

WARHAMMER

American Civil War



WARHAMMER

AMERICAN CIVIL WAR



SOMMAIRE

Préface	2	Infanterie	13
Historique	3	Cavalerie	14
Le jeu	5	Artillerie	15
Stratégie	6	Règles optionnelles	18
Mouvement	7	L'Union	19
Tir	8	La Confédération	25
Combat	9	Stratégies militaires	31
Armes et armures	10	Gettysburg	33
Psychologie	12	Fiche de référence	40
Figurines spéciales	12	Gabarits	44

Règles adaptées par
Eric Fessard

Couverture
Don Troiani

**Basé sur le système de jeu Warhammer Ancient
Battle de**
Jervis Johnson, Alan Perry, Michael Perry

**Conception graphique, dessins intérieurs, cartes et
modélisme**
Eric Fessard

Corrections et relectures
Eric Fessard et Florence Vidal

Dessins originaux intérieurs
Harper's Weekly

Warhammer, Warhammer Historical Wargames et les logos de Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop
Copyright © 2008 Games Workshop et Warhammer Historical. Tous droits réservés.

Ce jeu non officiel a été créé sans l'accord de Games Workshop et Warhammer Historical. Il est totalement gratuit et ne peut pas être
vendu.

Ceci est un supplément non officiel de *Warhammer Ancient Battle*. Vous devez posséder une version de *Warhammer Ancient Battle* de
Warhammer Historical pour pouvoir utiliser ce livret.

<http://coraxstudio.free.fr>

mars 2010

PREFACE

Warhammer ACW est une règle permettant de simuler les combats de la Guerre de Sécession Américaine, se déroulant entre 1861 et 1865. Ce livret ne présente pas une règle complète mais une extension pour la règle produite par Warhammer Historical Wargames : Warhammer Ancient Battles (version 1.5). Les concepts de bases sont les mêmes que l'on peut retrouver dans cette règle avec les adaptations nécessaires pour la Guerre Civile Américaine.

Comme toutes les autres productions de la série Warhammer, ce jeu est destiné à une simulation tactique où l'unité de base représente un régiment d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

Les règles garderont leur aspect simple et ludique tout en possédant un fort caractère historique pour valoriser cette période haute en couleur. Bien sur, les spécialistes de la période pourront en être déçus mais j'ai essayé d'équilibrer, dans cette extension, jouabilité et historicité.

Ce livret se compose de plusieurs parties distinctes. Tout d'abord, vous trouverez toutes les nouvelles règles qui feront référence à Warhammer Ancient Battles, puis les listes d'armées de l'Union et de la Confédération, et pour finir une série de scénarios historiques sur la bataille de Gettysburg viendra compléter l'ouvrage.

De plus, une feuille de référence complète et regroupant toutes les règles viendra vous assister durant vos batailles.

Que vous endossiez le rôle des Bleus ou des Gris, armez vous de vos figurines et de vos dés... puis faites retentir les fusils !



HISTORIQUE

La guerre de Sécession ou Guerre civile américaine a été une guerre civile entre les États-Unis d'Amérique (" l'Union ") et le rassemblement de certains États du sud esclavagistes, les États confédérés d'Amérique, dirigés par Jefferson Davis, entre 1861 et 1865. L'Union comprenait tous les états abolitionnistes et cinq États «frontaliers» esclavagistes, et était dirigée par Abraham Lincoln et le Parti républicain. Ce dernier était opposé à l'expansion de l'esclavage dans les territoires détenus par les États-Unis, et sa victoire à l'élection présidentielle de 1860 a entraîné dans la sécession sept États du Sud, avant même que Lincoln ait pris ses fonctions.

Les hostilités ont commencé le 12 avril 1861, lorsque les forces confédérées ont attaqué une installation militaire de l'Union à Fort Sumter en Caroline du Sud.



ORIGINES DE LA GUERRE DE SECESSION

La Guerre de Sécession puise ses racines profondément dans l'histoire des États-Unis. Elle naît d'une opposition entre le Nord et le Sud qui remonte à l'époque de la naissance de ce jeune pays. Après la guerre d'indépendance, les États-Unis constituent un État faible en raison des articles de la Confédération, une ébauche de constitution qui malgré son avant-gardisme pour l'époque, se retrouve très vite insuffisante. Elle est incapable notamment d'imposer des taxes ou de contrôler le commerce entre les États de l'Union. Elle n'est qu'une " alliance " entre les 13 États fondateurs, écrite rapidement pour parer au plus pressé, en l'occurrence s'unir contre la métropole britannique. Mais en 1787, la question de l'inefficacité du gouvernement se pose de nouveau lors d'une querelle de frontière entre la Virginie et le Maryland. Une convention est alors appelée pour amender la Constitution. Cette convention fera bien plus que la simple tâche qui lui a été demandée, puisqu'elle écrira une nouvelle constitution, celle qui deviendra la Constitution des États-Unis d'Amérique. Il reste qu'il faut que cette constitution soit ratifiée, et cela par 9 des 13 États alors membres. Une clause avait été prévue pour abolir l'esclavage et garantir à tout citoyen américain les mêmes droits, mais devant la réticence de plus en plus forte des États du Sud, déjà fortement intéressés par la question, elle fut abandonnée. Devant le besoin de faire ratifier la nouvelle constitution, qui bouleversait les relations entre les États et le gouvernement fédéral, renversant les rapports de force, et passant d'une union d'États à un État d'union, la convention abandonne certains de ses amendements réformistes en vue de favoriser la signature d'une constitution impopulaire dans les États, et cela spécifiquement dans les États du Sud par tradition plus indépendantistes et plus enclins à refuser la tutelle d'un gouvernement fédéral. Et c'est ainsi que l'abolition de l'esclavage, pour conserver l'Union, est abandonnée, créant un vide qui rattrapera très vite les États-Unis.

PRINCIPALES BATAILLES

- 12 avril 1861 : Les combats, symboliques, pour Fort Sumter, à Charleston en Caroline du Sud .
- 21 juillet 1861 : Première bataille de Bull Run, aussi appelée Première bataille de Manassas.
- 10 août 1861 : Wilson's Creek
- 18 janvier 1862 : Bataille de Mill Springs aussi appelée Bataille de Fishing Creek ou Logan's Crossroads.
- 6-7 avril 1862 : Bataille de Shiloh.
- 25 juin-1er juillet 1862 : Bataille de Sept Jours.
- 30 août 1862 : Seconde bataille de Bull Run, aussi appelée Seconde bataille de Manassas.
- 14 septembre 1862 : South Mountains.
- 17 septembre 1862 : Bataille d'Antietam.
- 7 décembre 1862 : Prairie Grove.
- 13 décembre 1862 : Bataille de Fredericksburg.
- 31 décembre 1862-2 janvier 1863 Bataille de la Stones River.
- 2-6 mai 1863 : Bataille de Chancellorsville.
- 18 mai-4 juillet 1863 : siège de Vicksburg.
- 1er-3 juillet 1863 : Bataille de Gettysburg.
- 19-20 septembre 1863 : Bataille de Chickamauga.
- 23-25 novembre 1863 : Bataille de Chattanooga.
- 15 juin 1864-2 avril 1865 : siège de Petersburg.
- 15-16 décembre 1864 : Bataille de Nashville
- 8-9 avril 1865 : Bataille d'Appomattox

LA GUERRE A L'EST

La Guerre de Sécession fut déclenchée par une attaque de l'armée des États confédérés sur Fort Sumter tenu par des unités restées fidèles au gouvernement fédéral.

L'US Army, qui en 1860 n'avait que 16 367 hommes, avait commencé à mobiliser et à décupler ses effectifs, la conscription n'existant pas au début de ces événements et une partie de ses officiers prenant le parti de la Confédération.

L'armée des États confédérés l'emporta au début des hostilités et certains de ses commandants, en particulier le général Robert E. Lee, furent de brillants stratèges. Les généraux nordistes, forts d'une écrasante supériorité numérique et matérielle, n'ont pas eu de grands scrupules à lancer de sanglantes offensives. À l'opposé, le commandement sudiste, excellentement formé et conscient de son infériorité numérique, a davantage ménagé le sang de ses hommes.

Pendant l'été 1863, Lee joua son va-tout en envoyant ses troupes dans le Nord jusqu'en Pennsylvanie. Il se heurta à l'armée de l'Union à Gettysburg. La plus grande bataille qui ait jamais été livrée sur le sol américain a alors eu lieu. Au bout de trois jours de combats désespérés, les Confédérés durent s'avouer vaincus. Au même moment, sur le Mississippi, le général nordiste Ulysses S. Grant prenait la ville de Vicksburg. L'Union contrôlait désormais toute la vallée du Mississippi, coupant en deux la Confédération. Mais la guerre n'était pas finie.

Le conflit s'acheva deux ans plus tard, après une longue campagne où s'affrontèrent les armées commandées par Lee et Grant, grâce à l'apparition progressive d'habiles généraux nordistes comme Ulysses S. Grant et William T. Sherman. L'Union (le Nord) réussit à envahir les États du Sud. Les Confédérés capitulèrent le 9 avril 1865. La bataille d'Appomattox met fin à la Guerre de Sécession.

Le général Ulysses S. Grant, qui s'est emparé six jours plus tôt de Richmond, la capitale des Confédérés du Sud, reçoit la reddition du général Robert E. Lee, qui commande l'armée sudiste. Celui-ci capitule avec les 26 000 hommes qui lui restent.

Le général Joseph Johnston se rend à son tour le 26 avril 1865 au général William T. Sherman. L'ultime reddition a lieu le 23 juin 1865. Elle est le fait du général de brigade Stand Watie qui a la particularité d'être un chef Cherokee et le seul général Amérindien de la Guerre de Sécession.

Jefferson Davis, le président de la Confédération sudiste, tente de s'enfuir vers le Mexique mais il est rattrapé par une colonne de cavalerie et sera emprisonné sans jugement pendant deux ans.

LA GUERRE DANS L'OUEST

À l'ouest du Mississippi, le Nord et le Sud se livrèrent une guerre radicalement différente de ce qu'elle fut à l'est. Elle se déroula sur une très vaste étendue, impliqua des blancs, des noirs et des Indiens, souvent pour des enjeux qui remontaient à de vieilles rivalités et à des rancunes tenaces qui se dénouèrent sur le terrain avec la plus brutale sauvagerie - sorte de guerre dans la guerre qui survécut quelque temps à la cessation officielle des hostilités.

Au moment de la sécession, le Texas, l'Arkansas et la Louisiane quittèrent l'Union pour la Confédération, tandis que les sympathisants sudistes du Missouri s'efforçaient, en vain, d'entraîner leur État dans la scission. Tout l'Ouest s'était passionné pour les luttes qui avaient fait «saigner le Kansas» dans les années 1850, de sorte que les lignes de démarcation étaient déjà tracées quand éclata la Guerre de Sécession.

En août 1861, les Confédérés envahirent le Missouri, auquel ils infligèrent, à Wilson's Creek, une défaite qui leur permit de s'emparer de la plus grande partie du territoire. Ils furent toutefois incapables de conserver leur avantage ; au printemps suivant, à Pea Ridge, les nordistes les forcèrent même à abandonner le nord de l'Arkansas. Pendant les deux années suivantes, le Missouri et l'Arkansas demeurèrent aux mains des forces de l'Union, mais durent subir les raids sanglants de bandes d'irréguliers se réclamant de la Confédération, dirigées par des chefs tels que William Quantrill et William «Bloody Bill» Anderson. Les exactions de ces guérillas sudistes atteignirent un degré tel qu'elles devinrent extrêmement gênantes pour les autorités confédérées. En août 1863, par exemple, Quantrill mit à sac la ville de Lawrence, au Kansas, et massacra 150 civils. Ce dangereux psychopathe pillait et tuait sans hésiter, au nom de la Confédération, qui ne lui avait par ailleurs jamais confié le moindre commandement.

En 1864, la Confédération s'attaqua de nouveau à l'Arkansas et au Missouri, d'abord par une campagne de printemps qui repoussa les Yankees jusqu'à Little Rock, puis à l'automne, lorsque le général Sterling Price, à la tête d'une force de cavalerie, remonta le Missouri jusqu'à Westport, où sa défaite mit fin à ce qui fut la dernière grande offensive sudiste de la guerre. Au printemps, le camp adverse avait subi, lui aussi, un

revers : le général Nathaniel Banks avait remonté la Red River vers l'intérieur de la Virginie, dans l'espoir de prendre pied au Texas, d'anéantir la récolte de coton et d'empêcher les renforts confédérés de passer à l'est du Mississippi, mais ses erreurs monumentales faillirent aboutir à son encerclement, et son entreprise se solda par un quasi-échec.

