1.0 INTRODUCTION

THE BATTLE OF ANTIETAM est le premier volume de la série CIVIL WAR BRIGADE BATTLE.

Le jeu permet aux joueurs de revivre la bataille d'Antietam qui s'est déroulée le 17 septembre 1862 dans le Maryland.

Cette bataille s'est soldée par une victoire tactique de l'Union qui a eu de grandes implications stratégiques sur le cours de la guerre. La victoire de l'Union a conduit le président Lincoln à publier la Proclamation d'émancipation, qui mettait fin à la possibilité d'une intervention européenne du côté confédéré, et a permis à des dizaines de milliers de soldats afro-américains d'entrer en guerre du côté de l'Union.

1.1 LES REGLES SUIVANTES DE LA SERIE NE S'APPLIQUENT PAS A CETTE BATAILLE :

Construire des parapets : Les parapets ne peuvent pas être construits lors de cette bataille.

BRÛLER LES PONTS, LES DÉPÔTS ET LES LIGNES FERROVIAIRES : Aucun pont, dépôt ou ligne ferroviaire ne peut être brûlé au cours de cette bataille.

Rechercher les gués : Aucun gué n'est à trouver dans cette bataille. Le gué de Snavely avait été recherché par l'Union avant la bataille.

TOURS NOCTURNES : N'est pas utilisé dans ce jeu.

1.2 MOUVEMENT de l'UNION HORS CARTE (SCENARIOS 3 et 4 SEULEMENT):

Le joueur de l'Union peut faire sortir des unités de l'extrémité sud du plateau de jeu par l'hexagone 4505. Au tour où les unités sortent du plateau, le joueur de l'Union lance le dé POUR déterminer quand elles réintègrent le plateau en utilisant le tableau suivant :

Jet de Dé	QUAND LES UNITES ENTRENT
1 – 4	2 tours plus tard
5 – 6	3 tours plus tard
7 - 8	4 tours plus tard
9 – 10	5 tours plus tard

Les unités de l'Union entrent par les hexagones 4508 à 4510. Si les unités confédérées occupent ces hexagones, le joueur de l'Union peut amener ses unités dans le premier hexagone ouvert à l'ouest de ces hexagones. Les unités peuvent entrer dans une ZDC confédérée.

1.3 SCENARIOS :

La bataille se prête bien à trois scénarios de jeu ainsi qu'au scénario de la bataille complète. Chaque scénario devrait prendre 1 à 2 heures à jouer et le scénario de la bataille complète 3 à 6 heures.

1.4 CE QUI SUIT S'APPLIQUE À TOUS LES SCÉNARIOS :

L'Union est le premier joueur dans tous les scénarios.

Lors de la mise en place et des renforts, sauf indication contraire, les divisions désignent toutes les unités, y compris l'artillerie, et le chef de division qui peut être placé avec n'importe quelle unité de son commandement.

Chaque commandant de corps ou de division commence son déploiement avec ou adjacent à n'importe quelle unité de son corps ou de sa division. L'artillerie peut commencer attelée ou non attelée. La cavalerie peut commencer montée ou démontée.

NOTE : L'armée confédérée n'avait pas de désignation de corps à ce stade de la guerre. Nous l'utilisons pour faciliter l'explication.

SCENARIO 1: L'ATTAQUE du MATIN :

Ce scénario commence à 06h00 et se termine après le tour confédéré de 11h00. Seuls les hexagones numérotés 28xx et nord sont utilisés. Chaque commandant de corps ou de division se met en place avec ou à côté de n'importe quelle unité de son corps ou de sa division, à l'exception de Longstreet qui n'est pas en jeu.

MISE en PLACE de l'Union :
Placez toutes les unités en utilisant les emplacements prévus à cet effet sur les unités.

MISE en PLACE Confédérée :
Mettre en place toutes les unités en utilisant les emplacements prévus à cet effet sur les unités.

RENFORTS UNION :

09h00 – Entrée par l'hex 2505.

RENFORTS Confédérés :

09h00 – Entrée entre hex 2812 et 2816

* A partir de 8h00 ou après, le joueur confédéré peut ajouter la division DH Hills entre les hexagones 2812 et 2816. Accordez 5 PV au joueur de l'Union si le joueur confédéré apporte ces renforts.

* A partir de 09h00, le joueur confédéré peut ajouter la division Walkers entre les hexagones 2812 et 2816. Accordez 5 VP au joueur de l'Union si le joueur confédéré apporte ces renforts.

