ont déclaré une attaque dans l'hex et n'ont pas encore résolu l'attaque (leur attaque est "gaspillée"), elles peuvent également avancer dans l'hex - les limites d'empilement s'appliquent.

13.0 Artillerie

13.1 En général. Les unités d'artillerie sont principalement des armes de Soutien pour l'infanterie et la cavalerie, mais peuvent également effectuer des Bombardements (14.0).

Au début de chaque tour de joueur, le joueur en mouvement retourne toutes ses unités d'artillerie non-Désorganisées sur leur face prête (recto du pion). Chaque unité d'artillerie ne peut effectuer qu'une seule des fonctions suivantes pendant les deux tours de joueur suivants (un tour ami, un tour ennemi) : elle peut

- 1) se déplacer, ou
- 2) bombarder, ou

- 3) fournir un Soutien à une brigade d'infanterie / cavalerie, de manière offensive ou défensive, au cours d'un seul combat.

Une fois qu'une unité d'artillerie a rempli une fonction quelconque, retournez-la sur sa face "Fired" - elle ne peut rien faire d'autre jusqu'au début de son prochain tour de joueur. Le nombre entre parenthèses sur la face "Fired" n'est utilisé que lorsque l'artillerie défend un hex par elle-même (voir 13.5).

Une unité d'artillerie qui commence son tour de joueur Désorganisée ne peut que se déplacer et/ou se remettre de la Désorganisation - la remise en état coûte 2 PM (7.3).

Clarification : Lorsque l'artillerie est Désorganisée, elle est retournée sur sa face "Fired" (c'est-à-dire qu'elle compte pour le mouvement).

13.2 État de l'artillerie. Les unités d'artillerie sont affectées par et récupèrent de la Désorganisation et de la Déroute de la même façon que les brigades d'infanterie / cavalerie. L'artillerie ne devient jamais Ébranlée (ou Incertaine).

L'artillerie est Éliminée automatiquement sur tout résultat "E" ; ne faites pas de test d'Élimination. Une unité d'artillerie Éliminée peut être combinée avec toute autre unité d'artillerie Éliminée selon la règle 7.7, quelles que soient les différences de portée et de Soutien.

Note de conception. Les artilleurs, comme la plupart des spécialistes techniques, se définissent par leur association avec les machines de leur métier (par opposition aux fantassins et aux cavaliers, qui se définissent comme membres d'une organisation). Tant que les canons survivront, les artilleurs resteront avec eux. Les unités d'artillerie sont donc beaucoup moins sensibles à la perte de cohésion (Ébranlement / Déroute) qui frappe l'infanterie / cavalerie.

13.3 Mouvement de l'artillerie. L'artillerie se déplace de la même manière que l'infanterie et la cavalerie, à l'exception suivante. Pour les besoins du mouvement de l'artillerie uniquement, les routes et les chemins annulent tous les

Gettysburg – Lee's Greatest Gamble

(Command Magazine n°17, Juillet-Août 1992) + erratas

effets du terrain : l'artillerie paie 1 PM par hex et 0 PM par côté d'hex traversé. Ce n'est pas le mouvement routier, juste la négation des coûts de mouvement supplémentaires. Voir 18.8 concernant l'artillerie se déplaçant dans un Pion de Mouvement Caché.

Clarification : L'artillerie qui se déplace sur une route paie toujours la pénalité d'empilement.

13.4 Soutien d'artillerie. Les unités d'artillerie peuvent fournir un Soutien aux brigades d'infanterie / cavalerie en attaque et en défense. Le Soutien de chaque unité d'artillerie dure le temps d'un seul combat. Après que l'artillerie ait fourni un Soutien, retournez-la sur sa face "Fired". Les règles de terrain et de Ligne de Vue (14.4) n'affectent pas l'artillerie de Soutien.

Le Soutien offensif peut être donné à toute brigade d'infanterie / cavalerie empilée avec l'unité d'artillerie. Ajoutez la Valeur de Soutien Offensif de l'artillerie au Différentiel de Combat. Une brigade attaquante ne peut être soutenue que par une seule unité d'artillerie. L'artillerie n'est pas affectée par le résultat du combat.

Un Soutien défensif peut être donné à toute brigade d'infanterie / cavalerie empilée avec ou adjacente à l'unité d'artillerie. Soustraire la Valeur de

Soutien Défensif de l'artillerie du Différentiel de Combat. Une brigade en défense peut être soutenue par plus d'une unité d'artillerie dans un tour donné, mais seulement une par combat. L'artillerie bat en retraite (et est Désorganisée) si elle est empilée avec une brigade d'infanterie / cavalerie qui est forcée de battre en retraite et (l'artillerie) se retrouverait seule dans l'hex si elle restait ; sinon l'artillerie n'est pas affectée par le résultat du combat.

Clarification : En théorie, toutes les unités qui battent en retraite depuis un seul hex le font simultanément. Le joueur propriétaire a toujours le choix de l'unité en Déroute (le terme "Déroute" signifie en fait qu'elles continuent de battre en retraite de façon Désorganisée). Cette règle est sévère, peut-être trop. N'hésitez pas à établir une règle interne si vous pensez qu'elle est justifiée.

L'artillerie bat TOUJOURS en retraite avec une unité d'infanterie ou de cavalerie qui bat en retraite, si elle se retrouve seule dans l'hex autrement, et pas seulement lorsqu'elle tire un Soutien défensif dans ce combat. Le fait d'être retourné n'est qu'une réduction relative de la puissance de combat ; les canons continuent à tirer, mais si lentement qu'ils n'ont aucun impact sur la bataille.

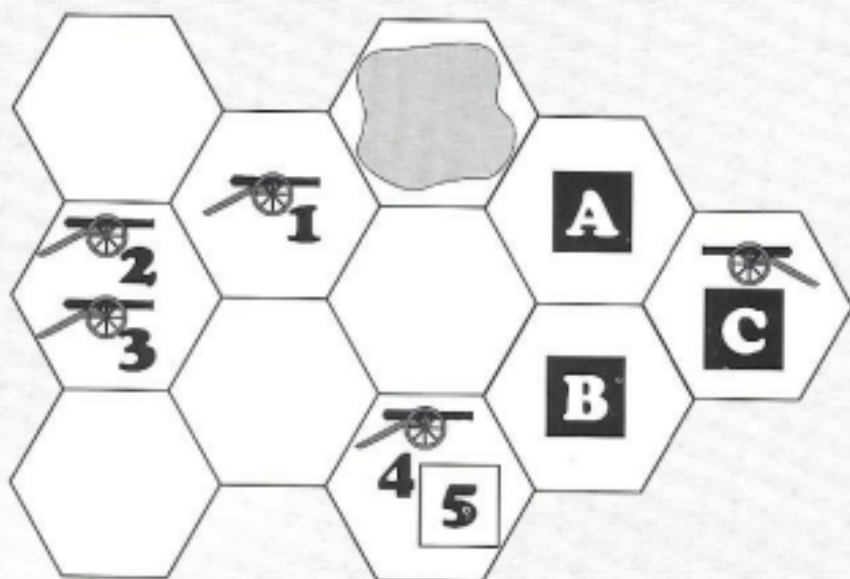
13.5 Artillerie se défendant seule.

L'artillerie seule dans un hex peut être attaquée par une unité d'infanterie ou de cavalerie ennemie. Il peut y avoir plus d'une unité d'artillerie dans l'hex - "seule" signifie ici qu'il n'y a pas d'infanterie ou de cavalerie empilée avec l'artillerie. Une seule unité d'artillerie peut défendre l'hex. Le combat est résolu normalement (11.0) en utilisant la Valeur de Soutien Défensif de l'artillerie pour sa Valeur de Combat (si l'unité a déjà tiré, utilisez le nombre entre parenthèses au verso de l'artillerie).

Sur tout résultat DE, elle est Éliminée. Sur tout autre résultat D, l'artillerie est Désorganisée - ignorez tout résultat # ou R - et peut être capturée. Lancez un dé. Sur un résultat de 1-2, l'artillerie est capturée. Sur un résultat de 3-6, l'artillerie doit reculer (12.4). S'il y a plus d'une unité d'artillerie dans l'hex, les unités n'ayant pas combattu doivent également reculer (mais ne sont pas sujettes à l'Élimination). Faites un jet de dé de capture séparé pour chacune.

L'artillerie ne contribue pas à la défense de l'hex si elle est empilée avec de l'infanterie ou de la cavalerie, sauf par Soutien. L'artillerie ne peut pas attaquer seule (sauf par Bombardement).

Exemples 13.0 & 14.0



Les unités d'artillerie 2-4 peuvent chacune bombarder n'importe quelle unité en défense. L'unité 1 peut bombarder les unités B et C, mais sa LDV vers l'unité A est bloquée par les bois (la LDV suit le côté d'hex, mais est bloquée parce qu'un des hexs est bloqué).

L'unité 4 peut fournir un soutien offensif à l'unité 5 si elle attaque l'unité B. Les unités 2 et 3 peuvent tenter de coordonner leurs tirs. L'unité C peut fournir un soutien défensif à l'unité B si cette unité est attaquée par l'unité 5.