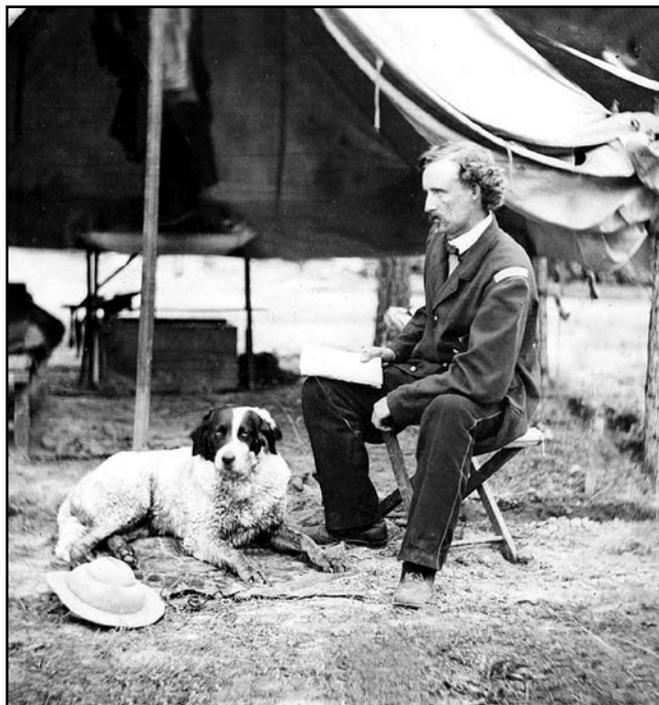
Dans les derniers temps de la guerre, les combats se firent plus âpres dans les Plaines et la Prairie. Courtisés par l'un et l'autre camp, les Cherokees et autres tribus indiennes combattirent souvent sous les deux uniformes. Le Cherokee Stand Watie, par exemple, devint général de brigade dans les rangs confédérés; à la tête de ses troupes, il fut le dernier des rebelles à se rendre, fin juin 1865, soit plusieurs semaines après la capitulation de Lee. La signature de la paix laissa dans l'Ouest des haines inassouviées et un fond de violence, qu'alimentèrent des hommes comme Frank et Jesse James, qui refusèrent de déposer les armes et continuèrent sur la voie du vol et du meurtre, organisant des équipées sanglantes contre les banques et les trains.

CONSEQUENCES

La Guerre de Sécession fut l'épisode le plus traumatisant de l'histoire des États-Unis. Mais elle régla deux problèmes qui tourmentaient les Américains depuis 1776. Elle abolit l'esclavage et confirma que le pays ne se composait pas d'États semi-indépendants mais formait une nation, unie et indivisible.

Durant les 4 ans de cette guerre, 617 000 hommes avaient été tués et largement autant avaient été blessés. Le Nord perdit au total 359 000 hommes - soit presque un soldat sur cinq - et le Sud en perdit 258 000 "seulement, à comparer au Nord" (soit presque un soldat sur quatre). Plus d'hommes moururent d'épidémies et de maladies que sur le champ de bataille, le rapport étant de quatre pour un.

Aux pertes militaires s'ajoutent quelques dizaines de milliers de victimes civiles. Ainsi, la guerre la plus dure qu'ait jamais livrée les États-Unis aura été sa propre guerre civile.



LE JEU

LES TROUPES

A cette époque les armes sont divisées en trois groupes : Infanterie, Cavalerie et Artillerie. Chacune de ces armes aura ses spécificités de mouvement, de formations, de tir et de combat.

Lorsqu'il faut compter le nombre de figurines composant une unité, appliquez la règle suivante:

.Un fantassin équivaut à un modèle.

.Un cavalier équivaut à deux modèles (le cavalier et le cheval).

REGLES SUPPLEMENTAIRES

Il faut utiliser toutes les règles additionnelles qui se trouvent dans les errata de Warhammer Ancient Battles (Version 1.5), comme l'avance après combat, la retraite en bon ordre, la contre charge de cavalerie...

Les règles sur les " Chariots ", les " Eléphants ", les " Balistes " et les " Catapultes " sont à supprimer.

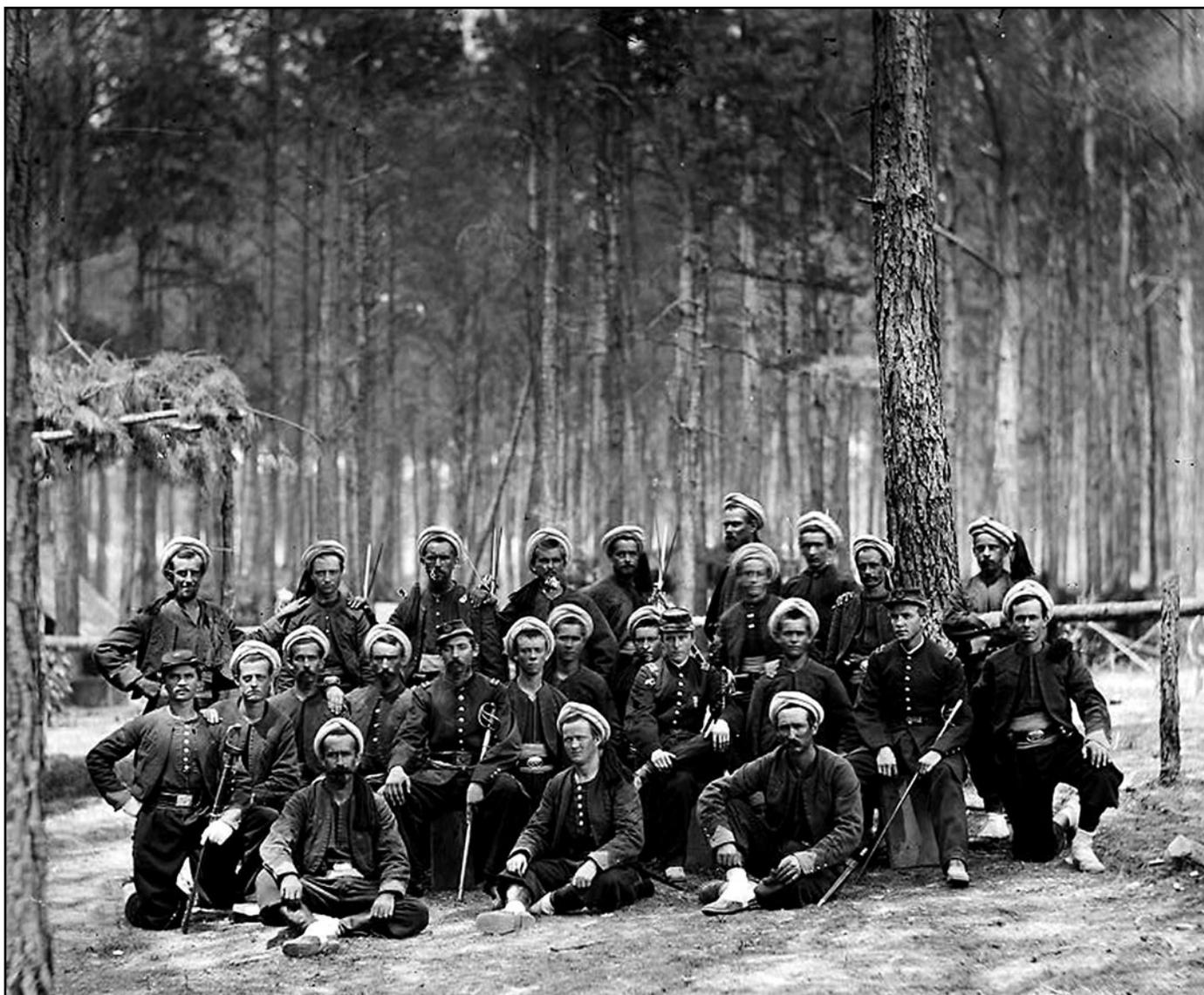
ORGANISATION DES TROUPES

La structure des armées à cette époque était rigide et les troupes étaient organisées en formation bien précise.

L'unité de base est le Régiment pour l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Plusieurs régiments forment une Brigade, commandée par un Général de Brigade. Ensuite plusieurs Brigades forment une Division, commandée par un Général de Division, qui est souvent le Général d'Armée en terme de jeu.

Cette organisation est très importante dans le jeu car chaque général permet de faire agir les unités sous son commandement. Les listes d'armées présentent l'organisation standard utilisée par l'Union et la Confédération.

L'échelle du jeu, à l'opposé des autres jeux de la série, peut être définie. En effet, une figurine compte pour 20 hommes ou cavaliers réels. Chaque figurine de canons compte pour 5 canons.



STRATEGIE

A la différence des autres jeux de la série Warhammer, les unités ne peuvent pas se déplacer à leur guise. En effet, elles doivent se tenir à une certaine distance d'un Général, représenté par sa Stratégie.

VALEUR DE STRATEGIE

Cette nouvelle caractéristique appartient aux Généraux. Elle décrit une aire maximale de commandement. Chaque général possède sa propre valeur suivant son grade :

.Général de Division : 12ps

.Général de Brigade : 6ps

.Aide de Camp : 3ps

UNITES COMMANDEES

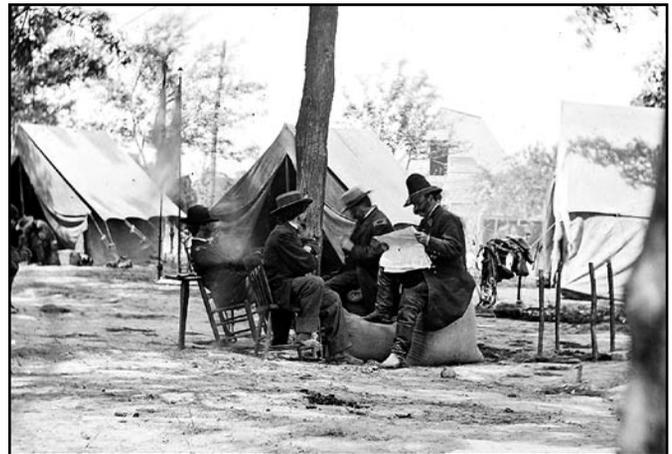
Les Généraux et Aides de Camps sont toujours commandés. Pour qu'une unité soit commandée, il faut qu'elle soit à distance de commandement de son Général de Brigade ou de Division (ou de l'Aide de Camp), non en fuite ou démoralisé.

La Division

En général, la Division représente toutes les troupes du joueur. Le Général de Division est à sa tête et peut donc commander toutes les unités.

La Brigade

Les unités sont regroupées en Brigade. Le Général de Brigade la commande et donne donc ses ordres seulement aux unités qui la composent.



VERIFICATION DE LA STRATEGIE

Au tout début du tour, avant toute chose, le joueur vérifie si ses unités sont commandées ou pas. Mettre un marqueur "hors stratégie" (comme un jeton ou un petit drapeau par exemple) pour les unités hors commandement, elles ne pourront pas agir pour ce tour.

A la fin du tour du joueur, retirer tous les marqueurs "hors stratégie".

Quand une unité est commandée, elle peut agir (se rallier, bouger, tirer, charger...) normalement.

Quand une unité n'est pas commandée, elle ne peut rien faire mais est toujours sujète à la psychologie (Panique, Insouciant...) et à la fuite. Elle peut toujours répondre à une charge. De plus, si elle est en fuite, elle effectue son Test de Ralliement avec un malus de -1 à son Cd.

Une unité non commandée par son supérieur peut tenter un test de moral. Si elle réussit, elle peut agir normalement pour le tour.

Unites Entraînees (Drilled)

Ces troupes n'ont pas besoin d'être à portée de Stratégie et peuvent toujours agir à leur guise.

PERTE D'UN GENERAL

Quand un général de Division ou de Brigade meurt, il peut être remplacé à son tour prochain par un Aide de Camp. Un Aide de Camp ne peut pas remplacer un autre Aide de Camp ou un autre Personnage (Officier d'artillerie, ...).

L'Aide de Camp arrive par le bord de table du joueur et a sous sa responsabilité les unités qui étaient sous les ordres du Général mort.

Ce nouveau général doit être acheté lors de la création de l'armée et attend en réserve en dehors du champ de bataille. Si vous n'avez pas d'Aide de Camp en réserve, les unités ne peuvent plus être commandées et ne pourront plus faire grand-chose. Elles ne résisteront pas longtemps aux assauts de l'ennemi !

MOUVEMENT

FORMATIONS

A cette époque, les troupes se déplaçaient ou combattaient en suivant des règles de formations strictes, comme la ligne ou la colonne.

Les formations que peuvent adopter chaque type de troupes sont détaillées plus loin.