REGLES SPECIALES :

Au tour DE 6h00, l'Union ne peut activer que les Divisions du Ier Corps de Hooker (Doubleday, Ricketts et Meade) pour le mouvement et le combat. A partir du tour de 7h00, l'Union peut activer toutes les unités de l'Union à bord.

VICTOIRE :

VP/ PV de pertes

Après le tour 11 h00 des Confédérés, le camp qui contrôle Dunker Church, hexagone 2614, reçoit 10 VP/PV .

SCENARIO 2: VOIE SANGLANTE :

Ce scénario commence à 10h et se termine après le tour confédéré de 13h. Seuls les hexagones à l'ouest d'Antietam Creek jusqu'aux hexagones numérotés xx12, de 26xx au sud jusqu'aux hexagones numérotés 32xx sont utilisés.

Chaque commandant de corps ou de division commence son déploiement avec ou à côté de n'importe quelle unité de son corps ou de sa division, sauf Longstreet qui n'est pas en jeu.

MISE EN PLACE DE L'Union : Mise en place dans n'importe quel hexagone de la rangée 26xx entre 2612 et 2606

RENFORTS DE L'UNION :

11h00 – Entrée par n'importe quel Hex 2612 et 2606.

MISE EN PLACE Confédérée :

DH HILL'S division est constituée comme suit :

(LE CHEF DH HILL PEUT COMMENCER DANS UN HEXAGONE AVEC N'IMPORTE LAQUELLE DE SES UNITÉS)

UNIT	HEX
	(Sur sa face brisée/usée) hex 2912
	(Sur sa face brisée/usée) hex 2911
	(Sur sa face brisée/usée) hex 2910
	(Mise en place de 10 SP/PF) hex 3010
	Hex 3109
	Hex 3112

RENFORTS Confédérés : 11h00 –

ENTREE PAR L'HEX 3212.

VICTOIRE :

VP/PV DE PERTE

Chaque camp reçoit 2 VP/PV pour chaque hexagone de la Voie Sanglante qu'il contrôle. Hexs 2910, 2911, 3010, 3109.

SCENARIO 3: PONT de BURNSIDE:

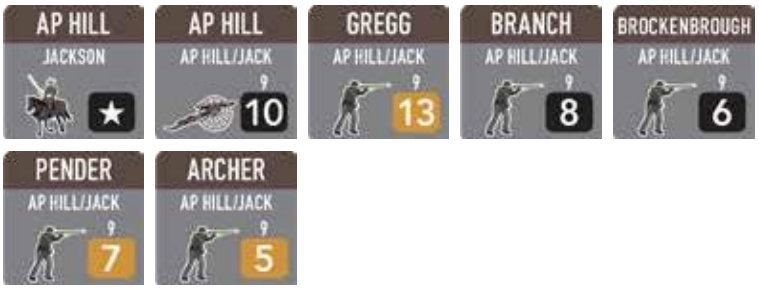
Utilisez la règle 1.1 du livret de jeu "Mouvement de l'Union hors carte" dans ce scénario.
Ce scénario commence à 11h00 et se termine après le tour confédéré de 19h00. Seuls les hexagones 35xx et Sud sont utilisés.
Chaque commandant de corps ou de division commence avec ou adjacent à n'importe quelle unité de son corps ou de sa division.
L'artillerie peut commencer avec ou sans armes. La cavalerie peut commencer montée ou démontée.

MISE EN PLACE DE L'UNION : La mise en place s'effectue en utilisant les numéros d'hexagone indiqués sur les compteurs.

MISE EN PLACE Confédérée : La mise en place se fait en utilisant les numéros d'hexagone indiqués sur les pions. Le chef Longstreet peut être placé avec n'importe quelle unité de la division.

RENFORTS confédérés :

14h – Entrée par l' hex 4514.



VICTOIRE :

VP/PV DE PERTE

Après le tour confédéré de 19h00, le camp contrôlant la route du gué du Potomac(Potomac Ford), hexagone 4214, reçoit 15 VP.

SCENARIO 4: LA BATAILLE d' ANTIETAM: La bataille complète

Utiliser la règle du livret de jeu Règle 1.1 Mouvement de l'Union hors carte

Ce scénario est une bataille complète. Il utilise l'ensemble du plateau de jeu. Il commence au tour 6h00 et se termine après le tour 19h00 des Confédérés.

Chaque commandant de corps ou de division commence à se déployer avec ou adjacent à n'importe quelle unité de son corps ou de sa division. L'artillerie peut commencer attelée ou dételée. La cavalerie peut commencer montée ou démontée.