14.0 Bombardement

14.1 En général. Une unité d'artillerie n'ayant pas tiré et non-Désorganisée peut bombarder tout hex occupé par l'ennemi (l'hex cible) pendant sa Phase de Combat, à condition qu'une Ligne de Vue vers l'hex cible existe (14.4) et que la cible soit à portée (14.5). Faites cette vérification avant que le Bombardement ne soit déclaré.

Tous les Bombardements d'artillerie doivent être déclarés pendant la Phase de Mouvement précédente (8.4). Une fois qu'une cible est déclarée pour une unité d'artillerie donnée, elle ne peut pas être changée pour une autre cible. Chaque unité d'artillerie tire seule, sauf si elle se coordonne avec d'autres unités d'artillerie (14.7).

14.2 Bombardement multi-unités. Un nombre quelconque d'unités d'artillerie, dans le même hex ou dans des hexs différents, peut tirer sur une seule cible. Jusqu'à trois unités d'artillerie peuvent bombarder à partir d'un seul hex. Les unités d'artillerie qui tirent depuis le même hex peuvent tirer sur la même cible ou sur des hexs différents. Si deux ou trois unités d'artillerie dans un même hex tirent sur la même cible, elles peuvent coordonner leur tir (14.7). S'il y a deux ou trois unités dans l'hex cible, le joueur qui bombarde peut choisir n'importe laquelle des unités comme cible - il n'est pas obligé de tirer sur l'unité supérieure. Un seul Bombardement ne peut affecter qu'une seule unité cible.

14.3 Procédure de Bombardement.

- 1) Localisez la colonne sur la Table de Bombardement correspondant au nombre d'unités d'artillerie qui tirent. La colonne "1" sera utilisée sauf si deux ou trois unités sont coordonnées.
- 2) Lancez un dé. Croisez le résultat du jet de dé avec la colonne.
- 3) Appliquez le résultat du Bombardement. Les Bombardements ne provoquent jamais de retraite.

14.4 Résultats d'un Bombardement.

A : L'unité ou les unités d'artillerie qui bombardent sont Désorganisées.

- : Aucun effet.

D : L'unité cible est Désorganisée ; si elle l'est déjà, aucun effet supplémentaire.

DR : L'unité cible est Désorganisée et doit faire un Test de Moral ; si elle échoue, elle Déroute (12.5) ; si elle réussit, elle est Ébranlée - si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'autre effet. L'unité ne bat pas en retraite.

DER : L'unité cible est Désorganisée et doit faire un test d'Élimination (l'artillerie cible est automatiquement Éliminée). Si elle survit, elle doit faire un Test de Moral ; si elle rate le test, elle est en Déroute (12,5) ; si elle le réussit, elle est Ébranlée - si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'autre effet. L'unité ne bat pas en retraite.

14.4 Ligne de Vue. Une Ligne de Vue (LDV) est une ligne droite allant du centre de l'hex de l'artillerie de Bombardement au centre de l'hex de l'unité cible. Si un hex ou un côté d'hex le long de la LDV est bloqué, l'artillerie ne peut pas effectuer le Bombardement. Si la LDV suit un côté d'hex et qu'un hex adjacent à ce côté d'hex est bloqué, la LDV est bloquée.

Clarification : On ne prend en compte que les hexs intermédiaires, pas le terrain dans les hexs où se trouvent les unités.

L'artillerie est soit sur une colline, soit au niveau du sol (chaque hex sans colline). Toute artillerie tirant d'un hex de colline vers un hex de colline est bloquée uniquement par des bois (denses ou légers) au niveau de la colline (toute combinaison de bois et de colline dans un hex). L'artillerie tirant d'une colline vers le sol, du sol vers une colline ou du sol vers le sol est bloquée par n'importe quelle colline, bois (dense ou léger) ou hex de ville.

Terrain bloquant la Ligne de Vue (LDV)

		L'unité qui tire est sur :	
		Colline	Sol
L'unité cible est sur :	Colline	Bois sur un niveau de colline	Bois, colline, ville
	Sol	Bois, colline, ville	Bois, colline, ville

Note de conception. Les règles de LDV sont écrites principalement pour la simplicité, mais sont délibérément biaisées contre l'unité d'artillerie qui tire. Ceci est fait parce que l'artillerie ne devrait pas être un rayon mortel dans ce jeu - elle n'était pas si efficace. Je suis resté à l'écart de plusieurs élévations différentes parce qu'il n'y a tout simplement pas beaucoup d'élévations sur le champ de bataille. Même la plus haute colline utilisable - Cemetery Hill - n'offre pas une élévation suffisante pour que les artilleurs qui s'y trouvent puissent voir les cibles derrière les bois, les autres collines, etc.

14.5 Portée. C'est le nombre d'hexs intermédiaires à travers lesquels la brigade peut tirer - ne comptez pas l'hex dans lequel se trouve l'artillerie et ne comptez pas l'hex cible. Ajoutez deux à la portée d'une unité d'artillerie bombardant depuis une colline (de n'importe quelle taille), même si la cible est également sur une colline.

Les Bombardements peuvent être effectués contre des unités adjacentes, et l'artillerie peut bombarder normalement même si d'autres unités ennemies sont adjacentes. Le Bombardement compte comme une attaque dans le but de générer des Contre-Attaques ennemies (19.0).

Note de conception. La portée n'a pas d'impact sur l'efficacité du bombardement car l'effet du bombardement est principalement moral - toute perte de précision serait compensée par l'augmentation du sentiment d'impuissance de la cible (plus l'artillerie est éloignée, moins la cible peut faire quelque chose).

14.6 Effets du terrain sur le Bombardement. L'artillerie ne peut pas bombarder dans un hex de forêt dense ou de ville, même si l'hex cible est adjacent à l'unité d'artillerie qui bombarde. L'artillerie ne peut pas bombarder une unité si la LDV traverse un hex protégé et que l'unité cible se trouve dans le même hex que le côté d'hex protégé ; c'est-à-dire que le côté d'hex protégé ne bloque pas la LDV des unités dans d'autres hex (l'artillerie serait capable d'apporter un Soutien offensif et défensif dans un tel terrain - voir 13.4). Le terrain ne modifie jamais le résultat du Bombardement ni la colonne utilisée.

Note de conception. Presque toutes les batailles de la guerre de Sécession ont un exemple de troupes dans les bois qui se croient à l'abri des tirs d'artillerie, puis sont fauchées par les obus et, pire encore, par les éclats de bois et les branches qui tombent. Dans aucun cas, je n'ai pu déterminer que le bombardement était délibéré (les artilleurs ne tiraient pas dans les bois car ils ne pouvaient pas voir leurs cibles), mais il s'agissait généralement d'un cas de tir par-dessus une autre cible. Le 3 juillet, les hommes de Pickett ont subi de "lourdes" pertes - quelques centaines tout au plus - du fait des tirs d'artillerie de l'Union sur la ligne de feu Confédérée. Ces pertes n'étaient tout simplement pas significatives en termes de jeu.

14.7 Coordination dans le Bombardement. Deux ou trois unités d'artillerie empilées ensemble peuvent tenter de se coordonner lors d'un Bombardement. Lancez un dé pour la pile. Si le jet de dé est inférieur ou égal à la Valeur de Coordination de l'Armée (2.11, 11.6), la coordination est réussie ; utilisez la colonne "2" ou "3" de la Table de Bombardement. Faites un seul jet pour l'ensemble du Bombardement - ne faites pas un seul jet pour chaque unité d'artillerie.

Si la coordination est ratée, chacune des unités d'artillerie doit tirer sur l'unité cible séparément - elles ne peuvent pas tirer sur une autre cible pendant ce tour de joueur.

L'artillerie dans différents hexs tirant sur la même cible ne peut pas se coordonner - elle doit tirer séparément. Il

est possible pour une pile coordonnée et d'autres unités d'artillerie de tirer sur la même cible, ou pour deux piles coordonnées ou plus de tirer sur la même cible.

Note de conception. Bien que rarement réalisée, l'artillerie en masse pouvait détruire les formations ennemies. En général, l'artillerie causait quelques pertes (probablement plus qu'on ne le croit généralement), mais son effet principal était psychologique. Les obus qui explosent ont un effet physique (commotion) sur les individus, le bruit fait qu'il est beaucoup plus difficile d'entendre les ordres criés, et la fumée des obus qui explosent exacerbe le sentiment d'isolement physique du soldat. Les troupes étaient également frustrées de ne pas pouvoir riposter contre les canons (c'est pourquoi les commandants d'infanterie s'efforçaient de maintenir les canons de Soutien à proximité).

15.0 Cavalerie

15.1 Mouvement accéléré de la cavalerie. Une unité de cavalerie non-Désorganisée peut doubler sa vitesse de mouvement sur tout hex dans lequel elle commence et reste à au moins deux hexs intermédiaires de toutes les unités ennemies. La cavalerie est automatiquement Désorganisée à la fin de ce mouvement. Lorsqu'elle utilise le mouvement accéléré, la cavalerie peut également utiliser le mouvement sur route (6.3 & 8.3), mais ne peut pas faire de Marche Forcée (22.4).