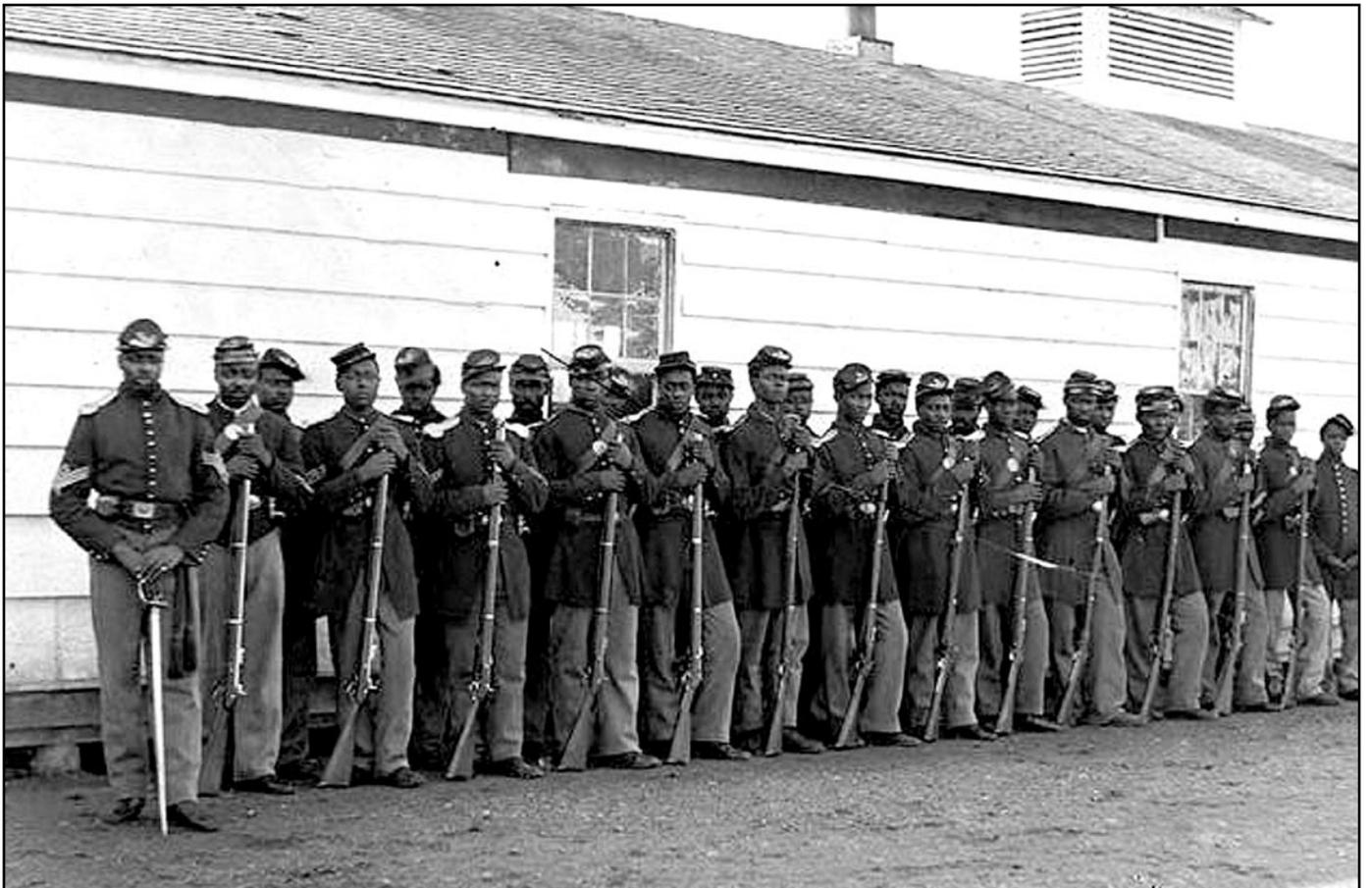
Il est possible de passer d'une formation à une autre grâce aux manœuvres de base : demi-tour, changement de formation et reformation.

Exemple : il est possible de passer d'une ligne à une colonne en effectuant un quart de tour.



MARCHE FORCEE

Si une unité, dirigée par un Musicien, a 3 figurines maximum de front et plus de figurines en profondeur (formation " *en colonne de marche* "), elle peut effectuer un mouvement de marche en triplant son mouvement.



INTERPENETRATION

Cette nouvelle règle permet de mieux gérer, et de façon réaliste, les imbrications entre les différentes unités. En effet, lorsque des unités en rencontrent d'autres, il est possible d'assister à certaines conséquences spécifiques.

1. En dehors de la charge, une unité ne peut pas rencontrer une troupe ennemie et doit stopper à 1ps de celle-ci.

2. Une unité ne peut pas interpénétrer ou être interpénétrée par des amis (sauf Tirailleurs).

3. Une unité peut interpénétrer des Tirailleurs ou être interpénétrée par des Tirailleurs amis sans aucun problème, ces derniers arrivant facilement à s'écarter pour laisser passer leurs amis. Par contre, la charge interdit toute interpénétration.

4. Lors d'une fuite, si une unité rencontre des amis, l'unité traversée doit faire un Test de Panique (les Tirailleurs traversent toujours ou se font traverser sans induire de test).

5. Lors d'une fuite, si une unité rencontre un ennemi, alors elle est détruite.

6. Lors d'une fuite, si une unité rencontre un obstacle infranchissable, alors elle est détruite.

TIR

DESIGNATION DE LA CIBLE

Seul le premier rang tire, sauf sur une colline où les 2 premiers rangs peuvent tirer.

Les troupes tirent dans leur 90° avant. La Cavalerie Légère ainsi que les troupes défendant un obstacle tirent dans leur 180° avant.

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

Plusieurs facteurs peuvent modifier les chances pour toucher, lors d'un tir.



MODIFICATEURS POUR TOUCHER

+1 Tir sur une grande cible

Une grande cible est une cible encombrante comme l'artillerie, les canons, les wagons ou les bâtiments.

La colonne de marche est considérée comme une grande cible.

-1 Tir en bougeant

Si le tireur a bougé durant sa phase de mouvement, alors ses chances de toucher sont réduites. Même si c'est une simple orientation ou un changement de formation, cela réduit sa concentration et donc compte comme un mouvement.

-1 Tir couché

Il est plus difficile d'ajuster son tir lorsqu'un soldat se trouve en position couché.

-1 Tir en étant monté sur un cheval

Il est très difficile de décharger un tir précis tout en étant monté sur un cheval ou une autre monture. Comme le cavalier est occupé à guider sa monture, les tirs qu'il amorcera seront donc moins performants.

-1 Tir sur un ennemi qui charge

Si vous êtes chargé et que vous choisissez de *Tenir & Tirer* sur l'attaquant, ou de *Tirer & Fuir*, alors vos chances de toucher l'ennemi seront réduites. Le mouvement de charge de l'ennemi et la peur qu'il produit vous déconcentreront énormément.

-1 Tir à longue portée

Si votre cible se trouve au-delà de la moitié de votre portée maximum alors les chances de toucher baissent. Quelques fois vous aurez des tireurs à courte portée et d'autres à longue portée, dans ce cas là, faites deux lancers de dés différents, un pour chaque cas.

-1 Tir sur un personnage seul

Si votre cible est un personnage, un seul homme, la pénalité s'applique.

-1 Tir sur une unité en tirailleur

Les figurines en tirailleurs sont difficiles à toucher. Du fait de leur formation étendue et ouverte, elles peuvent se cacher facilement derrière le plus petit des couverts.

-1 Tir derrière un couvert léger

Si la cible se trouve dans un couvert léger (haie, arbuste, palissade, barrière en bois, à l'intérieur d'une forêt...) ou est en position Couchée, vos chances de toucher sont réduites.

-2 Tir derrière un couvert lourd

Si la cible se trouve dans un couvert lourd (coin de bâtiment, rocher, gabion, redoute...), vos chances de toucher sont très réduites.



COMBAT

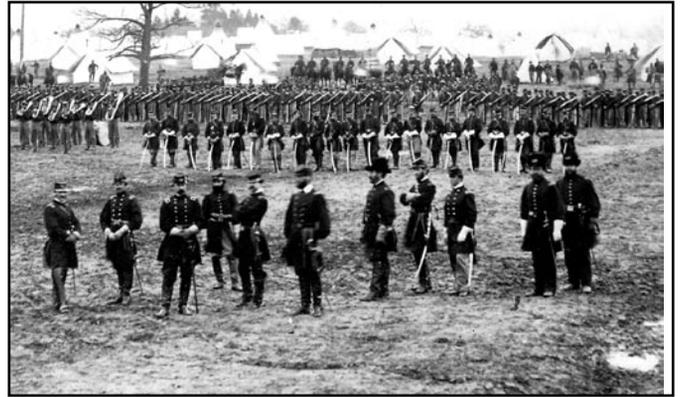
CHARGE

L'Infanterie ne peut pas charger la Cavalerie en ordre serré de front, sauf si la Cavalerie est déjà engagée au Corps à Corps.

La Cavalerie montée ne peut pas charger ou poursuivre une troupe en terrain très difficile, ou si elle se trouve elle-même en terrain très difficile.

L'Artillerie ne peut ni charger, ni poursuivre.

La colonne de marche interdit de Charger.



BONUS AU RESULTAT DES COMBATS

+1 Bonus de rang d'infanterie

Si votre formation est une unité d'infanterie formée d'au moins 4 figurines de large, alors vous pouvez avoir un bonus de +1 pour le rang d'infanterie se trouvant derrière le premier rang frontal, au début du combat. Ce bonus est valable même pour un rang arrière incomplet, tant qu'il compte au moins 4 figurines. Seule l'infanterie en ordre serré (Infanterie et Infanterie Légère regroupée) peut bénéficier de ce bonus.

Si vous avez plusieurs unités en combat ayant ce bonus de rang, ne comptez qu'une seule fois ce bonus.

Ce bonus est perdu si l'unité est chargée de flanc ou de dos par une unité ennemie formée de 5 figurines ou plus, sauf si l'unité qui charge est une unité en formation de Tirailleurs.

L'unité perd ce bonus si elle combat une unité localisée dans un terrain difficile ou si elle est elle-même en terrain difficile (les collines et les gués ne sont pas considérés comme des terrains difficiles). Ce bonus est aussi perdu si les unités combattent au travers d'un obstacle.

+1 Etendard

Si une de vos unités a un porte-étendard vous pouvez ajouter un bonus de +1.

Si vous avez plusieurs porte-étendards, dans le cas d'un combat multiple par exemple, vous ajouterez +1 et non pas +1 pour chaque étendard.

+1 Etendard d'armée

Si l'étendard d'armée est en combat, ou inclus dans l'unité impliquée dans un combat, vous pouvez ajouter un bonus de +1 supplémentaire.

+1 Position élevée

Si vous combattez depuis une position plus haute que celle de votre adversaire vous avez un bonus de +1. Si vous défendez une colline et que plusieurs unités sont impliquées, avec des positions plus hautes que d'autres, le bonus va à l'unité la plus haute.

+1 Attaque de flanc

Si vous combattez une unité ennemie sur son flanc vous avez un bonus de +1, aussi longtemps que votre unité compte au moins 5 figurines.

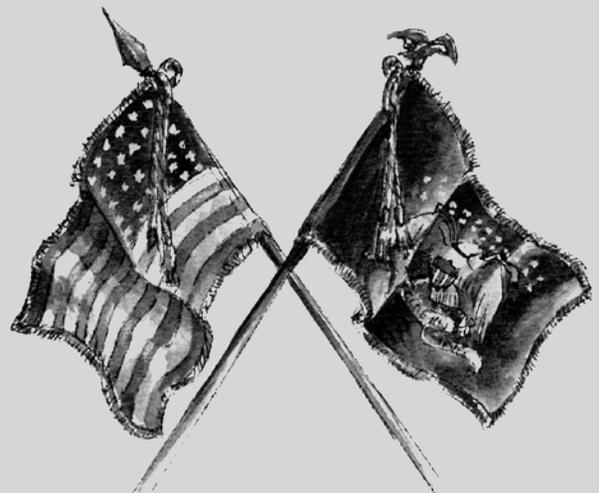
Si les deux camps ont des troupes attaquées de flanc, ce sera le camp avec le plus de figurines attaquant l'autre de flanc qui gagnera le bonus. Le bonus ne s'applique qu'une fois même si plusieurs unités sont en contact.

Ce bonus s'applique aussi pour une unité en formation de tirailleurs qui attaque de flanc.

+2 Attaque de dos

Les mêmes règles que pour l'attaque de flanc s'appliquent mais seulement pour les unités qui attaquent dans le dos de l'ennemi. Ce bonus et le bonus de l'attaque de flanc peuvent se cumuler, pour un total de +3.

Ce bonus s'applique aussi pour une unité en formation de tirailleurs qui attaque de flanc.



ARMES ET ARMURES

ARMES DE CORPS A CORPS

Baïonnette

Depuis le début du XVIIIe siècle, la baïonnette est l'arme de corps à corps privilégiée par l'infanterie combattant au fusil. Fixée au canon avec une douille, elle était utilisée d'estoc, à la manière d'une pointe de lance.

1. La baïonnette est considérée comme une Arme de Base au corps à corps.

Sabre

Les officiers portent en général le sabre pour marquer leur grade mais aussi pour se défendre. De plus, les cavaliers en sont aussi parés pour leur permettre de "faucher" leurs adversaires lors des corps à corps, tout en évitant de blesser leur propre monture.

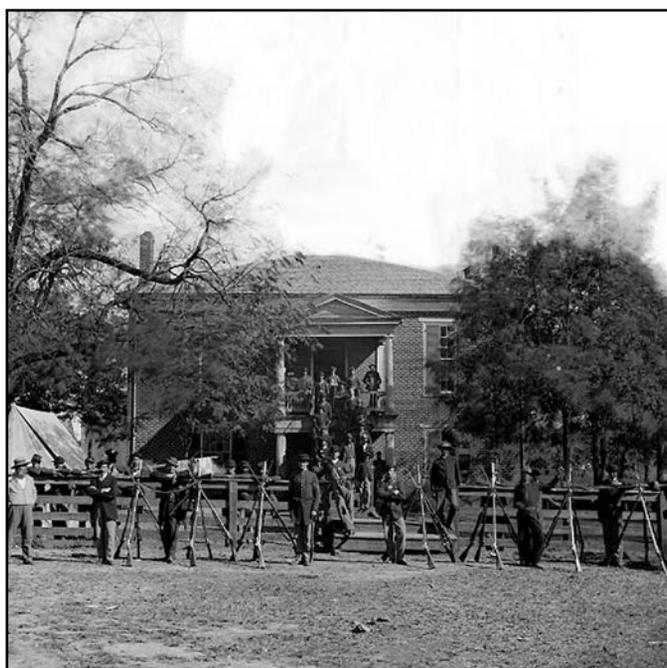
1. Le sabre est considéré comme une Arme de Base au corps à corps.

2. Les cavaliers possédant un sabre l'utilisent lors de la charge pour induire un impact violent. Dans ce cas, la cavalerie reçoit un bonus de +1 en Force lorsqu'elle charge.

Dague et armes improvisées

Les troupes les moins bien armées se battent avec des poignards, des dagues ou diverses armes improvisées comme des fourches ou des bâtons. De ce fait, les soldats sont peu efficaces au corps à corps.