MISE EN PLACE DE L'Union :

L'ARMÉE DE L'UNION MET EN PLACE CHAQUE UNITÉ SELON LES NUMÉROS DE MISE EN PLACE INDIQUÉS AU RECTO DES PIONS. LE JOUEUR DE L'UNION DÉCIDE DE CE QUI SUIT :

Le général McClellan (commandant de l'armée de l'Union) commence à s'installer avec ou à côté de n'importe quelle unité de son armée.

LES UNITÉS DES CORPS DE L'UNION AVEC UNE CONFIGURATION DE * SONT ORGANISÉES SELON LE NOM DU COMMANDANT DE CORPS ET PLACÉES HORS CARTE. ELLES PEUVENT ÊTRE ACTIVÉES COMME L'UN DES CORPS AUTORISÉS POUR LE JOUEUR DE L'UNION ET ENTRER PAR LES HEXAGONES DE RENFORT DE L'UNION DE 2001 OU 3201. (NOTE : Le Vème Corps de l'Union de Porter a des unités qui commencent hors carte et sur carte. Si le Vème corps s'active, l'Union peut déplacer les unités sur la carte, et amener les unités hors carte sur la carte à travers les hexagones de renfort.)

MISE EN PLACE Confédérée

L'armée confédérée met en place chaque unité selon les numéros de mise en place indiqués au recto des pions.

Le général confédéré Lee (commandant de l'armée confédérée) commence sa mise en place avec ou à côté de n'importe quelle unité de son armée.

CALENDRIER DES RENFORTS CONFÉDÉRÉS :

TOUS LES RENFORTS CONFÉDÉRÉS ENTRENT PAR L'HEXAGONE 4514 :

Entrée 6H00 : Division McLaws (toutes les unités)
Entrée 7H00 : Division de RH Anderson (toutes les unités**) Entrée 7h00** (Corps de cavalerie de Stuart) Hampton
Entrée 14h00 : Division AP Hill's (toutes les unités)

Règles Spéciales :

LIBÉRATION DES CORPS DE L'UNION :

À CHAQUE TOUR, LE JOUEUR DE L'UNION NE PEUT ACTIVER QUE DEUX CORPS PAR TOUR POUR LE MOUVEMENT ET LE COMBAT. IL PEUT S'AGIR DE DEUX CORPS DIFFÉRENTS À CHAQUE TOUR, MAIS SEULS DEUX CORPS AU MAXIMUM PEUVENT ÊTRE ACTIVÉS AU COURS D'UN MÊME TOUR JUSQU'À CE QUE DES CORPS SUPPLÉMENTAIRES SOIENT LIBÉRÉS :

Le joueur de l'Union peut activer un corps supplémentaire pour chaque objectif de point de victoire capturé (l'Union ne peut libérer qu'un seul corps pour la route Sunken, quel que soit le nombre d'hexagones qu'il contrôle) et conservé à la fin du tour.

Le corps supplémentaire peut être activé au tour suivant la capture de l'hexagone objectif.

Les unités d'infanterie et de cavalerie des corps non activés ne peuvent pas se déplacer. L'artillerie des corps non activés peut tirer.

Les unités d'infanterie et de cavalerie d'un corps non activé qui sont en déroute peuvent être ralliées pendant la phase de ralliement.

Les unités de l'Union dans un corps non activé qui commencent leur tour adjacentes à des unités confédérées n'ont pas besoin de s'éloigner ET PEUVENT tirer de manière offensive et défensive. Cela n'active pas le corps.

Si une unité confédérée traverse la rive est d'Antietam Creek, tous les corps de l'Union peuvent être activés pour le reste de la partie.

VICTOIRE :

Chaque camp marque 1 VP pour chaque point de perte de son adversaire (l'Union marque pour les pertes confédérées, le Confédéré marque pour les pertes de l'Union).

CHAQUE JOUEUR REÇOIT DES POINTS DE VICTOIRE POUR CONTRÔLER LES HEXAGONES SUIVANTS À LA FIN DE LA PARTIE :

HEX 2614 : Contrôle confédéré de Dunker Church 10 VP. Contrôle de Dunker Church par l'Union 25 VP.

HEXES 2910, 2911, 3010, 3109 : Les Confédérés refusent à l'Union le contrôle d'un hexagone de Sunken Road = 10. L'Union contrôle un hexagone de Sunken Road = 25 VP.

HEX 4214 : Contrôle Confédéré de la Route vers le Gué du Potomac (Potomac Ford) = 25 VP. Contrôle par l'Union de la route vers Harpers Ferry = 50 VP.