Note de conception. Il n'y a pas de différenciation entre la cavalerie montée et la cavalerie démontée. Je suppose que les unités de cavalerie individuelles montent et descendent de cheval selon les circonstances, et que les ordres sont donnés par les commandants d'unités, et non par le commandant d'armée que le joueur représente.

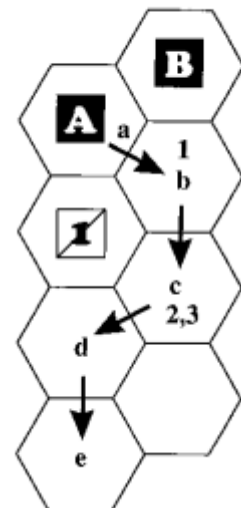
15.2 Cavalerie et infanterie ennemie. Faites un Test de Moral pour une brigade de cavalerie chaque fois qu'elle se déplace dans un hex adjacent à une infanterie ennemie : ne faites pas de Test de Moral si l'infanterie se déplace à côté

de la cavalerie, ou si la cavalerie se déplace de façon adjacente en avançant après combat (12.7), ou si la cavalerie charge (voir 15.5). Si la cavalerie rate le test, elle est Ébranlée (si elle est déjà Ébranlée, il n'y a pas d'autre effet). Voir 8.6(4).

15.3 Entrave. Chaque fois qu'une brigade d'infanterie (uniquement) tente de quitter un hex adjacent à une brigade de cavalerie (uniquement - si elle est également adjacente à de l'infanterie, la règle 8.6(2) est prioritaire), lancez un dé. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, la brigade d'infanterie doit payer un PM supplémentaire pour quitter l'hex. Si l'infanterie a déjà dépensé 3 PM pendant son déplacement, elle ne peut pas entrer dans l'hex suivant à moins de faire une Marche Forcée (22.4).

Cette pénalité s'applique chaque fois que l'infanterie quitte un hex adjacent à une unité de cavalerie, que l'hex dans lequel elle doit entrer soit adjacent à la même unité de cavalerie ou à une autre.

Exemple 15.3



L'unité A prévoit de se déplacer sur le chemin a-b-c-d-e. En quittant (a), elle doit faire un test d'Entrave. Un "3" est obtenu ; aucun effet. En quittant (b), un "6" est obtenu ; A doit payer un PM supplémentaire. En quittant (c), un "5" est obtenu ; A ne peut se déplacer vers l'hex (d) que si elle effectue une Marche Forcée.

(Notez que l'unité 1 ne fait pas de Test de Moral selon 15.2 car elle ne se déplace pas à côté de l'infanterie

Gettysburg – Lee's Greatest Gamble

(Command Magazine n°17, Juillet-Août 1992) + erratas

ennemie ; l'infanterie ennemie se déplace à côté d'elle).

15.4 Retraite avant combat. Au moment du combat, la cavalerie peut tenter de battre en retraite face à une attaque d'infanterie (uniquement) ennemie. Lancez un dé : la cavalerie peut battre en retraite sur un résultat de "1" à "4". Les règles normales de retraite s'appliquent. L'infanterie peut avancer, et est sujette à une Contre-Attaque. Cette retraite peut être faite même si une unité de cavalerie ennemie a déclaré une attaque contre la cavalerie en défense dans la même Phase de Combat - la retraite est faite au moment où l'infanterie attaque.

15.5 Charges de cavalerie. Les unités de cavalerie non-Ébranlées et non-Désorganisées peuvent charger une unité d'infanterie ennemie en terrain dégagé. L'unité ennemie ne peut pas être empilée avec de la cavalerie ou de l'artillerie, mais il peut y avoir plus d'une unité d'infanterie dans l'hex. L'unité de cavalerie qui charge ne peut pas dépenser plus de 2 PM. Résolvez la charge comme n'importe quel autre combat.

Traitez tout résultat avec un "D" comme un résultat "DR", mais faites également un test d'Élimination si la TRC le demande.

Si la cavalerie qui charge n'est pas Éliminée ou mise en Déroute lors du combat, elle est automatiquement Désorganisée et Ébranlée (même si elle a gagné).

Note pour les débutants. Les règles 16.0 à 19.0, et la section 22.0, sont des règles optionnelles. Elles ajoutent une certaine complexité au jeu. Nous vous recommandons de ne pas les utiliser tant que vous n'êtes pas à l'aise avec le système de jeu.

16.0 Contrôle du commandement

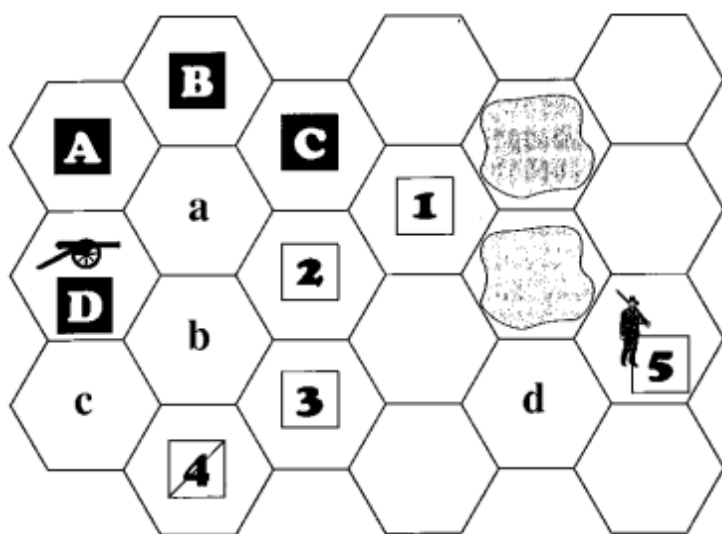
16.1 En général. L'État de Contrôle du Commandement d'une armée reflète la capacité de l'organisation à réaliser les souhaits du joueur (commandant) à un moment donné. Il existe quatre états de contrôle de commandement : Attaque, Restreint, Passif, et Panique. Ces trois derniers états imposent certaines restrictions sur la capacité de l'armée à se déplacer et à attaquer.

Note de conception. Les pions de chef ne représentent pas seulement Lee et Meade. Ils sont plutôt une représentation générale de la structure de commandement de chaque armée. Les

Facteurs d'Initiative et de Commandement sont fortement axés sur les capacités et les caractéristiques du commandant ; le Facteur de Coordination est plus axé sur le professionnalisme général des officiers subordonnés de chaque camp.

16.2 Détermination de l'État de Contrôle du Commandement. Au début de chaque tour de joueur, le joueur en mouvement lance deux dés et compare le résultat à l'Intervalle de Contrôle de Commandement sur son pion de chef. Si le résultat est supérieur au nombre le plus élevé de la portée, l'armée est en état d'Attaque ; placez le Marqueur d'Armée dans la Case de Contrôle de Commandement (*Command Control Box*) avec le recto visible. Si le résultat est compris dans la fourchette (inclusivement), l'armée est en état Restreint ; retournez le pion sur verso (s'il est déjà sur le verso, laissez-le là). Si le résultat du dé est inférieur au chiffre le plus bas de la fourchette, l'armée est en état Passif ; placez le marqueur, face verso visible, dans la partie de la Case de Commandement marquée "Passif" (*Passive*). Si le jet de dé est inférieur à la Valeur de Panique (*Panic Rating*) du pion, l'armée est en état de Panique ; placez le marqueur, le verso apparent, dans la partie de la boîte de commandement marquée "Panique" (*Panic*).

Exemples 16.4 & 17.0



(16.4) L'armée de l'Union est en état Restreint. A et B peuvent se déplacer dans l'hex (a) parce que l'unité C est adjacente à l'unité 2. Aucune ne peut se déplacer dans l'hex (b) car aucune unité amie n'est adjacente à l'unité 3. Aucune ne peut entrer dans l'hex (c) car l'unité 4 est de la cavalerie. L'unité D pourrait bombarder n'importe laquelle des unités 1 à 4.

(17.0) Pendant le tour suivant du joueur Confédéré, les Confédérés sont en état de Panique. Le joueur de l'Union prend le contrôle de l'unité 5, un PM. Il le déplace vers l'hex (d), où il peut être observé et doit être remplacé par les unités qu'il représente.

Gettysburg – Lee's Greatest Gamble

(Command Magazine n°17, Juillet-Août 1992) + erratas

16.3 État d'Attaque. Toutes les unités de l'armée peuvent se déplacer et attaquer normalement.

Note de conception. Gettysburg a consisté en environ 10-12 heures de combat "entassées" en trois jours. La faible probabilité d'atteindre l'état d'Attaque reflète les problèmes physiologiques auxquels chaque armée était confrontée à ce moment là - il faisait chaud, il y avait de la moiteur, et les deux armées avaient terminé des marches éreintantes - ainsi que la prudence de la structure de commandement de l'Armée du Potomac, et l'apparente incapacité de Lee et de ses commandants de corps à se ressaisir.