1. Si un ennemi est blessé par une arme improvisée, il reçoit un +1 à sa sauvegarde d'armure.



ARMES DE TIR

Revolver

Grâce à leur petite taille et leur maniabilité, les revolvers sont souvent utilisés par les cavaliers et les généraux.

1. Tirer au revolver n'engendre pas de malus pour le "tir à longue portée".

2. Tirer au revolver n'engendre pas de malus pour le "tir en bougeant".

3. Les revolvers sont plus faciles à recharger que d'autres armes à feu. Ils peuvent donc servir à Tenir & Tirer ou Tirer & Fuir face à un ennemi qui charge, et ce même si l'ennemi débute cette dernière à moins de la moitié de la distance de charge.

4. Comme plusieurs balles se trouvent chargées dans le barillet, il est possible de tirer 2 fois par phase de tir.

Portée : 12ps / Force : 2



Fusil de chasse

Le fusil de chasse est une arme que tout homme peut se procurer à cette époque. Pas vraiment fait pour faire la guerre, mais plutôt adapté à la chasse, ce sont les hommes les moins riches qui arpentent le champ de bataille avec une telle arme.

1. Le fusil de chasse, avec sa faible portée et son tir dispersif, permet d'annuler tous les modificateurs au jet pour toucher.

2. A courte portée, les plombs propulsés par le fusil restent groupés et infligent plus de dégâts. De ce fait, la Force de l'arme est de 3 à courte portée et de 2 à longue portée.

Portée : 12ps / Force : 2 ou 3

Fusil

Le fusil est l'arme maîtresse de l'infanterie, comme le Model 1851 Springfield ou le Pattern 1853 Enfield, importé d'Angleterre par l'armée de l'Union. Ces deniers pouvaient se payer les meilleures armes alors que les Confédérés se fournissaient en capturant des armes à l'ennemi ou en produisant des copies à la Tyler Armoury. Ces fusils étaient fabriqués d'après les anciens modèles à âme lisse et à chargement par la bouche.

1. Bien entraînés avec ce type d'arme, les soldats pouvaient tirer en salve. Ainsi, si l'unité ne bouge pas, elle peut faire tirer la moitié de son deuxième rang (arrondi à l'inférieur).

Portée : 24ps / Force : 3

Fusil rayé

Bien que déjà utilisés à des époques antérieures, c'est pendant la Guerre de Secession que les fusils à canons rayés viennent à se généraliser. Suivant la qualité de l'arme, des rayures étaient gravées dans le canon, permettant de renforcer la précision de la balle mais aussi d'accroître la portée effective de l'arme. L'armée de l'Union, plus riche, possédait les usines adéquates pour en fabriquer ou pouvait les importer d'Europe. Ainsi une large proportion de fusils rayés se trouvait au sein de cette armée, tandis que la Confédération ne les proposait qu'à leurs troupes d'élites ou à leurs vétérans. En général, ce sont des armes à chargement par la culasse, comme le Model 1865 Springfield.

1. Bien entraînés avec ce type d'arme, les soldats pouvaient tirer en salve. Ainsi, si l'unité ne bouge pas, elle peut faire tirer la moitié de son deuxième rang (arrondi à l'inférieur).

Portée : 30ps / Force : 3

Fusil de sniper Sharp

L'usine d'armes Sharp fabriquait de très bons fusils et a développé des fusils bien spécifiques, à la pointe du progrès, mais très coûteux. L'union avait donc pu en commander pour ses Tireurs d'Elite. Le fusil de sniper répondait parfaitement à la fonction de ces troupes spéciales : c'est une arme fiable, possédant une très bonne assise, avec une portée et une précision parfaite. Les troupes utilisant ce fusil se faisaient donc appeler les Sharpshooters.

1. Le fusil de sniper Sharp a une meilleure précision si le tireur prend son temps pour appuyer la gachette. Ainsi, si l'unité ne bouge pas, chaque tireur aura un bonus de +1 à son Jet pour Toucher.

Portée : 36ps / Force : 3

Carabine

L'arme de tir adoptée par la cavalerie est la carabine. Petite, maniable et légère, elle est parfaite pour être utilisée sur un cheval, mais son efficacité est réduite par rapport aux armes plus longues de l'infanterie.

Portée : 16ps / Force : 3

Carabine a repetition

Toujours à la pointe du développement militaire, les armuriers de l'Union mirent au point un type de carabine pouvant tirer plusieurs balles sans recharger : la carabine à répétition. Cette arme permettait d'avoir une grande puissance de feu tout en faisant pleuvoir une pluie de balles sur l'adversaire.

1. Comme plusieurs balles se trouvent chargées dans le barillet, il est possible de tirer 2 fois par phase de tir à courte portée.

Portée : 16ps / Force : 3



ARMURE

A cette époque, personne ne possédait d'armure. Seuls les cavaliers avaient une protection conférée par leur monture. De ce fait, s'ils sont montés, ils ont une Sauvegarde d'Armure de 6.



PSYCHOLOGIE

PANIQUE

Durant cette période, les unités peuvent paniquer suite à de nouvelles conditions.

1. Unité traversée par des amis en fuite

Une unité teste pour la Panique si une unité amie en fuite la traverse. Les Tirailleurs, grâce à leur position dispersée, peuvent traverser/être traversés par des amis, sans faire de test.

2. Unité subissant un tir de côté ou de dos

Un Test de Panique est requis lorsque l'unité subit un tir venant de côté ou de dos. Pour savoir d'où vient le tir, il faut tracer des lignes imaginaires aux 4 bords de l'unité cible, comme pour une unité qui se fait charger. Le bord de l'unité qui est touché dépend donc d'où se trouve le tireur, par rapport à ces lignes.



FIGURINES SPECIALES

ETATS MAJORS D'UNITES

Chef d'unité

Il représente le Colonel d'un régiment d'infanterie ou de cavalerie.

Porte Etendard

Il représente le porte-drapeau du régiment d'infanterie ou le porte-guidon du régiment de cavalerie. Les Tirailleurs n'en ont que rarement.

Musicien

Les Tirailleurs n'en ont que rarement.



PERSONNAGES

Dans cette catégorie se trouvent les Généraux de Division, de Brigade, les Aides de Camps, les Etendards d'Armées...

La règle des Défis est supprimée.

TROUPES ENTRAINEES (DRILLED)

La règle du Laisser-passer (contre Chariots et Elephants) est supprimée.

Les Troupes Entraînées peuvent agir sans être dans le rayon de Stratégie d'un Général.

TIRAILLEURS

Certaines unités d'Infanterie en Tirailleurs peuvent *se Coucher*. Cette action est gratuite au début du mouvement (coucher les figurines). Se relever est aussi une action gratuite au début du mouvement.

Les troupes couchées peuvent ramper de 2ps par tour, mais ne peuvent pas faire de Marche ou de Marche Forcée

Elles ne peuvent être vues qu'à 12ps, et ne peuvent donc pas être prises pour cible par un ennemi se trouvant au delà de cette distance.

Quand elles tirent, les troupes couchées sont vues (mettre un marqueur pendant un tour, comme un coton, pour s'en souvenir). Dans ce cas, l'adversaire pourra les voir à son tour. A la fin de son prochain tour, les figurines couchées, si elles ne tirent pas, enlèvent le marqueur et ne peuvent plus être vues de cette manière.

De plus, quand elles tirent, les troupes couchées ont un malus de -1 à leur Jet pour Toucher.

Face au tir, les unités couchées sont toujours considérées en couvert léger (si elles bénéficient d'un autre couvert, choisir le meilleur).

Au combat, les unités couchées peuvent charger en se relevant gratuitement et si elles sont chargées, elles se relèvent automatiquement pour faire face à la charge.

TROUPES LEGERES

Les troupes légères peuvent adopter une formation *Serrée* ou en *Tirailleur*, suivant les conditions normales.

Elles sont représentées par de l'Infanterie Légère ou de la Cavalerie Légère.

INFANTERIE

L'Infanterie est composée de l'Infanterie de ligne, de l'Infanterie Légère et des Tirailleurs.

L'Infanterie ne peut pas charger la Cavalerie en ordre serré de front, sauf si la Cavalerie est déjà engagée au Corps à Corps.

FORMATIONS DE L'INFANTERIE

Ces formations sont les seules autorisées pour l'infanterie en ordre serré (Infanterie et Infanterie légère regroupée).

La ligne

Structure : les figurines sont positionnées sur un ou deux rangs.

Cette formation est maîtresse à cette époque et permet d'obtenir une puissance de feu maximum, au détriment de la mobilité. Pour garder la formation linéaire, les pertes peuvent être retirées par les flancs.

La marche forcée n'est pas possible.

Colonne de marche

Structure : l'unité a 3 figurines max. de front et plus de figurines en profondeur et contient un Musicien.

Cette formation privilégie le mouvement et devient très vulnérable aux tirs.

La marche et la marche forcée sont possibles.

Il n'est pas possible de Charger si l'unité adopte cette formation.



ECRAN DE TIRAILLEUR

Certains régiments d'infanterie de ligne utilisaient une tactique courante qui était de détacher une partie de leurs soldats sur leur front ou leur flanc comme tirailleurs ou éclaireurs. Cela permettait aux régiments d'éviter des prises de flancs ou des feux croisés.

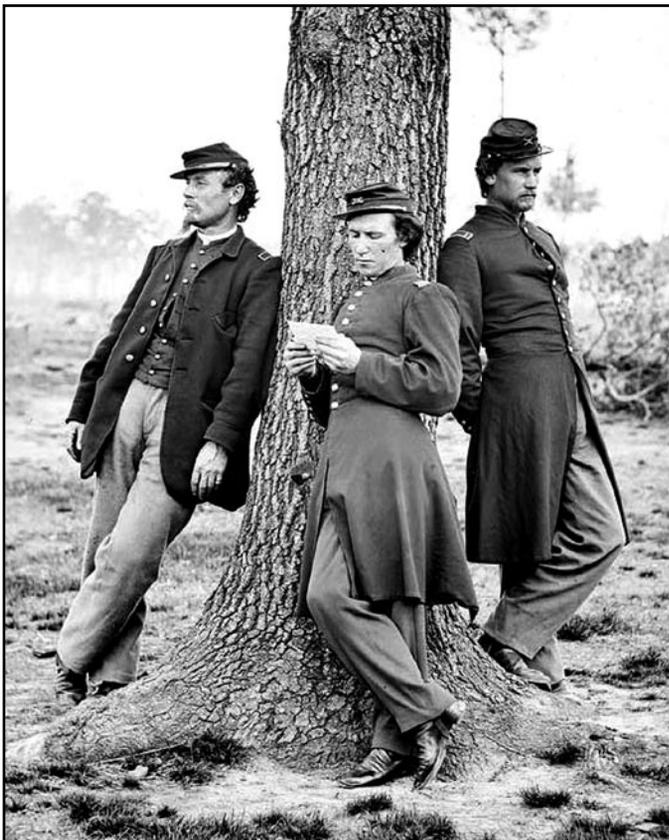
Il est possible de détacher jusqu'à un quart des figurines d'un régiment d'infanterie en Ecran de Tirailleur (l'Etat Major ne peut pas être détaché). Ce détachement se fait gratuitement pendant de la phase mouvement.

Cette nouvelle unité est considérée comme une unité normale de Tirailleurs à part entière.

Le Régiment d'Origine et son Ecran de Tirailleurs se soutiennent mutuellement s'ils se trouvent à 4 ps l'un de l'autre :

1. Si le régiment est chargé, son Ecran de Tirailleurs peut *Tirer & Tenir* sur l'ennemi qui charge. Inversement, si l'Ecran de Tirailleurs est chargé, le régiment peut *Tirer & Tenir* sur l'ennemi qui charge (dans les deux cas, les tireurs n'ont pas le malus de -1 contre l'ennemi qui charge puisque cette dernière n'est pas directement dirigée contre eux).
2. De plus, contre une charge, l'Ecran de Tirailleurs peut décider de *Fuir* ou *Tirer & Fuir* au travers de son régiment (ainsi, l'ennemi devra sûrement rediriger sa charge vers ce dernier).
3. Aussi, tant que l'Ecran de Tirailleurs se trouve à 4 ps de son Régiment d'Origine, les soldats détachés se sentent galvanisés. Ainsi, à chaque fois qu'il est nécessaire de compter le nombre de figurines de la troupe (l'Ecran de Tirailleurs ou le Régiment d'Origine), il faut prendre en compte le régiment en entier. Il faut donc compter les figurines de l'Ecran de Tirailleurs et du Régiment d'Origine.

L'Ecran de Tirailleurs peut réintégrer son Régiment d'Origine s'il se trouve à 4 ps de celui-ci et si le régiment possède un Musicien. Avec une Reformation des deux unités, l'Ecran de Tirailleurs est réintégré dans son régiment .



CAVALERIE

A cette époque la cavalerie est souvent de la Cavalerie Légère ou des Tirailleurs.

La Cavalerie montée ne peut pas charger ou poursuivre des troupes en terrain très difficile, ou si elle se trouve elle-même en terrain très difficile.



MONTER ET DEMONTER

Il est possible que certaines troupes à cheval puissent démonter. Cette action est gratuite au début du mouvement. On considère que les chevaux suivent les troupes au sol ; il suffit donc de changer les socles de cavalerie par des socles d'infanterie.

Les troupes démontées sont considérées comme Tirailleurs à pied se déplaçant de 4ps.

Pour remonter, l'action est aussi gratuite au début du mouvement.