Le contrôle est déterminé par le camp qui occupe l'hexagone ou qui y est entré en dernier.

Registre des Pertes :

La feuille de pions comprend trois marqueurs de pertes par côté, 1, 10 et 100. Déplacez les marqueurs de pertes le long de la piste des pertes pour obtenir un point par PF perdu et un point par étoile de chaque chef éliminé.

Ces marqueurs commencent toujours à 0 au début de chaque scénario.

Équilibre du jeu

Nous avons rendu le jeu plus dur pour les Confédérés qu'il ne l'était historiquement. Le général McClellan avait un plan de bataille terrible qui attaquait les Confédérés au coup par coup, un corps à la fois. Il s'en est fallu de peu qu'ils ne gagnent la bataille. Au début de la partie principale, l'Union pourra activer deux corps d'armée par partie. C'est une bataille difficile pour les deux camps.

Pour ajuster l'équilibre du jeu, procédez comme suit :

Pour un joueur de l'Union plus expérimenté, commencez la partie en lui permettant d'activer un corps par tour et suivez les règles de libération de l'Union (c'est la bataille historique).

Pour un joueur confédéré plus expérimenté, permettre au joueur de l'Union d'activer trois corps d'armée par tour et suivre les règles de libération de l'Union.

STRATEGIE:

JOUEUR DE L'UNION : Ne soyez pas McClellan ! !! Les règles vous gênent un peu avec les règles d'activation, mais elles ne vous limitent pas dans le choix de qui activer.

N'initiez pas l'attaque avec Hooker, commencez plutôt par faire traverser le pont du milieu à Sumner et Porter. Cela empêche immédiatement l'utilisation de DH Hill et DR Jones pour toute défense de la bataille de Dunker Church.

Vous trouverez la Sunken Road difficile, mais pas infranchissable, frappez-la durement en utilisant Sumner et Porter, puis libérez les autres corps de l'Union lorsque vous prenez un hexagone de Sunken Road.

Essayez de mettre Mansfield en position avant d'attaquer avec Hooker. Les bois et la position devant Hooker sont difficiles. Stuart est sur le flanc et les bois offrent des avantages défensifs à Lawton, Jones et Hood.

Utilisez Burnside en dernier et faites en sorte qu'une division, voire deux, quitte l'extrémité du plateau et arrive sur le flanc.

JOUEUR CONFEDERE : Soyez Lee !!! Vous n'avez aucune restriction de commandement. Vous constaterez que vos unités perdront plus rapidement leur punch offensif en raison des règles d'usure/ attrition . Mais elles conservent leur capacité défensive.

Déplacez vos unités si nécessaire, vous en aurez besoin. Le jeu est plus dur pour vous qu'il ne l'était historiquement, et Lee a vraiment failli perdre cette bataille.

Vous devrez utiliser tous les hommes et tous les canons dont vous disposez pour garder le contrôle de la bataille. Si vous devez abandonner l'église de Dunker pour raccourcir vos lignes, il est plus que probable que vous perdiez la Sunken Road. Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre la route menant aux gués sur le Potomac. Heureusement, il s'agit de la partie la plus difficile à conquérir pour l'Union.

Bonne chance !

NOTES du CONCEPTEUR :

Le fait d'avoir grandi en Virginie en tant que joueur m'a donné l'envie de créer une série de jeux sur la guerre de Sécession. Reconnaître la valeur des règles de jeu de la série qui peuvent être jouées entre différentes batailles était également un objectif précis. Sachant cela, nous avons entrepris de concevoir une série qui offrirait aux joueurs ce qui suit :

" Un livre de règles de série de 8 à 12 pages ou moins.

" Des règles spécifiques aux batailles de 4 pages ou moins.

" Un niveau de brigade pour que le nombre d'unités reste gérable.

" Suffisamment de détails pour représenter fidèlement la guerre de Sécession et y ressembler.

Des jeux qui tiennent sur une ou deux cartes et qui peuvent être joués en une journée. Aucun jeu ne devrait prendre plus de temps à jouer que la bataille elle-même n'en a pris.

Des jeux avec des règles spécifiques aux batailles qui permettent aux résultats historiques de se produire, mais qui ne sont pas tellement scénarisés qu'ils doivent se produire lorsqu'ils sont joués.