16.4 État Restreint. Aucune unité de l'armée affectée ne peut se déplacer adjacente à une brigade d'infanterie ennemie (seulement - les unités peuvent toujours se déplacer adjacentes à la cavalerie et à l'artillerie ennemies et les attaquer) sauf si

1) une autre unité amie commence le tour adjacente à la même unité ennemie et déclare une attaque contre elle, ou

2) **Correction :** l'unité en mouvement se déplace de manière adjacente à une autre unité amie qui a commencé son tour de manière adjacente à une unité ennemie (la même ou une autre) et qui a déclaré une attaque.

Correction : Les unités déjà adjacentes à des unités ennemies peuvent attaquer normalement, mais sont toujours liées par ces restrictions de mouvement (ainsi, une unité commençant adjacente à une unité ennemie ne peut pas se déplacer dans un hex DIFFÉRENT adjacent à la même unité, sauf si l'une des deux conditions ci-dessus est remplie). Les Bombardements d'artillerie ne sont pas affectés par ces restrictions.

Clarifications :

- Une fois qu'une unité est adjacente à une unité ennemie, elle peut toujours attaquer.

- Si une unité peut se déplacer de manière adjacente, elle peut s'empiler.

-Vous ne pouvez pas avoir une unité adjacente, puis en déplacer une autre, puis utiliser l'unité qui vient de se déplacer pour déclencher le déplacement d'une autre unité ; il faudrait attendre le tour suivant.

Commentaire : Tout d'abord, la différence entre (1) et (2) est que (1) permet à l'unité en mouvement de devenir adjacente à une unité ennemie sélectionnée parce qu'elle est déjà attaquée, alors que (2) permet à l'unité en mouvement de devenir adjacente à une unité amie sélectionnée parce qu'elle est en train de mener une attaque. Notez que (1) permet à l'unité en mouvement de se déplacer de façon adjacente à une unité ennemie sans être nécessairement adjacente à une autre unité amie, alors que (2) exige d'être adjacent à une unité amie.

Note de conception. Je suppose que les commandants sur la ligne seraient toujours disposés (et dans les limites de leur autorité) à soutenir ou à renforcer une attaque en cours, mais ne seraient pas en mesure de lancer une nouvelle offensive.

16.4 État Restreint (modification optionnelle). Lors de tout tour où une armée est en état Restreint et n'a aucune brigade d'infanterie adjacente à des brigades d'infanterie ennemies (l'infanterie amie peut être adjacente à de la cavalerie ou de l'artillerie ennemie), une brigade d'infanterie amie peut être déplacée adjacente à une brigade d'infanterie ennemie (comme si la brigade en mouvement était en mode Attaque). Aucune autre brigade d'infanterie ne peut se déplacer de façon adjacente à l'infanterie ennemie dans le même tour. Cette modification ne s'applique pas si une seule brigade d'infanterie commence le tour adjacente à l'infanterie ennemie.

Note de conception : Cela signifie que vous pouvez toujours commencer quelque chose. Si la brigade qui se déplace de manière adjacente parvient à y rester, d'autres brigades peuvent se déplacer de manière adjacente au tour suivant, conformément aux restrictions habituelles de 16.4. *Un combat de*

chiens peut entraîner une bataille - Napoléon.

16.5 État Passif. Aucune unité de l'armée affectée ne peut se déplacer adjacente à une brigade d'infanterie ennemie (seulement - les unités peuvent toujours se déplacer adjacente et attaquer la cavalerie et l'artillerie ennemies), quelle que soit la présence d'autres unités amies.

Correction : Les Pions de Mouvement Caché (18.0) ne peuvent pas être créés, retirés volontairement, ou déplacés dans un hex qui peut être observé par une unité ennemie - dans le cadre de cette restriction, les PMC peuvent se déplacer normalement.

Les unités déjà adjacentes à des unités ennemies peuvent attaquer normalement, mais sont toujours liées par ces restrictions de mouvement (ainsi une unité commençant adjacente à une unité ennemie ne peut pas se déplacer dans un autre hex adjacent à la même unité). Les Bombardements d'artillerie ne sont pas affectés par ces restrictions.

Clarification : Les renforts peuvent toujours entrer dans un PMC.

16.6 État de Panique. Une armée en état de Panique subit tous les désavantages de l'état Passif, de plus aucune unité attaquante ou bombardant ne peut utiliser la coordination (11.6, 14.7). L'armée est également sujette à la perte de contrôle des unités (17.0 - l'utilisation de cette règle est fortement recommandée).

Ajout : Les Pions de Mouvement Caché (18.0) ne peuvent pas être créés, retirés volontairement, ou déplacés du tout. Exception : Les PMC entrant sur la carte en tant que renforts peuvent se déplacer uniquement au tour d'entrée, mais ils ne peuvent pas entrer dans des hexagones qui peuvent être observés par une unité ennemie.

Note de conception. Le terme "Panique" ne signifie pas que les troupes paniquent en dehors du terrain. Il fait référence à l'état d'esprit du commandant de l'armée (et/ou de ses subordonnés), qui est très incertain de la localisation et des intentions de l'ennemi et qui a des doutes sur ses propres plans et capacités.

17.0 Perte de contrôle des unités

17.1 En général. Au début du tour du joueur en mouvement, lorsque l'armée en mouvement est en état de Panique, le joueur non en mouvement lance un dé. Le résultat est le nombre de chances qu'il a de prendre le contrôle des unités du joueur en mouvement.

Note de conception. Tous les jeux auxquels j'ai joué et qui ont des règles de contrôle de commandement ont généralement une méthode pour empêcher un joueur de faire quelque chose, mais je n'ai jamais vu un mécanisme qui rende compte des erreurs colossales ou des initiatives malavisées de chefs subordonnés qui ont vraiment tué des armées - par exemple, (sans doute) Sickles déplaçant son corps à Gettysburg, Wood se retirant de la ligne à Chickamauga, ou l'attaque de A.P. Hill à Bristow Station. Cela conduit à une situation dans laquelle les joueurs ne savent pas tant ce qui va mal se passer que les limites de ce qui peut mal se passer. Cela rend les joueurs moins prudents, surtout en ce qui concerne le maintien des réserves, que leurs homologues historiques.

Je voulais vraiment une situation dans laquelle le joueur propriétaire n'a pas le contrôle absolu de sa propre armée : en donnant à l'adversaire le pouvoir de déplacer les unités, le déplacement est à peu près garanti pour être aussi stupide que possible pour le joueur propriétaire. Cette idée m'a été inspirée par les règles de contrôle mental de *Creature That Ate Sheboygan* et par notre test de *Lion of Ethiopia*, où nous avons envisagé un pion Mussolini que le joueur éthiopien pourrait contrôler.

17.2 Procédure de contrôle des unités. Chaque chance donne au joueur en défense la possibilité d'essayer de prendre le contrôle d'une unité. Chaque chance ne peut être jouée qu'une seule fois ; si la tentative échoue, la chance est perdue. Les chances ne peuvent pas être accumulées d'un tour à l'autre. Une seule

chance peut être jouée sur une même unité ennemie au cours d'un même tour.

17.3 Prise de contrôle. Pour prendre le contrôle d'une unité, attendez que le joueur propriétaire soit sur le point de la déplacer. Arrêtez-le. Lancez 1 dé. Sur un jet de 1, 2 ou 3, le joueur en défense prend le contrôle de l'unité. Sur un résultat de 4, aucun des deux joueurs ne contrôle l'unité - elle reste sur place, ne peut pas attaquer (ou bombarder), et ne peut pas se remettre d'une Désorganisation. Si le jet est un 5 ou un 6, le joueur propriétaire contrôle l'unité et peut l'utiliser normalement.

Si le défenseur a encore des chances après que le joueur en mouvement a fini de déplacer toutes les unités qu'il veut, il peut tenter de prendre le contrôle de toute unité qui n'a pas bougé, en utilisant la même procédure, mais il ne peut le faire que sur un jet de 1 ou 2. Sur un jet de 3-6, le joueur propriétaire peut l'utiliser normalement.

Clarification : L'état de Panique ne s'applique qu'aux unités présentes sur la carte. Le joueur ne peut pas prendre le contrôle des renforts qui doivent entrer au cours du Tour.

17.4 Effets. Le joueur en défense peut faire faire à l'unité contrôlée n'importe quel action légale, y compris le mouvement (dans n'importe quelle direction), l'attaque, et ainsi de suite. Il ne peut pas la forcer à faire quelque chose qui n'est pas autorisé par les règles, il ne peut pas volontairement sur-empiler un hex, il ne peut pas lui faire attaquer une autre unité ennemie, et (pour l'artillerie) il ne peut pas lui faire bombarder un hex vide. S'il fait déclarer une attaque par l'unité contrôlée, le joueur propriétaire (attaquant) peut tenter de coordonner l'attaque avec une ou plusieurs autres unités. Le joueur qui contrôle peut déplacer une unité contrôlée adjacente à l'une de ses propres brigades d'infanterie, même si le joueur propriétaire n'aurait pas pu le faire s'il avait contrôlé l'unité.

Clarification : Le joueur propriétaire n'a pas son mot à dire sur l'ordre des attaques.