FORMATIONS DE LA CAVALERIE

Ces formations sont les seules autorisées pour la cavalerie en ordre serré (Cavalerie et Cavalerie légère regroupée).

La ligne

Structure : les figurines sont positionnées sur un ou deux rang.

Cette formation est maîtresse à cette époque et permet d'obtenir une puissance d'attaque maximum, au détriment de la mobilité.

La marche forcée n'est pas possible.

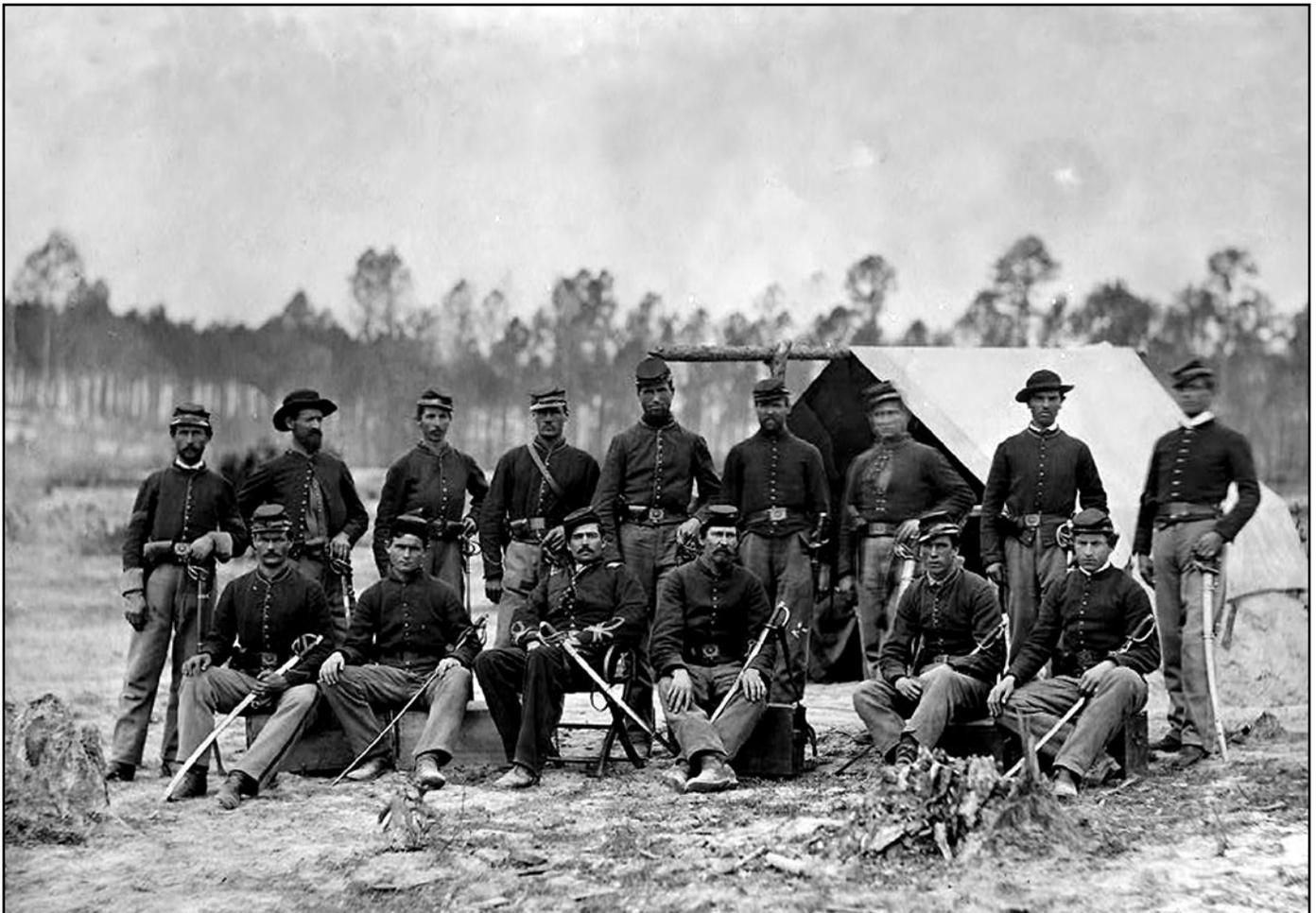
Colonne de marche

Structure : l'unité a 3 figurines max. de front et plus de figurines en profondeur et contient un Musicien.

Cette formation privilégie le mouvement et devient très vulnérable aux tirs.

La marche et la marche forcée sont possible.

Il n'est pas possible de Charger si l'unité adopte cette formation.



ARTILLERIE

MOUVEMENT

Les servants doivent rester à 2ps du canon.

Les pièces d'artillerie peuvent bouger de 4ps s'il y a le nombre de servants minimum, qui les tractent à la force des bras. S'il y a moins que les servants minimum, elles ne peuvent bouger que de 2ps.

Une *Grande Batterie* rassemble plusieurs pièces d'artillerie se trouvant à 5ps les unes des autres.

Les Personnages (Général, Officier d'artillerie...) peuvent se joindre à un Canon ou une Grande Batterie pour leur faire bénéficier de leur Cd ou de leur capacité spéciale. Ils ne sont pas touchés par une malfunction.



FORMATIONS DE L'ARTILLERIE

L'artillerie a deux formations distinctes : attelée ou detelée. Pour passer de l'une à l'autre, l'attelage et les servants doivent se trouver à 2ps du canon.

Avec le nombre minimum de servant, atteler ou dételé dure un ½ Mouvement. S'il y a moins que les servants minimum, il faut un tour complet.

Bien sûr, s'il n'y a plus aucun servant, la pièce d'artillerie ne pourra plus rien faire (bouger, tirer...).

Artillerie attelée

Structure : l'attelage est positionné devant le canon retourné

Cette formation permet de transporter le canon à la vitesse de l'attelage (le mouvement se fait depuis le front de l'attelage). Les servants sont transportés aussi sur l'attelage en montant dessus.

La marche et la marche forcée sont possible.
Le canon ne peut pas tirer quand il est attelé.

Artillerie detelée

Structure : le canon est positionné et l'attelage et les servants restent à 2ps.

Le canon peut tirer dans cette formation. Il peut aussi pivoter sur place ou se déplacer à la force des bras, "à la bricole", de 4ps ou 2ps, suivant le nombre de servants.

La Marche et la Marche Forcée sont impossible.

REACTIONS DE CHARGE

Les seules réactions de charge de l'artillerie sont :

1. Tenir: Si l'Artillerie est attelée, les servants descendent des chariots et attendent la charge adverse. L'ennemi peut attaquer les servants, le Canon, l'attelage et/ou les Personnages.

Les servants d'une *Grande Batterie* peuvent participer au combat si une autre pièce d'artillerie que la leur est chargée (en se déplaçant de leur mouvement max.).

2. Fuir: Les servants fuient loin de l'ennemi (2D6ps) en laissant sur place tout leur matériel. Si l'Artillerie est attelée, les servants descendent des chariots et prennent leurs jambes à leur cou. L'ennemi peut poursuivre les servants ou s'arrêter pour attaquer le Canon ou l'attelage.

TIR

L'artillerie ne peut pas bouger et tirer en même temps, sauf pour s'orienter vers sa cible.

L'unité peut tirer à tous les tours s'il y a le nombre de servants minimum. S'il y en a moins, il faut un tour complet pour recharger (mettre un marqueur de rechargement, comme un morceau de coton). Ainsi, le canon ne pourra pas tirer le tour suivant.

Pour le Tir d'un ennemi, répartir les Touches avec un dé : 1 à 2, le Canon; 3 à 4, l'attelage; 5 à 6, les Servants (s'il n'y a pas d'attelage, alors le canon est touché sur 1 à 4).

L'artillerie est considérée comme une grande cible.

COMBAT

L'artillerie ne peut ni charger, ni poursuivre.



CANONS

Les canons sont généralement mobiles et se positionnent sur le champ de bataille pour délivrer leurs tirs.

Il existe plusieurs types de canon suivant leur poids en livres : léger (3 livres), moyen (6 à 8 livres), lourd (10 à 12 livres) et extra-lourd (20livres et plus).

MOUVEMENT

Les canons peuvent bénéficier d'un attelage pour se déplacer plus vite sur le champ de bataille.

TIR DU CANON

Les canons peuvent tirer différents types de munitions ayant chacune une utilité propre : *le Boulet plein, l'Obus explosif et la Mitraille.*

Au moment de tirer, le joueur choisi le type de munitions qu'il souhaite voir projeter par son canon.

MALFONCTIONS

Un problème survient sur la pièce d'artillerie. Lancer 1 dé :

1-2. *Plus vite les gars!* Le canon ne peut pas tirer ce tour ci.

3-4. *Le système est bloqué!* Le canon ne peut pas tirer ce tour ci et le suivant.

5. *Attention ça chauffe!* Le canon ne peut pas tirer ce tour ci, un servent est tué et les autres font un *Test de Panique.*

6. *Brooom Explosion* : Le canon et les servants sont détruits.

Boulet plein

Les canons permettent de tirer sur de longues distances en propulsant des boulets dépendant du calibre de l'arme. Cette munitions est efficace contre pour causer des dégats sérieux lors de tirs en enfilade.

1. Pendant la phase de tir, vous pouvez orienter le canon pour vous aligner sur une cible à vue (cette orientation ne coûte aucune pénalité pour avoir bougé).

2. Ensuite, vous devez estimer la distance, en pouce, jusqu'à la cible, tout en respectant la portée maximale du canon.

3. L'impact exact est facteur de la distance estimée en ajoutant un jet du Dé d'Artillerie. Ainsi, il faut ajouter le chiffre du Dé d'Artillerie à la distance estimée, mais si le résultat est "*Misfire*", alors il y a une avarie du canon. Lancer un dé dans le Tableau des Malfonctions.

L'impact du boulet est donc la distance calculée et mesurée à partir du canon.

4. Lorsque le boulet touche le sol, ce dernier rebondit et roule en ravageant tout ce qu'il rencontre. Pour simuler cette distance de rebond, il faut ajouter la distance d'un autre Dé d'Artillerie. Tout ce qui se trouve entre l'Impact et le Rebond est touché. Si le résultat est "*Misfire*", il n'y a pas de rebond.

5. Chaque figurine touchée reçoit une touche d'une Force dépendant du type de canon (voir *Profils des Canons* ci dessous).

PROFILS DES CANONS

Canons	Portée	Servants min.	F	Modif. Svg	E	B
Léger 3L.- 4L.	50ps	2	6	Sans Svg	4	1
Moyen 6L.- 8L.	60ps	3	7	Sans Svg	5	2
Lourd 10L.-12L.	70ps	4	8	Sans Svg	6	3
Extra lourd 20L.-24L.	80ps	5	9	Sans Svg	7	4

Obus explosif

Ce type de munitions a été développé pour les mortiers et ainsi libérer lors de l'impact une forte déflagration anti-personnelle.

1. Pendant la phase de tir, vous pouvez orienter le canon pour vous aligner sur une cible à vue (cette orientation ne coûte aucune pénalité pour avoir bougé).

Les canons, coinsidérés à cette époque comme des obusiers, peuvent faire des tirs en cloche restreints. Cela leur permet de viser des cibles hors visibilité, mais seulement celles cachées par d'autres troupes.

2. Ensuite, vous devez estimer la distance, en pouce, jusqu'à la cible, tout en respectant la portée maximale du canon.

3. Positionnez le *Gabarit d'Explosion de 3ps* à la distance estimée, en partant du canon.

L'impact exact est facteur de la distance estimée en ajoutant un jet du Dé d'Artillerie. Ainsi, il faut ajouter le chiffre du Dé d'Artillerie à la distance estimée, mais si le résultat est "*Misfire*", alors il y a une avarie du canon. Lancer un dé dans le Tableau des Malfonctions.

L'impact de l'obus est donc la distance calculée et mesurée à partir du canon.

4. Toutes les figurines couvertes par le gabarit sont touchées automatiquement. Les figurines partiellement recouvertes sont touchées sur un 4+ avec un dé.

5. Chaque figurine touchée reçoit un nombre de touches dépendant de sa position sous le gabarit :

Tir direct (au centre du gabarit) :

D3 touches de FO=7 sans Svg.

Souffle (sous le gabarit) :

1 touche de FO=4 avec Svg=-1.

Mittraille

Avec un canon, il est aussi possible de tirer lorsque l'ennemi se trouve proche grâce à un tir de mitraille. Le fut du canon est rempli par de petites billes de métal qui seront projetées à courte distance par un souffle puissant.

1. Pendant la phase de tir, vous pouvez orienter le canon pour vous aligner sur la cible à vue (cette orientation ne coûte aucune pénalité pour avoir bougé).

2. Ensuite, il faut placer le *Gabarit de Souffle* au bout du canon.

3. Pour savoir si le tir est inefficace, il faut lancer un Dé d'Artillerie et si le résultat est "*Misfire*", alors il y a une avarie du canon. Lancer un dé dans le Tableau des Malfonctions.

4. Les projections de la mitraille se font vers l'avant. Ainsi, lancer 1D6ps et déplacer le gabarit vers l'avant de la distance obtenue. Toutes les figurines couvertes par le gabarit et son avance sont touchées automatiquement. Les figurines partiellement recouvertes sont touchées avec un 4+.

5. Chaque figurine couverte par le gabarit reçoit une touche de force 4, avec un modificateur à la Svg de -1.

MORTIER

Le mortier est un canon lourd de fort calibre projetant des obus explosifs avec des tirs indirects en suivant des trajectoires paraboliques.