Les règles de la série étaient dans mon esprit depuis que j'avais joué à HIGH TIDE AT GETTYSBURG et à CHICKAMAUGA RIVER OF DEATH de Phoenix dans les années 1980. Elles étaient bonnes mais manquaient encore d'un certain nombre d'éléments. Les combats étaient beaucoup trop sanglants et les unités pouvaient attaquer jusqu'à leur dernier point de force. L'artillerie pouvait tirer à longue distance à l'infini, et certaines règles étaient tout simplement trop compliquées. Nous avons essayé de simplifier autant que possible.

Si quelque chose est complexe, nous avons essayé de l'expliquer correctement sans en faire trop.

Le système est similaire, mais la règle des unités brisées/usées empêche un joueur d'attaquer de manière irréaliste jusqu'au dernier point de force d'une unité. Une unité peut se défendre jusqu'au dernier homme, mais jamais attaquer.

Les attaques se dérouleront et s'épuiseront lentement au fur et à mesure que l'attaquant subira des pertes, laissant des unités usées par le combat qui tenteront de tenir le terrain conquis.

C'est en tenant compte de tout ce qui précède qu'Antietam a été choisi comme point de départ du premier volume. Les Confédérés commencent par être en infériorité numérique dans une proportion de presque 2 contre 1 pour le SP.

L'état d'esprit de McClellan doit être pris en compte pour donner une chance au joueur confédéré.

ÉCHELLE ET SYSTÈME : Le niveau brigade permet à la plupart des batailles de la guerre civile de ne pas dépasser les 100 unités de combat et de faire avancer le jeu rapidement car aucun des deux joueurs ne déplacera et n'activera toutes ses unités au cours d'un même tour.

Là encore, la plupart des batailles de niveau brigade tiennent sur une seule carte, à raison de 250 yards par hexagone. Ayant visité tous les principaux champs de bataille de la côte est, nous avons pu constater à quel point le terrain a été démesuré dans la plupart des jeux.

Nous avons récemment visité le champ de bataille d'Antietam et nous nous tenions jusqu'à la cheville dans un ruisseau qui est marqué comme une pénalité de mouvement dans les jeux d'autres compagnies. 10 000 hommes auraient pu traverser sans retrousser leurs jambes de pantalon. Nous craignons que trop de concepteurs regardent des cartes sans se rendre sur les sites réels pour voir les véritables effets du terrain, en particulier pour une période donnée.

COMBAT : Nous avons réduit les effets des tirs d'artillerie et d'infanterie à des distances de plusieurs hexagones, même si cela s'est produit, un commandant aurait normalement considéré que c'était un gaspillage de munitions et n'aurait pas tiré avant d'être plus proche que la distance de 250 yards pour l'infanterie.

L'artillerie fait généralement son travail le plus meurtrier de près, dans les 50 à 100 derniers yards, en tirant des obus et de la mitraille qui ratissent la ligne ennemie. En gardant l'artillerie à une portée de 5 hexagones, la portée de tir de l'artillerie reste réaliste compte tenu des restrictions en matière de munitions.

De toutes les armes de la guerre de Sécession, le mousquet rayé a été l'arme la plus utilisée de toute la guerre et, en fait, plus de 90 % des pertes pendant la guerre ont été causées par des fusils.

Toutes les grandes batailles ont fait appel à l'artillerie. Elle a joué un rôle déterminant dans les combats des deux camps. Malgré cela, toutes les pièces d'artillerie tirées pendant la guerre n'ont infligé qu'environ 5 % des pertes dans les deux camps.

Les généraux aimaient l'artillerie et elle avait certainement un effet psychologique sur les soldats qui devaient l'affronter au combat.

De nombreux jeux exagèrent les effets de l'artillerie. Pour refléter le fait que la plupart des tirs d'artillerie à longue portée sont effectués en prélude à une attaque, la portée a été étendue à 5 hexagones, soit environ 1250 yards, mais la ligne de vue ne permet que rarement de le faire. L'artillerie aurait normalement une fenêtre limitée pour tirer à longue distance avant de devoir faire une pause pour réapprovisionner les caissons ou simplement s'arrêter en raison de problèmes de munitions. Cela empêche également les joueurs de bombarder inutilement à longue distance et de lancer des dés sans fin pour peu d'effet.

Le barrage d'artillerie qui a précédé la charge de Pickett à Gettysburg a duré moins d'une heure avant de manquer de munitions.

Nous n'avons pas pris en compte les unités à court de munitions, car cela s'est produit si rarement dans les batailles de la guerre de Sécession qu'une brigade entière aurait été à court de munitions pendant une heure ou deux de combat, au point de ne plus pouvoir fonctionner.