17.5 Les Pions de Mouvement Caché peuvent être déplacés même si le joueur

propriétaire ne pouvait pas les déplacer lui-même pendant ce tour. Cependant, ils ne peuvent être retirés que s'ils se déplacent dans le champ d'observation d'une unité ennemie.

Clarification : Si un PMC est retiré, les unités contenues doivent être déployées et sont non-commandées.

Note aux joueurs. Rappelez-vous que le joueur qui se déplace n'aurait pas pu déplacer le PMC lui-même, donc le joueur qui ne se déplace pas ne peut en prendre le contrôle que sur un jet de 1 ou 2.

18.0 Mouvement Caché

18.1 En général. Les deux camps peuvent utiliser des Pions de Mouvement Caché (PMC) pour dissimuler leurs unités et leurs intentions. Chaque PMC possède une silhouette sur son recto et un chiffre arabe sur son verso. Le chiffre correspond à une case du Déploiement des Unités Cachées (*Hidden Unit Display*). Chaque camp ne dispose que de 8 PMC - il s'agit d'une limite de conception ; les joueurs ne peuvent pas créer de PMC supplémentaires.

Note de conception pour les joueurs en solitaire. Il est difficile de faire des mouvements cachés en solitaire, mais j'ai trouvé que la solution suivante était viable. Placez 4-6 unités dans un PMC, puis placez ce PMC sur la carte avec un PMC factice - vous ne devriez pas savoir lequel est lequel. Déplacez les deux unités comme si elles contenaient des unités. Ce n'est pas la même chose, mais cela ajoutera un élément de surprise au jeu.

18.2 Créer un PMC. Pour créer un PMC, placez-le dans un hex qui ne peut être observé par aucune unité ennemie. Un hex peut être observé si l'unité ennemie est soit adjacente à l'hex, soit à une Ligne de Vue (14.4) de 5 hexs ou moins (7 ou moins depuis une colline) entre l'hex et l'unité : toutes les unités amies (à l'exception du Train) se trouvant dans le même hex ou dans un hex adjacent peuvent être retirées de la carte et placées dans la case correspondante sur le Déploiement des Unités Cachées.

Aucune unité placée dans un PMC ne peut avoir bougé pendant cette Phase de Mouvement. Le marqueur ne peut pas se déplacer pendant le tour de placement. Plus d'un PMC peut être créé dans un même hex pendant le même tour, sous réserve des limites d'empilement. Les PMC sont créés pendant la Phase de Mouvement du joueur propriétaire.

18.3 Mouvement et empilement des PMC. Les PMC se déplacent de la même façon que toutes les autres unités du jeu, à deux exceptions près : ils ont un potentiel de mouvement de 6 PM, et ils peuvent utiliser le mouvement sur route / chemin (voir 6.3 et 8.3). Les PMC peuvent s'empiler librement avec d'autres unités et avec d'autres PMC. Chaque PMC compte comme une seule unité pour l'empilement.

Note de conception. Limiter le mouvement routier aux PMC était un moyen pratique de forcer les joueurs à créer de véritables réserves. Sans les PMC, les unités ne seraient pas en mesure de se déplacer suffisamment loin et rapidement pour contrer une menace ennemie éloignée. Le temps nécessaire à la création d'un PMC représente la planification et la coordination nécessaires à la collecte et à la préparation des ordres pour une réserve.

18.4 Retrait d'un PMC. Un PMC peut être retiré volontairement pendant la Phase de Mouvement du joueur propriétaire : retirez le PMC avant qu'il ne soit déplacé et déployez les unités selon la règle 18.5. Les unités peuvent se déplacer normalement.

Un PMC doit être retiré (involontairement) dès qu'il peut être observé par une unité ennemie (même le Train). Une unité ennemie peut observer le PMC si elle remplit les conditions de 14.4 / 18.2. L'observation peut avoir lieu pendant la Phase de Mouvement de l'un ou l'autre des joueurs, ou pendant l'avance / la retraite après combat.

Clarification : Un camp en état Restreint, Passif ou de Panique peut se déplacer de façon adjacente à un PMC (par exemple, si le PMC est au milieu d'un grand bois)

Si un PMC doit être déplacé (pendant sa Phase de Mouvement) dans

un hex qui peut être observé par une unité ennemie, retirer le PMC avant qu'il ne se déplace. Déployez les unités contenues selon 18.5 - elles peuvent se déplacer normalement.

A chaque fois qu'un PMC est retiré, montrez le chiffre arabe de son verso au joueur adverse afin qu'il puisse vérifier les unités contenues dans le PMC. Le PMC retiré peut être réutilisé, mais pas dans le même tour de joueur où il a été retiré ; si il est retiré pendant un tour de joueur adverse, il peut être réutilisé dans le tour de joueur ami suivant.

18.5 Déploiement d'unités depuis un PMC. Lorsque le PMC est retiré, ses unités de passagers doivent être placées sur l'hex qui contenait le PMC ou sur tout hex adjacent (dans les limites d'empilement). Dans les cas où le PMC est retiré parce qu'une unité ennemie lui est adjacente, les unités cachées ne peuvent pas se déployer dans les hex occupés par l'ennemi, mais peuvent se déployer adjacentes aux unités ennemies.

18.6 Leurre. Un PMC peut être placé sur la carte sans qu'aucune unité ne s'y trouve. Ces marqueurs de leurre agissent en tous points comme un Pion de Mouvement Caché normal. Les marqueurs de leurre ne peuvent être créés qu'en même temps et dans le même hex qu'un PMC avec des unités. Plus d'un leurre peut être créé sur un hex avec un seul PMC avec des unités.

Note de conception. Indice, indice.

18.7 Les PMC et les Renforts. Les renforts peuvent entrer dans les PMC. Des leurres peuvent entrer dans le même hex et au même tour qu'un PMC avec des unités. Un nombre quelconque de PMC (avec ou sans unités) peut entrer sur la carte au cours d'un même tour.

18.8 Anomalies des PMC. Les unités Ébranlées dans les PMC peuvent toujours faire un jet de récupération (en supposant qu'elles soient suffisamment éloignées de tout combat pour reprendre le contrôle, même si elles marchent). Les unités d'artillerie dans les PMC peuvent se déplacer dans des hex accidentés, et traverser des côtés d'hex de pente, de ravin et de ruisseau sans coût supplémentaire (supposez que les batteries prennent un long chemin et

rejoignent les PMC à un autre endroit). L'artillerie ne peut pas être déployée dans des hex accidentés lorsqu'elle sort d'un PMC. L'artillerie se déploie toujours sur son côté Prêt, quel que soit le mouvement du PMC.

19.0 Contre-Attaques

19.1 Contre-Attaques en général. Chaque fois qu'une unité attaquante avance à la suite d'un combat (12.7), ou attaque et n'avance pas, ou qu'une unité d'artillerie effectue un Bombardement, il est possible qu'une unité ennemie adjacente contre-attaque. La Contre-Attaque doit être annoncée immédiatement après la résolution du combat initial. Une unité ne peut pas être contre-attaquée si elle a déclaré une attaque mais ne l'a pas résolue (parce que l'unité en défense a été mise en Déroute / retraitée / Éliminée par une attaque précédente).

Une Contre-Attaque se déroule comme tout autre combat, sauf qu'elle est insérée par le joueur adverse dans la séquence des combats. L'artillerie qui n'a pas déclaré de Bombardement peut soutenir la brigade avancée - pour ce seul combat, l'attaquant devient le défenseur et vice-versa. Résolez la Contre-Attaque avant de passer au prochain combat déclaré de l'attaquant (du joueur en mouvement).

Note de conception. L'un des aspects les plus remarquables des batailles de la Guerre de Sécession est la fréquence des combats en dents de scie sur un seul champ (comme le célèbre champ de blé de Gettysburg). Avec 90 minutes par tour de jeu, la séquence de combat normale n'est tout simplement pas assez rapide pour montrer ces combats.

Les règles de Contre-Attaque peuvent être un peu compliquées au début, mais les joueurs s'y habitueront rapidement. Les joueurs sont avertis que l'utilisation de cette règle accélérera considérablement le démantèlement de leurs armées.

19.2 Unités éligibles. Toute unité en défense qui n'a pas eu une attaque d'infanterie / cavalerie déclarée contre elle pendant la Phase de Mouvement

précédente, et qui n'a pas déjà été engagée dans un combat régulier (pas de Bombardement) pendant la Phase de Combat en cours, et qui est adjacente à l'unité qui vient juste d'avancer, peut lancer une Contre-Attaque contre cette unité.

19.3 Contre-Attaques. Si l'unité en défense qui Contre-Attaque réussit à repousser l'unité attaquante précédemment avancée hors de l'hex, l'unité qui Contre-Attaque peut avancer. Si le joueur attaquant a une autre unité adjacente à l'hex, et que cette unité n'a pas déjà participé à un combat lors de cette Phase de Combat et n'a pas déclaré une attaque sur un autre hex, il peut lancer une Contre-Attaque contre le contre-attaquant. Il n'y a pas de limite au nombre de Contre-Attaques pouvant être effectuées dans / autour d'un même hex lors d'une même Phase de Combat. La coordination ne s'applique en aucun cas aux Contre-Attaques.