MOUVEMENT

Le mortier est fixé à terre et ne peut pas bouger de la partie. Il ne peut que s'orienter pour le tir.

TIR DU MORTIER

Le mortier permet de faire des tirs indirects en cloche, sans avoir de visibilité directe sur la cible.

1. Pendant la phase de tir, vous pouvez orienter le canon pour vous aligner sur la cible (cette orientation ne coûte aucune pénalité pour avoir bougé). Le mortier peut même tirer sur une cible étant hors visibilité.

2. Ensuite, vous devez estimer la distance, en pouce, jusqu'à la cible, tout en respectant la portée minimale et maximale du mortier.

3. Positionnez le *Gabarit d'Explosion de 5ps* à la distance estimée, en partant du canon. Mais comme les mortiers font des tirs en cloche, il est possible que ce tir dévie. Ainsi, pour connaître le lieu exact de l'impact, lancer un Dé de Déviation et un Dé d'Artillerie.

Les flèches indiquent que le tir dévie dans leur direction, d'une distance signalée sur le Dé d'Artillerie.

Un résultat "Hit" indique que le tir ne dévie pas.

Un résultat "Misfire" indique une avarie du mortier. Lancer un dé dans le Tableau des Malfonctions.

4. Toutes les figurines couvertes par le gabarit sont touchées automatiquement. Les figurines partiellement recouvertes sont touchées sur un 4+ avec un dé.

5. Chaque figurine touchée reçoit un nombre de touches dépendant de sa position sous le gabarit:

Tir direct (au centre du gabarit) :

D3 touches de FO=7 sans Svg.

Souffle (sous le gabarit) :

1 touche de FO=4 avec Svg=-1.

PROFIL DU MORTIER

Canon	Portée	Servants min.	F	E	B
Mortier	10 à 60ps	4	voir ci-dessus	6	3



MITRAILLEUSE GATLING

Cette nouvelle arme conçue et utilisée par les forces de l'Union était dévastatrice et pouvait décharger une pluie de balles sur les troupes ennemies.

MOUVEMENT

La Mitrailleuse peut bénéficier d'un attelage pour se déplacer plus vite sur le champ de bataille.

REACTIONS DE CHARGE

Grâce à sa grande maniabilité et à sa rapidité d'exécution, la mitrailleuse Gatling peut être utilisée pour répondre à une charge en faisant chauffer son canon. Ainsi, l'unité peut **Tirer & Tenir** ou **Tirer & Fuir** avec la mitrailleuse.



TIR DE LA MITRAILLEUSE GATLING

La mitrailleuse Gatling permet de tirer des rafales de balles sur les unités ennemies.

1. Pendant la phase de tir, vous pouvez orienter le canon pour vous aligner sur la cible (cette orientation ne coûte aucune pénalité pour avoir bougé).

2. Ensuite, il faut vérifier l'angle de tir de la mitrailleuse. Pour cela, il faut placer le *Gabarit de Souffle* à l'embouchure du canon. De plus, il faut vérifier la portée de l'arme. Si la cible est hors de portée, elle ne peut pas être touchée.

Tout ce qui se trouve dans le triangle formé par le gabarit jusqu'à la portée maximale, peut être ciblé.

Les figurines de devant doivent être ciblées avant les figurines se trouvant plus en arrière dans l'unité. A la fin du tir, les unités touchées se repositionnent pour garder leur cohésion d'unité.

3. Une mitrailleuse Gatling tire des rafales de balles aléatoires. Pour connaître le nombre de tir que la mitrailleuse va pouvoir fournir, lancer un Dé d'Artillerie.

Chaque chiffre indique le nombre de touches que l'unité cible subira lors de ce tir (de 2, 4, 6, 8 ou 10).

Si le résultat est "Misfire", alors il y a une avarie de la mitrailleuse. Lancer un dé dans le Tableau des Malfonctions.

4. Chaque figurine touchée reçoit une touche de force 4, avec un modificateur à la Svg de -1

PROFIL DE LA MITRAILLEUSE

Canon	Portée	Servants min.	F	Modif. Svg	E	B
Mitrailleuse Gatling	40ps	2	4	-1	4	1

REGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles sont à utiliser si les deux joueurs le souhaitent.

RENFORT

Certaines troupes peuvent venir sur le champ de bataille après que les combats aient commencé. Les brigades en renfort entrent par un bord déterminé par le scénario (souvent le bord de table du joueur) si elles réussissent un jet de dé :

	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4 et suivant
Entrée sur	-	6	5+	4+

Les unités entrent par le bord de table qui leur est attribué, pendant la Phase de Mouvement, lors des Mouvements Normaux. Ce mouvement se fait en mesurant à partir du bord de table.

Ils ne pourront pas charger ce tour ci, mais ils pourront quand même tirer.

Les unités en Renforts qui ne sont pas rentrées lorsque la partie se termine sont considérées «éliminées» pour les Points de Victoire.

CONTROLE D'OBJECTIF

Certains lieux sur le champ de bataille, comme un pont ou une maison, représentent une importance stratégique. Le fait de contrôler ces zones peut changer le résultat de l'affrontement. Au début de chaque tour, on vérifie quelle armée contrôle l'objectif, ce qui fait que ce dernier peut changer de main au cours de la partie.

Pour prendre le contrôle d'un objectif, il faut qu'une unité de 5 figurines ou plus se trouve à 12ps ou moins de celui-ci et qu'elle soit la plus proche que n'importe quelle autre. Une unité en fuite, un Personnage et l'Artillerie ne peuvent pas prétendre à ce contrôle d'objectif.

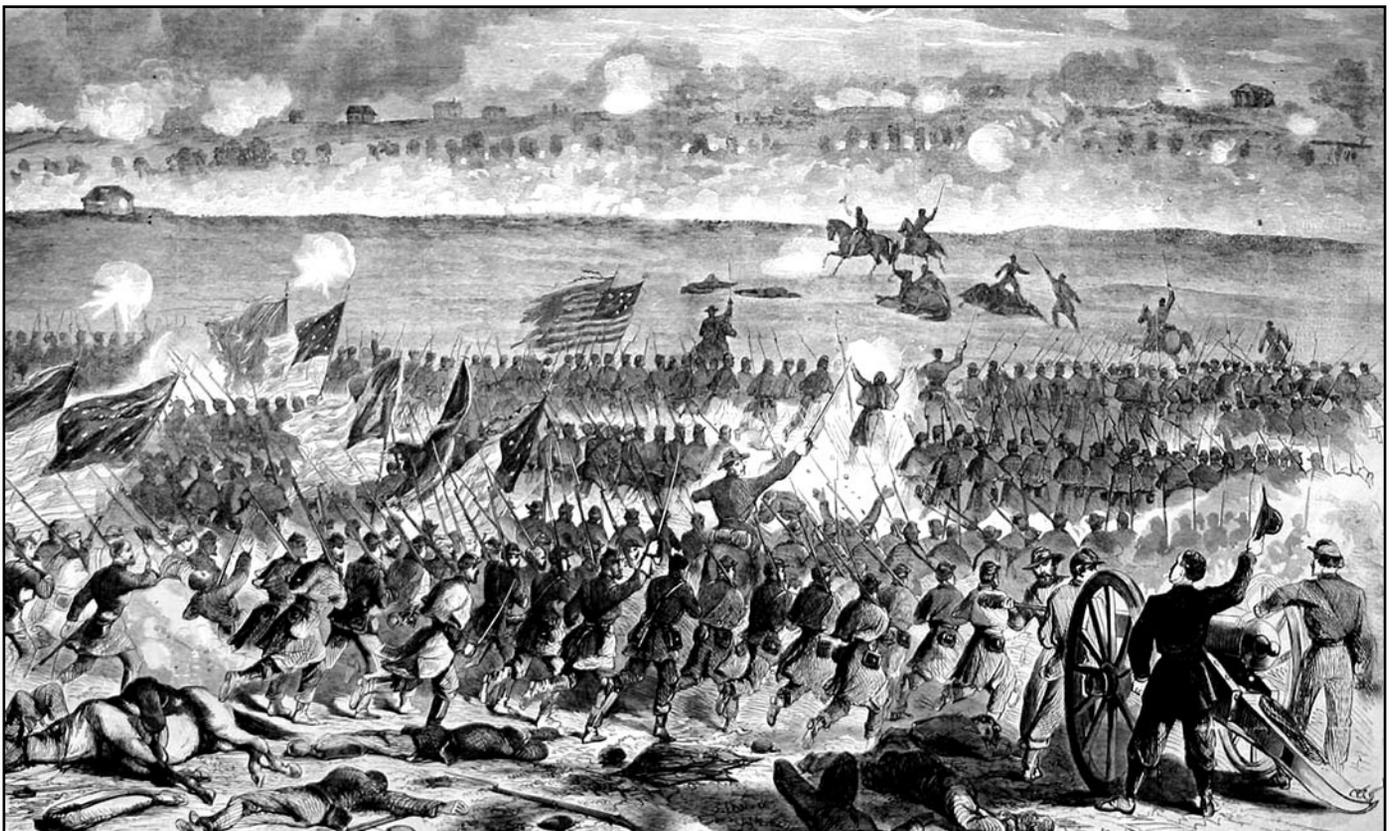
A la fin de la partie, un objectif contrôlé rapporte 100 points de victoire.



DEROUTE DE L'ARMEE

Au lieu que la bataille se termine suivant un nombre de tour prédéfini, comme cela est spécifié dans la règle de base, les combats peuvent se poursuivre jusqu'à ce qu'une armée déroute. Une armée déroute, quand à la fin du tour de jeu d'un des joueurs, la moitié de ses figurines initiales est perdue (les troupes en Renforts sont considérées «éliminées» si elles ne sont pas encore rentrées). Il est possible que les deux armées déROUTENT en même temps.

Le jeu prend fin quand une ou les deux armées déROUTENT. Ensuite vous pouvez calculer les Points de Victoire de façon normale. De plus, l'armée qui a fait dérouter son ennemi obtient un bonus de 300 Points de Victoire.



STRATEGIE DE L'UNION

Les dirigeants de l'Union comprirent qu'ils ne pourraient l'emporter qu'en conquérant le Sud.

Lors des premières opérations de la guerre, le lieutenant-général Winfield Scott présenta son plan Anaconda, destiné à asphyxier le Sud par un blocus naval (la quasi totalité de l'US Navy étant resté dans les mains du gouvernement fédéral à la déclaration de guerre) associé à une poussée en aval du fleuve Mississippi pour diviser la Confédération. Cette approche, lente mais sûre, n'obtint pas l'approbation des politiciens ni celle du peuple, pour lesquels le mot de ralliement était: " À Richmond ! ".

Elle n'emporta pas non plus l'adhésion de Lincoln qui pressait ses généraux de " détruire l'armée rebelle " en une seule bataille décisive. Son attitude énergique poussa ces derniers à s'embarquer dans des projets contre lesquels ils nourrissaient de solides préventions: il était moins facile de détruire une armée dans les conditions géostratégiques de l'Amérique du Nord, que Lincoln ne voulait bien l'admettre.

Le fait que la stratégie se limitât à un seul objectif ne s'expliquait pas seulement par l'incompétence initiale des officiers nordistes, bien qu'elle caractérisât longtemps cette armée. Elle avait promu des soldats réguliers à des grades qui ne correspondaient pas à leurs capacités réelles, car l'inflation des effectifs entraîna une explosion de la demande d'encadrement de ces jeunes recrues. On avait dû se concilier des généraux dont les prétentions politiques dépassaient largement les compétences militaires. Les hommes de mérite mirent du temps à sortir du rang, mais grâce à la souplesse du système nordiste, Grant put devenir lieutenant-général en 3 ans, et Emory Upton général de brigade à l'âge de 24 ans.

Il fallut du temps au Nord pour faire sentir toute sa puissance, et à ses chefs pour reconnaître que c'était à coup de massue et non de rapière qu'ils vaincraient le Sud. Le Nord doit beaucoup à Grant qui prit le commandement des armées de l'Union en mars 1864 et annonça immédiatement son intention d'exercer la plus forte pression contre la Confédération chancelante, en utilisant " toutes les troupes de l'armée pour les faire converger vers un même noyau ".

Durant les 12 derniers mois de la guerre, la stratégie de l'Union fit preuve d'une étonnante modernité, notamment en prenant conscience que la force d'un belligérant tient d'abord à ses ressources humaines et économiques.

AVANTAGE DE L'ARMEE NORDISTE

Le Nord, bien industrialisé, disposait de nombreuses ressources industrielles et d'hommes d'affaires avertis. De nombreux contacts avec certains pays européens étaient également noués via des échanges commerciaux. Les ingénieurs du Nord firent un excellent travail en ce qui concerne le développement d'un armement efficace. Le fusil standard du Nord était de loin supérieur à tout autre arme du même type dans le monde. Son canon rayé permettait des tirs précis. Le Nord eut la chance d'avoir les premières mitrailleuses, d'équiper certains soldats avec des armes semi-automatiques, etc.

En chiffre brut, le Nord disposait d'un réservoir d'hommes supérieur au Sud, bien que moins entraînés et compétents

que les Sudistes. Ce nombre lui permit de garder des troupes plus longtemps à l'entraînement (ce que le Sud ne pouvait se permettre) et ainsi de rattraper son retard par rapport au Sud. Le Nord s'est retrouvé ainsi avec une armée professionnelle composée de volontaires bien entraînés et bien équipés.