Il n'y a pas de suivi des munitions.

L'ORIENTATION : L'affrontement dans une bataille au niveau de la brigade ne devrait pas avoir d'importance, cependant, être attaqué par de multiples unités sur différents fronts serait une préoccupation quelle que soit l'échelle.

Cependant, le fait d'être attaqué par plusieurs unités sur différents fronts est un problème, quelle que soit l'échelle, d'où les modificateurs de combat en cas d'encerclement ou d'attaque par trois unités ou plus.

Combat au corps à corps et tir de retrait : le combat au corps à corps a toujours été considéré comme un mal nécessaire dans les jeux sur la guerre de Sécession. Nous l'avons retiré du jeu car l'objectif de la plupart des attaques était de chasser le défenseur d'un terrain clé ou de le détruire. En permettant au défenseur de tirer et d'appliquer les résultats à l'attaquant, puis à l'attaquant de tirer et d'appliquer les résultats, on obtient le même effet. L'attaquant peut avancer sur le terrain libéré par le défenseur.

Je déteste les tirs de retrait et je pensais que c'était fastidieux et inutile. Les hexagones ont une largeur de 250 yards et les batailles se dérouleraient sur cette distance pendant une heure. Le combat a lieu et c'est tout.

MORAL : La conception originale avait un dé de moral à six faces utilisant la couleur de l'unité pour déterminer la déroute. J'ai dû l'ajuster à un dé à dix faces lorsque les tests de jeu ont révélé que beaucoup trop de bonnes unités étaient en déroute. Dans l'ancien système, une unité de moral noir battait en retraite 33% du temps, maintenant c'est réduit à 30%. Une unité dorée passait de 16% à 20%, mais le compromis valait bien les 4% à cette extrémité du moral.

LEADERS : Nous voulions représenter les leaders et le contrôle du commandement de manière simple et claire. Je n'ai pas voulu utiliser de valeur numérique pour les capacités des chefs, car l'attribution d'une valeur est beaucoup trop subjective. Certains mauvais chefs ont eu de grands moments et de bons chefs ont eu des moments terribles (Jackson aux Sept Jours). Les hommes recherchent le leadership au combat, et en permettant aux leaders d'ajouter des modificateurs de moral aux unités dans le même hexagone et pendant le ralliement, cela reflète non seulement ce leader, mais aussi ses subordonnés (qui peuvent être vraiment bons).

Conçu par Mike Wylie et Grant Wylie
Dessin de Sean Cooke

Merci à Jim Miller et Mark Wylie
Traduction française avril 2024 S. ZAPORA

© 2019 Worthington Publishing / Old School Wargames

Table des mouvements

TYPE d'Unité	Points de Mouvement
Infanterie / Cavalerie Démontée / Artillerie Attelée	6
Cavalerie Montée / LEADERS	9

Table de Moral

Couleur de MORAL	Valeur du MORAL
Vert	5
Noir	7
Or	9

Tableau de portée de Tir

TYPE d'Unité	1 HEX	2 - 5 HEXES
Infanterie / Cavalerie Démontée	X1	-
Cavalerie Montée	X ½	-
ARTILLERIE	X2	X1

L'Artillerie tire sur l'infanterie/la cavalerie démontée à ½ PF lorsqu'elle est à plus d'un hex de portée.

TABLEAU DES RÉSULTATS DES COMBATS

Jet de dé	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33+
1	-	-	-	-	-	M	M	1	1
2	-	-	-	-	M	M	1	1	1
3	-	-	-	M	M	1	1	1	2
4	-	-	M	M	1	1	1	2	2
5	-	M	M	1	1	1	2	2	2
6	M	M	1	1	1	2	2	2	3R
7	M	1	1	1	2	2	2	3R	3R
8	1	1	1	2	2	2	3R	3R	3R
9	1	1	2	2	2	3R	3R	3R	4R
10*	1	2	2	2	3R	3R	3R	4R	4R

**Test d'élimination du chef / Lancez un dé, un résultat de 7 ou plus élimine le chef.*
M = L'unité cible fait un test de moral
 # = La cible perd autant de pas et fait un test de moral.
#R = La cible perd ce nombre de pas, recule de 2 hexs et fait un test de moral.

Effets du terrain Modificateur au jet de dé
-2 La cible est en terrain boisé ou dans un hexagone de ville.
-3 La cible est retranchée, immédiatement derrière un escarpement, ou dans un chemin creux.
+1 L'unité cible subit des tirs depuis 3 hexs adjacents ou plus.