20.0 Nuit et pluie

20.1 En général. Les tours 11 et 12 de chaque jour sont des tours de nuit. Toutes les règles restent en vigueur sauf celles modifiées dans cette section.

20.2 Effets de la nuit sur le mouvement. Toute unité se déplaçant de nuit est automatiquement Désorganisée.

Errata : Pas de Marche Forcée (22.4), et la LDV est limitée à un maximum absolu de trois hexs.

Clarification : Si des unités se déploient à partir d'une PMC pendant un Tour de nuit, elles sont Désorganisées.

20.3 Effets de la nuit sur le combat. Aucune coordination n'est possible. Traitez tous les résultats "D" comme "DR" ; traitez tous les résultats "A" comme "AR". Ignorez tous les résultats "E".

20.4 Effets de la nuit sur l'artillerie. L'artillerie ne peut pas bombarder ou fournir un Soutien. Elle peut se défendre (13.5).

20.5 Pluie. A partir du Tour 3 du 4 Juillet, le joueur Confédéré lance un dé

au début de chaque tour de jeu pour déterminer s'il pleut. Il commence à pleuvoir sur un jet de 1-3. Si la pluie commence, la partie est terminée (voir 4.1).

21.0 Train

21.1 En général. Les unités de Train représentent le centre de gravité logistique de chaque armée. Elles sont importantes pour récupérer les unités en Déroute et Éliminées et pour la victoire. Au début de chaque tour de joueur, le joueur en mouvement peut retourner son Train sur sa face immobile tant qu'il n'est pas adjacent à une unité ennemie.

21.2 Trains et mouvement. Les Trains ne peuvent se déplacer que le long des routes et des chemins. Ils paient 1/2 PM par hex de route et 1 PM par hex de chemin. Les Trains ne peuvent pas se déplacer volontairement dans un hex où un PMC pourrait être observé (18.2). Si le Train se déplace, retournez-le du côté Déplacé (verso) - les unités en Déroute et Éliminées ne peuvent pas revenir dans le jeu lors d'un tour où le Train se déplace.

21.3 Trains et empilement. Les Trains ne comptent pas pour l'empilement, et n'ont aucun effet sur le mouvement ou l'empilement des autres unités amies. Les unités ennemies ne peuvent pas entrer dans un hex avec le Train.

21.4 Trains et combat. Un Train peut être attaqué par n'importe quelle unité ennemie sauf le Train. L'artillerie attaque en bombardant le Train, l'infanterie et la cavalerie en déclarant leurs attaques normalement. Il n'y a pas de résolution de combat : le Train ne bat jamais en retraite, n'est pas détruit et ne peut pas être capturé. Chaque attaque ennemie sur le Train rapporte un PV à l'attaquant.

21.5 Trains et ré-entrée. Les unités qui rentrent sur la carte depuis la case des Unités en Déroute (*Routed Units*) ou des Unités Éliminées (*Eliminated Units*) peuvent être placées adjacentes au Train du joueur propriétaire à la fin de la Phase de Mouvement de ce dernier. Voir 10.4. Les unités ne peuvent pas revenir dans le jeu si le Train s'est déplacé ou est adjacent à une unité ennemie. Une fois qu'un Train a quitté la carte, quelle qu'en

soit la raison, le joueur propriétaire ne peut pas remettre d'unités sur la carte.

22.0 Autres règles optionnelles

22.1 Entrée alternatives des renforts. Comme alternative à 10.3, si l'hex d'entrée des renforts est bloqué par des unités ennemies, les renforts peuvent entrer sur la carte au tour de jeu suivant dans l'hex d'entrée disponible le plus proche. Par exemple, l'unité 66 de l'Union doit arriver dans l'hex d'entrée F (4000) au Tour 1, le 2 juillet. Si cet hex est bloqué, l'unité peut entrer au Tour 2 dans l'hex E (2600) ; si celui-ci est également bloqué, elle peut entrer dans l'hex G (4219).

22.2 Désengagement. Une brigade d'infanterie qui commence son mouvement adjacente ou à moins d'un hex d'une brigade d'infanterie ennemie peut se déplacer de plus d'un hex pendant son mouvement, à condition qu'elle n'entre pas dans un autre hex adjacent à une brigade d'infanterie ennemie. La brigade en mouvement peut se déplacer avec la totalité de sa capacité de mouvement. A la fin de son mouvement, elle est Désorganisée et doit faire un Test de Moral pour être Ébranlée ; si elle est déjà Ébranlée, elle effectue un jet de Déroute.

Clarification : Une unité qui se désengage et qui rate son jet de Déroute peut ré-entrer via le Train dans la Partie C de cette même Phase de Mouvement.

22.3 Statut Incertain. Lorsqu'une brigade d'infanterie / cavalerie revient sur la carte depuis la case des Unités en Déroute (uniquement - mais pas lorsqu'elle revient de la case des Unités Éliminées), placez un marqueur "Questionable" (*Incertain*) sur elle. Au moment où la brigade engage un combat, offensif ou défensif, faites un Test de Moral pour elle. Si elle réussit le test, retirez le marqueur. La brigade peut opérer normalement.

Si la brigade rate le test, elle est Ébranlée et doit battre en retraite (si elle attaque, elle ne bat pas en retraite, mais ne termine pas l'attaque) ; si elle est déjà Ébranlée, elle est en Déroute.

Se remettre de l'état Ébranlé n'affecte pas l'état Incertain ; la seule façon de se remettre de l'état Incertain est d'engager le combat.

22.4 Marche Forcée. Toute unité non Désorganisée peut effectuer une Marche Forcée pendant son mouvement. Les unités en Marche Forcée peuvent se déplacer de 1 ou 2 PM supplémentaires. A la fin de la marche, l'unité est Désorganisée. Les Pions de Mouvement Caché et la cavalerie utilisant le mouvement accéléré ne peuvent pas faire de Marche Forcée. Les brigades d'infanterie qui commencent leur mouvement adjacentes à ou dans un hex de toute brigade d'infanterie ennemie ne peuvent pas utiliser la Marche Forcée pour se déplacer de plus d'un hex.

22.5 Démoralisation. Au début de chaque tour de joueur, comptez toutes les brigades d'infanterie du joueur actif (uniquement) qui sont hors-jeu (voir 7.5 et 8.5) et/ou dans les cases Cadres Détruits, Unités en Déroute et Unités Éliminées. A chaque tour où il y a 15 brigades ou plus dans ces piles, soustrayez 2 au jet de commandement de ce joueur.

22.6 Retour sur la carte (nouvelle règle optionnelle). Cette règle peut être utilisée à la place des restrictions de la règle 8.5. Pendant chaque phase de mouvement ami commençant 3 tours après le tour où une unité a quitté la carte (qu'elle ait été déplacée volontairement par le joueur propriétaire, ou déplacée par le joueur ennemi suite à la perte de contrôle de l'unité, ou suite à une retraite après combat), lancez un dé pour l'unité. Sur un résultat de "1", l'unité revient sur la carte à l'hexagone d'entrée A (1234) pour les Confédérés, à l'hexagone F (4000) pour l'Union. Sur un jet réussi, l'unité entre dans ce tour selon la règle 10.2.

La rentrée est volontaire ; les unités qui ne rentrent pas sur la carte ne comptent pas pour les PV. Si un Pion de Mouvement Caché est déplacé hors de la carte, il peut rester en place ou être remis dans sa case, à la discrétion du joueur propriétaire, quel que soit l'état de commandement de l'armée. S'il revient, toutes les unités du PMC sont

déployées hors-carte. Si un PMC est maintenu hors-carte, il suffit de faire un jet pour le ramener sur la carte, et non un pour chaque unité qu'elle contient. Un PMC leurre peut être maintenu hors-carte.

23.0 Scénarios

23.1 En général. Chacun des scénarios suivants simule une partie de la bataille complète. Les instructions du scénario énumèrent les règles spéciales et les conditions de victoire. Sinon, toutes les règles du jeu sont utilisées dans chaque scénario. Au cours d'un scénario, chaque camp reçoit les unités qui entreraient normalement en jeu à ce tour lors de la partie de bataille complète (3.3). Si une unité ne figure pas dans les instructions de mise en place et n'entre pas en jeu en tant que renfort, elle n'est pas utilisée dans le scénario.

Les instructions de mise en place indiquent l'hex de mise en place de chaque unité du scénario dans ce format : Unité – n° d'hex. Dans les hexs contenant plus d'une unité, l'ordre d'empilement est à la discrétion du joueur propriétaire. Sauf indication contraire, toutes les unités commencent chaque scénario en état Normal. Un "s" après l'ID d'une unité signifie que l'unité est Ébranlée (et Incertaine si 22.3 est utilisé). Un "h" après l'hex de mise en place signifie que le joueur a la possibilité de déployer l'unité ou les unités dans un ou plusieurs Pions de Mouvement Caché (plus 1 leurre par PMC) dans cet hex, ou de déployer l'unité elle-même dans cet hex ou tout hex adjacent.