La marine du Nord avait été conçue à l'origine pour tenir tête à son ancien ennemi, la Grande-Bretagne. Bien que d'une taille moyenne au début des hostilités, avec seulement 90 navires à voiles et à vapeur, elle se développa rapidement, compta 386 bateaux portant 3.027 canons fin 1862, et remplit ses missions de blocus et de soutien aux forces terrestres de façon satisfaisante. On vit durant cette guerre les premiers combats de cuirassés avec le Monitor et l'utilisation de sous-marins par le Sud qui, tout en étant extrêmement dangereux pour leur propre équipage, coulèrent ou endommagèrent 28 navires fédéraux.



LE SOLDAT YANKEE

Les Nordistes quant à eux portaient la tenue réglementaire de l'armée américaine avant la sécession du Sud. Elle dérivait en droite ligne de celle portée durant la guerre de 1812 puis pendant celle contre le Mexique et demeurera semblable tout au long du conflit.

Elle consistait dans ses grandes lignes en un képi souple bleu foncé, un veston bleu foncé et des pantalons bleu ciel. De là vint le surnom des soldats du Nord: «Tuniques bleues». Des motifs de couleur sur l'uniforme indiquaient le type d'unité à laquelle appartenait le soldat. Le bleu ciel était la couleur distinctive de l'infanterie, le jaune celle de la cavalerie, et le rouge celle de l'artillerie. La marine disposait quant à elle de tenues de matelots.

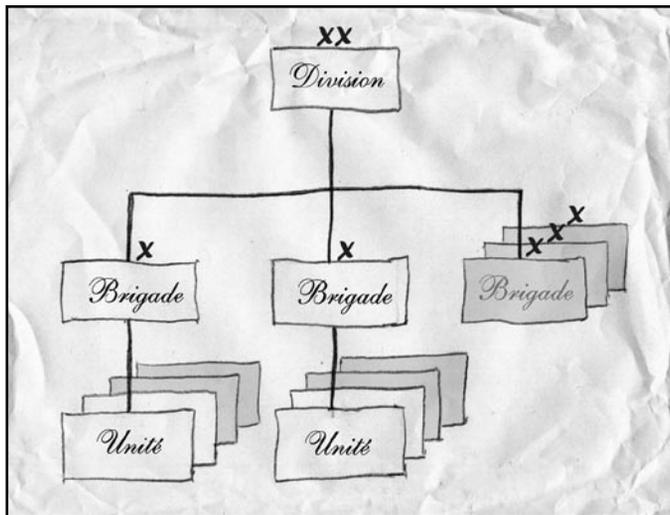
Le Nord étant bien industrialisé, les Nordistes n'eurent pas de difficultés à approvisionner leurs troupes convenablement. Les uniformes des officiers et des soldats contenaient au début du conflit plus de tissu et étaient plus élaborés qu'à la fin. Pour rationaliser la production d'uniformes et faciliter l'approvisionnement de l'armée, les Nordistes inventèrent en effet pendant la guerre le concept de coupe standard des vêtements. L'armée de l'Union était équipée d'armes fabriquées aux États-Unis (Springfield Armory).

Tout comme le Sud, le Nord disposait de troupes indépendantes de milice. Leurs effectifs toutefois étaient bien plus importants. Beaucoup d'entre elles étaient des unités de Zouave). Celles-ci portaient un uniforme chamarré inspiré de celui des zouaves Français. Le port de l'uniforme de Zouave était un privilège accordé aux milices les plus valeureuses. Chaque régiment portait une tenue particulière.

L'armée de l'Union (le Nord) comptait un certain nombre d'unités spécialisées qui portaient elles aussi des uniformes distinctifs. Les «Sharpshooter» (tireurs d'élite) portaient par exemple un uniforme vert.

ORGANISATION

Les troupes de l'armée sont "embrigadées". Elles suivent une structure de commandement hiérarchique rigide, qui permet ainsi de diriger les régiments.



La division

La Division représente toute l'armée, toutes les troupes du joueur. Elle est obligatoirement commandée par un Général de Division (qui est le Général d'Armée en terme de jeu). Il commande toutes les unités de sa Division.

Une Division doit être composée d'un Général de Division et d'au moins 2 Brigades.

Il ne peut y avoir qu'un seul Etendard de Division.

Variante : il est possible de jouer plusieurs Divisions, dans le cadre d'un jeu multijoueurs par exemple. Dans ce cas, il faut prendre un Général de Division par Division. Ils seront toujours considérés comme Général d'Armée en terme de jeu. Il est aussi possible de prendre un Etendard de Division par Division.

La Brigade

La Brigade est une portion de l'armée, sous intégrant la Division. Elle est obligatoirement commandée par un Général de Brigade. Il commande toutes les unités de sa Brigade.

La Brigade doit être composée d'un Général de Brigade et de 2 à 6 Unités : Infanterie, Cavalerie ou Artillerie.

Infanterie :

Les troupes d'Infanterie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble. Il est possible de leur associer des unités d'artillerie.

Cavalerie :

Les troupes de Cavalerie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble.

Artillerie :

Les troupes d'Artillerie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble.

L'artillerie peut être embrigadée de façon normale, sous le commandement d'un Général de Brigade, mais peut aussi être rattachée directement à la Division, sous le commandement du Général de Division. Dans les deux cas, il est possible de lui attribuer un Officier d'artillerie.

Les *Aides de Camps* restent en dehors du champ de bataille et rentrent en remplaçant le Général de Division ou de Brigade, si l'un d'eux meurt.

COMPOSITION DE L'ARMEE

Personnages : 0 à 25%

Infanterie : au moins 50%

Cavalerie : 0 à 20%

Artillerie : 0 à 30%

REGLES SPECIALES

FUITE FEINTE

Si la réaction à une charge est Fuite ou Tir & Fuite, l'unité peut se rallier automatiquement après son déplacement, et se reformer en faisant face à n'importe quelle direction. Cela signifie que si l'ennemi la poursuit et la contacte, l'unité de cavalerie n'est pas détruite mais combat pendant la phase de corps à corps suivante. L'opposant compte comme ayant chargé.

TIREURS D'ELITE

Certaines unités, comme les Sharpshooters, sont des Tireurs d'élite. Ils peuvent relancer leurs dés pour Toucher qu'ils ont raté (une seule relance est permise).

INGENIEURS

Les Pionniers sont des Ingénieurs et peuvent donc faire plusieurs actions techniques avant que la partie ne commence et avant de déployer les soldats.

Pour chaque pionnier dans l'unité, le joueur peut poser dans sa moitié de table : 4 ps de couvert léger (barrière en bois), 2 ps de couvert lourd (mur, gabion, redoute) ou 1 portion de pont de 2ps de long. Les éléments construits peuvent être fusionnés ou scindés en plusieurs portions mais doivent avoir la longueur totale comptabilisée ci dessus.

Pour 5 pionniers dans l'unité, le joueur peut enlever un élément de décors d'environ 12ps x 12ps, dans sa moitié de table.

Ensuite, pendant la bataille, les Pionniers peuvent démolir des éléments de couvert. En effet, dans la phase de tir, à la place de tirer, l'unité peut enlever l'élément de décor qui se trouve en contact devant elle (d'une largeur aussi large que le front de l'unité). Pour réussir cette démolition, l'unité doit lancer 2D6 :

- couvert léger : démoli sur 4+.
- couvert lourd : démoli sur 5+.

ARTILLERIE DE CAMPAGNE

En campagne, les pièces d'artillerie peuvent être protégées par des positions défensives : des redoutes ou gabions. Pour un coût de 5Pts, la pièce d'artillerie pourra ainsi bénéficier d'un couvert lourd, si elle se trouve derrière ces protections. Les redoutes et les gabions sont positionnés au devant du canon et restent fixes durant toute la partie.



PERSONNAGES

GENERAUX DE L'UNION

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
1 Gén. de Division	8	4	4	3	3	2	4	1	8	100
2+ Gén. de Brigade	8	4	4	3	3	1	4	1	7	45
Aide de Camp	8	4	4	3	3	1	3	1	6	30

Equipement : Cheval, sabre et revolver.

Options : Le Général de Division peut choisir des *Stratégies Militaires* (+25 Pts chacune).

Règles spéciales : *Personnages*, *Général d'Armée* (pour le Général de Division) et *Stratégie*. Ils peuvent *monter/démonter*.

Les Généraux commandent les unités de l'armée. Les ordres sont diffusés par le Général de Division, puis sont donnés aux Généraux de Brigade qui les répercutent aux troupes qui sont sous leurs commandements.



0-1 ETENDARD DE DIVISION

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Etendard de Div.	8	4	4	3	3	1	4	1	7	45

Equipement : Cheval, sabre et revolver.

Règles spéciales : *Personnages*, *Etendard d'Armée*. Il peut *monter/démonter*.

OFFICIER D'ARTILLERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Officier d'artillerie	4	4	4	3	3	1	4	1	7	50

Equipement : Sabre et revolver.

Règles spéciales : *Personnages*.

Il doit être associé à une seule machine ou à une Grande Batterie.

Ingénieur artilleur : Il permet la relance d'un dé (n'importe lequel) d'une unité d'artillerie (canon, obusier, mitrailleuse Gatling), s'il se trouve à 3ps.

Stratégie : il a une valeur de Stratégie de 3ps, mais ne peut en faire bénéficier que les unités d'artillerie.

INFANTERIE

Toutes les unités d'infanterie doivent comporter 10 à 30 soldats (sauf mention contraire).

REGIMENTS D'INFANTERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Cadets	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6
Réguliers	4	3	3	3	3	1	3	1	6	9
Vétérans	4	4	3	3	3	1	4	1	7	14

Equipement : Fusil rayé, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Drapeau (+5Pts) et Musicien (+5Pts)

Règles spéciales : *Ecran de Tirailleurs*. Les Vétérans sont des *Troupes entraînées*.

Le gros des troupes de l'Union se compose de troupes d'infanterie régulière. Différents niveaux sont observés, suivant l'entraînement et l'expérience des soldats.

REGIMENTS DE ZOUAVES

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Zouaves	4	4	4	3	3	1	4	1	7	18

Equipement : Fusil rayé, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Drapeau (+5Pts) et Musicien (+5Pts)

Règles spéciales : *Infanterie légère*, *Ecran de Tirailleurs*, *Troupes entraînées*, *Tenace*.

Des troupes d'élites, habillées à la mode européenne, étaient présentes sur le champ de bataille : les Zouaves.



0-1 REGIMENT DE NOIRS (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Noirs	4	2	3	3	3	1	2	1	6	10

Equipement : Fusil rayé, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Drapeau (+5Pts) et Musicien (+5Pts)

Règles spéciales : *Ecran de Tirailleurs*, *Tenace*.

L'armée de l'Union enrôlait, comme le 54th Massachusset, des régiments de soldats Noirs qui se battaient pour défendre leurs idées et contre les anciens esclavagistes du Sud.

0-1 SHARPSHOOTERS (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Sharpshooters	5	3	4	3	3	1	3	1	7	16

Taille : l'unité se compose de 5 à 15 soldats.

Equipement : Fusil de sniper Sharp, baïonnette.

Option : Ils peuvent avoir un Colonel (+5Pts).

Règles spéciales : *Tirailleur, Tireur d'élite.* Ils peuvent se coucher.

Les Sharpshooters étaient une troupe légère composée de tireurs d'élite.

0-1 PIONNIERS (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Pionniers	5	3	3	3	3	1	3	1	6	14

Taille : L'unité se compose de 5 à 15 soldats.

Equipement : Fusil rayé, baïonnette.

Option : Ils peuvent avoir un Colonel (+5Pts).

Règles spéciales : *Tirailleur, Ingénieurs.*

Les Pionniers sont des soldats du génie chargé de l'exécution des sapes, c'est à dire des ouvrages souterrains permettant de renverser un édifice ou bien encore des tranchées. Ils permettent aussi de construire des édifices de protection comme des barricades ou des redoutes. Mais ils peuvent aussi faciliter le déplacement des troupes en construisant des ponts ou en dégagant les routes et les terrains difficiles.

CAVALERIE

Toutes les unités de cavalerie doivent comporter 5 à 20 chevaux.

RÉGIMENTS DE CAVALERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Cadets	8	2	3	3	3	1	3	1	5	13
Réguliers	8	3	3	3	3	1	3	1	6	15
Vétérans	8	4	3	3	3	1	4	1	7	22

Equipement : Cheval, revolver, carabine et sabre.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Guidon (+5Pts) et Musicien (+5Pts). Les Vétérans peuvent échanger leur Carabine contre une Carabine à Répétition (+2pts).

Règles spéciales : *Cavalerie légère.* Ils peuvent tous monter/démonter. Les Vétérans effectuent des *Fuite Feinte*.

Durant ce conflit, les troupes montées se faisaient rares. Les quelques cavaliers présents sur le champ de bataille étaient des cavaliers légers, plutôt apte à faire des missions de reconnaissance.

ARTILLERIE

CANONS

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Canon 6 l. 1841	-	-	-	-	5	2	-	-	-	70
Canon 10 l.-12 l. Nap	-	-	-	-	6	3	-	-	-	90
Canon 20 l.-24 l.	-	-	-	-	7	4	-	-	-	110
Servant	4	2	3	3	3	1	2	1	5	3
Attelage	8	-	-	-	4	1	-	-	-	10

Taille : L'unité se compose d'un canon et de plusieurs Servants:

Le Canon de 6 livres 1841 comporte 3 à 5 Servants.

Le Canon de 10 livres Parrot ou de 12 livres Napoléon comporte 4 à 6 Servants.

Le Canon de 20 ou 24 livres Parrot comporte 5 à 7 Servants.

Equipement : Les Servants possèdent des sabres.