23.2 McPherson's Ridge. Vers 1h30 le 1er juillet, les 1er et 11e Corps de l'Union avaient établi une ligne au nord et à l'ouest de Gettysburg. Leur mission était de retarder les Confédérés pendant que le reste de l'Armée du Potomac marchait pour les rejoindre. L'occupation des collines est utilisée pour déterminer la victoire car Cemetery Hill était l'élément le plus marquant près de la ville, et les deux camps y ont été attirés.

Début : 1er juillet, tour 6

Fin : 1er juillet, tour 10

Mise en place :

Confédérés : 17-1017, 18-1116, 19-1115, 20-1015, 21-1216, 27-1125, 28-221, 30s-1222, 31-1123, 32-1323, 41s-2128, 42-1828, 44-1928, 45-2029, 46-1830, 47-1729, 48-1630, 49-1529, 50 à 52-1628

Union : 1-1925, 2-1723, 3-1523, 4-1624, 5-2025, 6-1825, 7-2025, 8-1824, 50-1419, 51-1519, 52-2319, 53-2420, 54-1621, 55-1520, 56-2420, 57-1620, 72-2226, 73-1817

Victoire : N'utilisez pas la Table des PV donnée en 4.3. Le joueur Confédéré gagne s'il a au moins deux brigades d'infanterie sur un ou plusieurs hexs de Cemetery Hill à la fin du Tour 10. Tout autre résultat est une victoire de l'Union. Cemetery Hill est la masse de 13 hexs de colline centrée sur l'hex 2621.

Règles spéciales : Si les règles de contrôle de commandement sont utilisées, l'armée Confédérée est en état d'Attaque au Tour 6.

23.3 Le Premier Jour. Ce scénario est similaire à celui de McPherson's Ridge, mais les deux joueurs ont plus de temps et plus d'options pour remplir les conditions de victoire.

Début : 1er juillet, Tour 1

Fin : 1er juillet, tour 10

Mise en place : Utilisez la mise en place donnée en 3.2.

Victoire : Même chose qu'en 23.2.

Règles spéciales : Aucune.

23.4 Le Deuxième Jour. Cette journée voit les combats les plus sérieux de la bataille. Les conditions de victoire Confédérées sont basées sur la destruction de la capacité de l'armée de l'Union à combattre. L'armée de l'Union n'a pas encore de véritable plan car elle est encore en train de se rassembler.

Début : 2 juillet, tour 1

Fin : 2 juillet, tour 10

Mise en place :

Confédérés : 1 à 10+15&16-1628h, 17-1918, 18-2119, 19-2118, 20-1412, 21-1918, 22-2114, 23-1913, 24-2013, 25-2012, 26-2014, 27-2024, 28-2120, 30-1922, 31-2121, 32-2123, 33&34-1721, 35-2524, 36-2825, 37-2625, 38-2926, 39-2725, 40-2825, 41 à 45-1926h (41s, 43s), 46-2323, 47-2324, 48-2425, 49&50-2424, 51-2323, 52-2524, 54.1207, Train-1628

Union : 1-2621, 4-2721, 6-2720, 7-2519, 8-2517, 9 à 20-3119h, 21-3320, 22-3520, 24-3120, 25-3220, 27-3119, 28-3420, 50s&51s-2419, 52-2520, 53-2420, 54s&55s-2319, 56&57-2420, 58-2517, 59-2617, 60-2716, 61-2616, 62-2516, 63&64-2617, 65-2821, 72-3225, 73-3425, Train-3212

Victoire : Utilisez la Table des PV du point 4.3. Soustrayez le total de PV de l'Union du total de PV des Confédérés. Le joueur Confédéré gagne si le résultat est de 20 ou plus et si le joueur de l'Union a au moins 10 unités dans les cases Unités Éliminées, Unités en Déroute et Détruites combinées.

Règles spéciales : Le joueur de l'Union ne peut pas déplacer son Train sauf s'il peut être observé (18.2) par une unité Confédérée.

23.5 Little Round Top. Ce scénario concerne l'assaut Confédéré réel durant les dernières heures du jour le 2 juillet. L'assaut avait pour but de briser la ligne de l'Union et de détruire les troupes de l'Union concentrées autour de Cemetery Hill.

Début : 2 juillet, tour 7

Fin : 2 juillet, tour 10

Mise en place :

Confédérés : idem 23.4 sauf : 1-3626, 2-3826, 3-3925, 4-3726, 5-3626, 6-3227, 7&8-3427, 9-3327, 10+15&16-3526

Union : idem que 23.4 sauf : 4-2519, 6-2619, 7-2519, 9&10-3020, 11&12-2920, 13-2820, 14-2721, 15-2821, 16-2620, 17-2621, 18-2720, 19-2621, 20-2721, 21-3225, 22-3522, 23-3424, 24-2923, 25-3024, 26-3322, 27-3024, 28-3322, 29-3119, 30-3118, 31-3120, 32-3116, 33-3117, 34-3016, 35-3015, 36-3015, 37-3016, 38-3015, 65-2719, 66-2517, 67-

3218, 68-3225, 69-3218, 70-2520, 71-3218, 72&73-hors carte

Victoire : N'utilisez pas la Table de PV indiquée en 4.3. Le joueur Confédéré gagne si, à la fin du Tour 10, 1) il a au moins deux brigades d'infanterie sur la Taneytown Road n'importe où entre les hexs 2720 et 3219, inclus, à la fin du Tour 10 ; ou 2) il a au moins une brigade d'infanterie sur le Baltimore Pike n'importe où entre les hexs 2518 et 3016, inclus ; ou 3) au moins 12 brigades d'infanterie de l'Union ont été Éliminées ou mises en Déroute.

Règles spéciales : L'armée Confédérée est en état d'Attaque pour le Tour 7. Le joueur Confédéré ne peut déplacer que les unités 1-10, 15 et 16 au tour 7. Le joueur de l'Union ne peut déplacer que les unités 29 à 38 au tour 7.

24.0 Notes du concepteur

"Un autre jeu sur Gettysburg ?", je vous entends crier. J'ai toujours voulu un jeu jouable au niveau de la brigade sur cette bataille, mais la plupart des jeux au niveau de la brigade (et en dessous) étaient trop complexes pour être amusants, alors que les jeux simples avaient tendance à utiliser des divisions ou (gag !) des demi-divisions.

J'ai commencé cette conception avec quelques concepts-clés en tête, et bien que le jeu ait beaucoup changé au cours de son développement, ces idées de base sont restées intactes.

Premièrement, je ne voulais pas simplement recréer la bataille historique. En étendant la carte, surtout à l'est, les joueurs ont plus de flexibilité pour atteindre leurs objectifs. Ces objectifs, les conditions de victoire, ont été structurés de manière à "refléter" la situation historique - je ne voulais surtout pas que *Cemetery Hill* soit le point central et final de la bataille : ce n'est qu'une colline, et pas grand-chose en plus. Le Confédéré doit détruire une grande partie de l'armée de l'Union et/ou marcher sur Baltimore pour gagner. Le joueur de l'Union ne doit pas seulement arrêter Lee, mais doit anéantir son armée.

Deuxièmement, je n'aime pas les jeux dans lesquels les joueurs ont un contrôle parfait de leurs propres armées - Lee et Meade tomberaient probablement de rire si quelqu'un leur suggérait de l'avoir. Je préfère penser que le joueur a fait un "saut quantique" dans la peau de Meade ou de Lee. Il doit essayer de forcer son armée à faire ce qu'il lui demande, mais tous ses subordonnés penseront qu'il est l'original, et feront ce qu'ils pensent qu'il veut faire en se basant

sur l'expérience passée, et pas seulement sur les ordres actuels. Même au milieu d'une guerre pour la survie nationale, un individu poursuivra la ligne de conduite la mieux calculée pour améliorer sa position dans la hiérarchie - les vrais patriotes qui se sacrifient sont une race rare.

Les règles de contrôle de commandement et surtout de perte de contrôle des unités (l'une de mes préférées) gèrent cela de manière confortablement abstraite. Les pions de chef peuvent faire la même chose, mais cela nécessite beaucoup de pions, ne peut que difficilement traiter les attachements croisés d'unités, et, paradoxalement, donne aux joueurs trop de contrôle : ils peuvent s'assurer que leurs unités sont commandées, et peuvent prendre des mesures pour se protéger des mauvais chefs, qui sont connus à l'avance. L'utilisation de pions de chefs est un excellent exemple du fait que plus de détails signifie moins de simulation : c'est une erreur d'assimiler le volume de données à la précision de la simulation. Les abstractions ici placent le joueur dans la position de son homologue historique en ce sens qu'il ne sait pas où les erreurs se produiront.

Le troisième grand concept était le système de combat. L'utilisation du combat brigade contre brigade m'a permis de me concentrer sur le moral des unités plutôt que sur leur nombre. L'approche en un contre un reflète également mieux les combats de la Guerre de Sécession qu'un système permettant de se liguer contre les défenseurs. La règle de coordination prend la place des attaques multi-unités - toutes les attaques sont séquentielles,

mais si elles se suivent d'assez près, le défenseur sera épuisé.

La taille des unités a été réduite pour refléter la capacité d'une brigade à supporter les pertes, ce qui me semble exact - les grandes brigades ne se battaient pas nécessairement mieux, mais elles duraient certainement plus longtemps que les petites.

Le combat en un contre un m'a également permis d'éviter le "comptage des fusils", la forme la plus basse du jeu : combien de fois dans l'histoire un général a-t-il refusé une unité supplémentaire parce que "ça ne me servira à rien, j'ai déjà une chance sur trois". Au lieu de cela, le système de combat est intuitif : plus est mieux, et les meilleures unités sont meilleures. Encore une fois, cela met l'accent sur le rôle du joueur en tant que commandant d'armée plutôt qu'en tant que chef de troupe de bas niveau.

L'absence de victoires automatiques sur la TRC soutient le reste du système de combat. Une unité donnée peut tenir pendant plusieurs tours ou s'effondrer à la première attaque. Cela donne au jeu la bonne "sensation" - toutes les brigades de cette bataille étaient aptes au combat (même le 11e Corps) : les différences qualitatives n'étaient pas si extrêmes pour qu'une unité soit invincible ou de la pure chair à canon.

Le dernier concept majeur est le mouvement caché. Pas d'analyse subtile ici : Je ne vois tout simplement pas comment concevoir un jeu de bataille sans inclure une méthode permettant de créer une incertitude quant à la force et aux dispositions de l'ennemi.

ANNEXES ET TABLES

2.5 Identification des unités (Unit I.D.).

Armée confédérée de Virginie du Nord

Corps de Longstreet

Div. de Hood

1-Anderson

2-Benning

3-Law

4-Robertson

5-Henry

Div. de McLaws

6-Barksdale

7-Kershaw

8-Semmes

9-Wofford

10-Cabell

Div. de Pickett

11-Armistead

12-Garnett

13-Kemper

14-Dearing

Artillerie

15-Alexander

16-Eshleman

Corps d'Ewell

Div. d'Early

17-Gordon

18-Hays

19-Hoke

20-Smith

21-H. Jones

Div. de Johnson

22-Jones

23-Nicholls

24-Steuart

25-Walker

(Stonewall)

26-Latimer

Div. de Rodes

27-Daniel

28-Doles

29-Iverson

30-O'Neal

31-Ramseur

32-Carter

Artillerie

33-Dance

34-Nelson

Corps d'A.P. Hill

Div. d'Anderson

35-Mahone

36-Perry

37-Posey

38-Wilcox

39-Wright

40-J. Lane

Div. de Heth

41-Archer

42-Brocken

brough

43-Davis

44-Pettigrew

45-J. Garnett

Div. de Pender

46-Lane

47-Perrin

48-Scales

49-Thomas

50-Poague

Artillerie

51-McIntosh

52-Pegram

Cavalerie

53-Hampton

54-Jenkins

55-F. Lee

56-W. Lee

Armée de l'Union du Potomac

1er Corps

Div. de Wadsworth

1-Meredith
(Iron)

2-Cutler

Div. de Robinson

3-Paul

4-Baxter

Div. de Doubleday

5-Rowley

6-Stone

7-Wainwright-a

8-Wainwright-b

2ème Corps

Div. de Caldwell

9-Cross

10-Kelly

11-Zook

12-Brooke

Div. de Gibbon

13-Harrow

14-Webb

15-Hall

Div. de Hays

16-Carroll

17-Smyth

18-Willard

19-Hazard-a

20-Hazard-b

3ème Corps

Div. de Birney

21-Graham

22-Ward

23-deTrobriand

Div. de Humphreys

24-Carr

25-Brewster

26-Burling

27-Randolph-a

28-Randolph-b

5e Corps

Div. de Barnes

29-Tilton

30-Sweitzer

31-Vincent

Div. d'Ayres

32-Day

33-Burbank

34-Weed

Div. de Crawford

(Pa Res)

35-McCandless

36-Fisher

37-Martin-a

38-Martin-b

6ème Corps

Div. de Wright

39-Torbert

40-Bartlett

41-Russell

Div. de Howe

42-Grant

43-Neill

Div. de Newton

44-Shaler

45-Eustis

46-Wheaton

47-Tompkins-a

48-Tompkins-b

49-Tompkins-c

11e Corps

Div. de Barlow

50-v. Gilsa

51-Ames

Div. de Steinwehr

52-Coster

53-Smith

Div. de Schurz

54-Schirnel-
fennig

55-Krzyza-
nowski

56-Osborn-a

57-Osborn-b

12e Corps

Div. de Williams

58-McDougall

59-Ruger

Div. de Geary

60-Candy

61-Kane

62-Greene

63-Muhlen-
burg-a

64-Muhlen-
burg-b

65-Stannard

(rattaché au 1er Corps)

66-Lockwood

(rattaché au 12ème
Corps)

Réserve d'artillerie

67-Ransom

68-McGilvery

69-Taft

70-Huntington

71-Fitzhugh

Corps de cavalerie

Div. de Buford

72-Gamble

73-Devin

Div. de D. Gregg

74-McIntosh

75-J. Gregg

Div. de Kilpatrick

76-Farnsworth

77-Custer

Gettysburg – Lee’s Greatest Gamble
(Command Magazine n°17, Juillet-Août 1992) + erratas

Table des Résultats de Combat (Combat Results Table – TRC)

Jet de dé	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4
2	AE	A	D3	AER	D4	A	AE	D4	AER
3	A	A	A	AER	D5	AE	A	AER	A
4	A	AER	AER	AER	AE	A	AER	A	A
5	AER	A	AER	AE	A	AER	A	A	D5
6	AER	AER	AE	A	AER	A	D4	D4	D4
7	AE	AE	A	D4	A	D4	DR	DER	DER
8	D3	D3	D4	DER	D4	DR	DER	D5	DR
9	D3	D4	DER	A	DER	DER	D5	DR	DER
10	D4	DER	D3	DR	DR	DER	DER	DER	DR
11	DER	D3	DR	D3	DER	D5	A	DR	D5
12	A	DR	D4	D5	DR	D5	D4	DR	D4

E = En plus de tout autre résultat, effectuez un test d'Elimination. Effectuez le test d'Elimination avant d'appliquer tout autre résultat.

A/D = Attaquant / Défenseur Désorganisé en plus de tout autre résultat. S'il est déjà Désorganisé, traitez comme Sans effet.

R = En plus de tout autre résultat, effectuez un test de Déroute ; si l'unité ne Déroute pas, elle est Ebranlée. Si l'unité Ebranlée était un défenseur, elle doit battre en retraite. Les attaquants ne battent pas en retraite.

(défenseur uniquement) = En plus de tout autre résultat, si le # est supérieur à la Valeur de Moral de l'unité, celle-ci doit battre en retraite et est Ebranlée (si elle est déjà Ebranlée, effectuez un test de Déroute).

Table des Effets du Terrain (Terrain Effects Table – TET)

	Coûts de Mouvement			Effets sur le Combat
	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	
Dégagé (Clear)	1	1	1	Aucun
Bois légers / Vergers (Light Woods / Orchards)	1	1	1	Aucun
Bois denses (Heavy Woods)	1	4	4	-1 si attaqué à travers un côté d'hex dégagé
Collines (Hills)	1	1	1	Aucun
Côté d'hex de Pente (voir 6.6) (Slope Hexsides)	+0	+2	+2	-1
Accidenté (Rough)	2	P	P	-2
Côté d'hex de Ruisseau (Creek Hexsides)	+0	+0	+1	-1
Côté d'hex Protégé (Protected Hexsides)	+0	+0	+2	-1 (voir 6.6)
Côté d'hex de Ravin (Ravine Hexsides)	+1	+2	+2	-1
Ville (Town)	1	1	1	-1
Routes / Chemins (Roads / Trails) *	P	1/2 PM	**	Aucun

* Les PMC payent 1/2 PM ; Les Trains payent 1/2 PM sur les routes, 1 PM sur les chemins

** L'artillerie peut l'utiliser pour annuler les coûts des autres terrains (voir 13.3)

P Prohibé

Table de Bombardement (*Bombardment Table*)

	1	2	3
1	A	A	A
2	-	D	D
3	-	D	DR
4	-	D	DR
5	D	DR	DER
6	D	DR	DER

Notes sur le Bombardement et les Lignes de Vue

1. Les résultats du combat ont le même effet que ceux de la TRC, sauf qu'aucune unité n'est jamais obligée de battre en retraite par un Bombardement. Le résultat A signifie que la ou les unités d'artillerie qui tirent sont Désorganisées.
2. Ajoutez 2 à la portée de toute unité d'artillerie tirant depuis une colline (quel que soit l'hex cible).
3. Pour l'artillerie tirant vers ou depuis un hex au niveau du sol, la LDV est bloquée par les hexs de colline, de forêt dense, de forêt légère et de ville. Voir la table en 14.4. Voir 6.6 concernant les côtés d'hexagone protégés.
4. Pour l'artillerie tirant depuis un hex de colline vers un hex de colline, la LDV n'est bloquée que par un hex de bois intermédiaire au niveau de la colline.
5. Le bombardement dans les hexs de bois denses et de ville est interdit.