Options : Chaque canon peut être transporté par un attelage (+10Pts) et peut être déployé en *Artillerie de Campagne* (+5Pts).

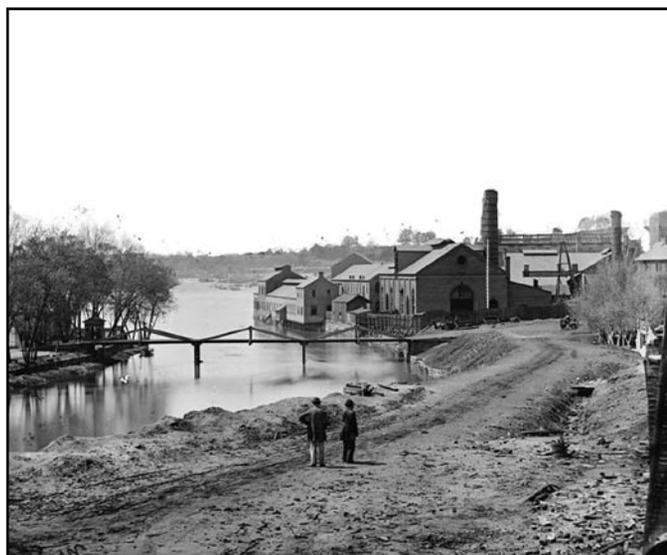
Règles spéciales : Les Servants sont des *Tirailleurs*. *Canon Moyen* (6 livres Parrot), *Canon Lourd* (10 livres Parrot et 12 livres Napoléon), *Canon Extra Lourd* (20 et 24 livres Parrot).

Il est possible de trouver plusieurs types de canons pendant le conflit américain.

Le canon 6 livres 1841 était un canon léger, pratique et pouvait donc être facilement transporté sur le champ de bataille.

En général, les armées utilisaient surtout les canons de 10 livres Parrot ou 12 livres Napoléon. Ils étaient les canons «maîtres» que l'on retrouvait principalement à cette époque.

Les canons de 20 ou 24 livres Parrot servaient plutôt lors des sièges.



MORTIER

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Mortier	-	-	-	-	6	3	-	-	-	90
Servant	4	2	3	3	3	1	2	1	5	3

Taille : L'unité se compose d'un canon et de 4 à 6 Servants.

Equipement : Les Servants possèdent des sabres.

Option : Le mortier peut être déployé en *Artillerie de Campagne* (+5Pts).

Règles spéciales : *Mortier*. Les Servants sont des *Tirailleurs*.

Le mortier est né au 17^{ème} siècle, du besoin d'artillerie capable d'effectuer des tirs contre des objectifs masqués lors d'un siège. En effet, la généralisation et l'augmentation des canons, avaient fait évoluer les travaux de défense vers d'épais remblais de terre, inattaquables par un boulet en tir tendu.

Son gros calibre et l'absence de roue sur son affût, en faisaient une pièce peu mobile et utile uniquement lors des sièges ; pour pratiquer le tir masqué sur le champ de bataille, on inventa et utilisa une pièce intermédiaire entre le canon et le mortier, l'obusier.

MITRAILLEUSE GATLING

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Gatling	-	-	-	-	4	1	-	-	-	60
Servant	4	2	3	3	3	1	2	1	5	3
Attelage	8	-	-	-	4	1	-	-	-	10

Taille : L'unité se compose d'un canon et de 2 à 4 Servants.

Equipement : Les Servants possèdent des sabres.

Option : La mitrailleuse peut être transportée par un attelage (+10Pts). Elle peut être déployée en *Artillerie de Campagne* (+5Pts).

Règles spéciales : *Mitrailleuse Gatling*. Les Servants sont des *Tirailleurs*.

La Gatling fut la première mitrailleuse efficace combinant fiabilité, puissance de feu et facilité d'alimentation. Elle fut conçue par l'inventeur américain Richard Jordan Gatling en 1861 afin d'effectuer des tirs automatiques.

Cette mitrailleuse est composée de six à dix canons rotatifs lui permettant de paralléliser les opérations nécessaires au tir et d'augmenter ainsi le temps de refroidissement sans réduire la cadence. L'arme n'est pas autonome car son servant doit tourner une manivelle afin de fournir l'énergie grâce à laquelle l'arme charge les cartouches, les percute, extrait les étuis vides puis les éjecte.



CREER UNE ARMEE DU L'UNION

UNE ARMEE BIEN STRUCTUREE

La force de l'Armée nordiste se trouvait dans sa parfaite organisation militaire, constituée en Corps, Divisions et Brigades efficaces. Dans le jeu, l'armée que dirige le joueur représente une Division. Elle est commandée par un Général de Division qui se trouve à la tête d'au moins deux Brigades.

Ces dernières sont surtout constituées de troupes d'Infanterie, formant 3 ou 4 régiments en général. Au contraire, l'Armée de l'Union ne possédait que peu de Brigades de Cavalerie et il était possible de ne pas en apercevoir sur le champ de bataille. Enfin, l'aisance financière de l'Union lui permettait d'aligner toutes sortes de pièces d'Artillerie efficaces et nombreuses pendant les campagnes militaires.

UNE ARMEE RICHE ET BIEN EQUIPEE

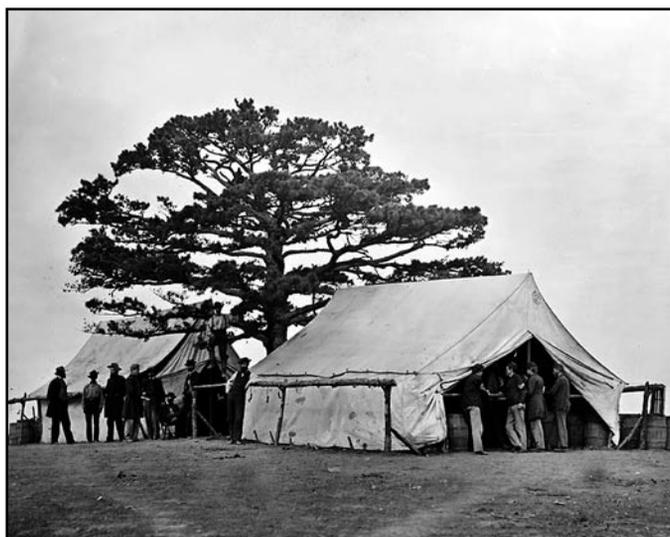
Le Nord, fortement industrialisé, était en plein essor et développement économique. De ce fait, ses fortes ressources financières permettait à l'Armée de l'Union de bénéficier du meilleur armement mais aussi d'une logistique sans faille. Ainsi, les armes les plus modernes étaient distribuées aux troupes. Tous les soldats à pieds étaient armés de fusils à canon rayé voire même de fusils de sniper Sharp pour les troupes d'élites. De plus, la Cavalerie pouvait avoir des carabines à répétitions derniers cris et onéreuses. Les meilleurs canons, et les plus modernes comme la mitrailleuse Gatling, se trouvaient en nombre chez les Nordistes.

La logistique ne faillira jamais et les troupes seront toujours bien approvisionnées, en gardant un uniforme bleu toujours impeccable.

UNE ARMEE NOMBREUSE

Les Etats du Nord étaient beaucoup plus nombreux que ceux du Sud. Ainsi, l'Union ne souffrait pas des pertes occasionnées par la guerre, ayant toujours de nouvelles recrues potentielles pour renforcer les rangs.

Cette armée compte aussi dans ses effectifs de nombreux spécialistes, comme les zouaves et les tireurs d'élites.



LES EFFECTIFS DES TROUPES

Les forces de l'Union et de la Confédération suivaient le même schéma organisationnel pour composer ses Brigades. En effet, un Régiment d'Infanterie à plein effectif faisait dans les 500 à 600 hommes, ce qui nous donne 30 figurines par unité (avec le ratio de 1:20). Mais en réalité, les régiments n'étaient jamais à effectif complet lors d'une campagne, pour de diverses raisons : problèmes de recrutement, pertes humaines... Ainsi, un régiment de 16 à 20 figurines est plus proche de la réalité.

Les régiments de Cavalerie, structurés en escadrons, comprenaient environ 400 cavaliers à effectif complet, ce qui nous donne 20 figurines par unité (avec le ratio de 1:20). Mais l'effectif réel était plus proche de 8 à 10 figurines de cavaliers. Enfin, les Batteries d'Artillerie étaient composées d'environ 5 canons, ce qui nous donne une figurine de canon (avec le ratio de 1:5), pour représenter une Batterie. Il est toujours judicieux d'associer au canon ou à la Grande Batterie un Officier d'Artillerie permettant à celle-ci d'être toujours commandée et de pouvoir tirer, même si les autres Généraux sont affairés à diriger les autres Brigades.



Division de l'Union (2000 Pts)

1 Général de Division	100 Pts
1 Etendard de Division	45 pts

Brigade Dempsey

1 Général de Brigade	45 Pts
20 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien 195 Pts
18 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien 177 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien 135 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien 135 Pts

Brigade Hook

1 Général de Brigade	45 Pts
18 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien 177 Pts
18 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien 123 Pts
16 Zouaves	Colonel, Drapeau, Musicien 303 Pts
11 Sharpshooters	Colonel 181 Pts

Artillerie de Division

1 Officier d'Artillerie	45 Pts
2 Canons 12 l. Napoléon	3 Servants et un Attelage 218 Pts
1 Mitrailleuse Gatling	2 Servants et un Attelage 76 Pts

LA CONFEDERATION

STRATEGIE DE LA CONFEDERATION

La disparité économique entre les 2 camps eut une influence décisive sur la stratégie. Le seul souhait des États confédérés d'Amérique n'était pas de conquérir le Nord - ce qui était manifestement au dessus de ses ressources - mais de se battre jusqu'à l'épuisement du Nord, ou jusqu'à ce qu'une intervention européenne mette fin à la guerre.

Le président de la Confédération Jefferson Davis avait le choix entre défendre les frontières de celle-ci ou autoriser Robert E. Lee à envahir le Nord, comme il le fit en 3 occasions, dans l'espoir que quelques victoires sur le sol ennemi démoraliseraient les Nordistes.

Davis était également confronté à des priorités stratégiques contradictoires. Le théâtre de l'Est était d'une importance évidente dans la mesure où les capitales ennemies se trouvaient à proximité, et où s'emparer de l'une d'elles pouvait avoir des répercussions énormes. Mais le théâtre de l'Ouest, plus vaste, était tout aussi vital, car les principales voies ferrées transversales de la Confédération traversaient la région de Chattanooga-Atlanta.

Finalement, Davis préféra la défense frontalière à l'offensive-défensive de Lee, mais adopta une politique de compromis en divisant la Confédération en départements dont les commandants assureraient la défense et le transfert des réserves par chemins de fer.

C'était une stratégie conçue pour gagner du temps, pendant lequel l'Union et peut-être même la France et le Royaume-Uni en arriveraient à la conclusion qu'écraser le Sud était impossible.

AVANTAGE DE L'ARMÉE SUDISTE

Le Sud comparé au Nord était très bourgeois. Bien que moins industrialisé, le Sud comptait beaucoup de familles qui étaient riches notamment du fait d'une main d'œuvre totalement exploitable et particulièrement bon marché (esclavage).

Les États-Unis de l'époque avaient déjà une grande histoire militaire. Et beaucoup de vétérans de la Révolution texane (1835-1836), de la Guerre américano-mexicaine (1846-1848) et de la guerre de 1812-1815, vivaient au Sud. Les Sudistes avaient plus de tradition militaire que les Nordistes. De ce fait beaucoup d'officiers ou de familles d'officiers bourgeois étaient originaires du Sud. Ce qui explique que durant toute la première moitié du conflit, les Sudistes avaient un net avantage. En outre, les soldats sudistes étaient habitués à tirer au fusil, notamment pour la chasse traditionnelle, et les enfants étaient habitués dès leur plus jeune âge à manier le fusil et les cartouches. De plus, les Sudistes, à cause d'une pauvreté plus grande, connaissaient bien la rudesse de la vie de campagne, et supportaient beaucoup mieux les privations, le manque d'hygiène, le manque de sommeil, qui étaient très durs à supporter pour les jeunes recrues nordistes souvent citadines.

Les Sudistes pouvaient compter en grande partie sur de l'équipement britannique. Ils disposaient également d'une bonne artillerie française : les canons de type Napoléon causèrent de lourdes pertes aux troupes nordistes. Les Britanniques se mirent officieusement du côté des Sudistes même si le Royaume-Uni

était anti-esclavagiste. Certains disent que cela a été par un esprit de vengeance de la Guerre d'indépendance et de la guerre de 1812.

Les Sudistes disposaient d'une très bonne cavalerie spéciale qui était appelée Ranger (avait pris naissance durant la guerre d'indépendance du Texas) et d'une infanterie très tenace.

Les Nordistes reconnurent officiellement la combativité des Sudistes.

LE SOLDAT CONFEDERE

Fier de sa tradition, le Sud comptait beaucoup d'unités de milice indépendante. Cette tradition existait bien avant la guerre. Quand la guerre fut déclarée ces unités furent incorporées à l'armée mais sous le commandement de leur état respectif. Chaque régiment portait son propre uniforme distinctif, souvent très beau et impressionnant. Le Sud disposait aussi de quelques unités de zouaves en très petit nombre.

L'armée régulière avait comme uniforme réglementaire, au début du conflit, un bel uniforme d'inspiration française, soit un veston gris et bleu ciel, avec un képi souple bleu ciel, et un pantalon bleu ciel. Leur tenue était parée de beaux insignes et parures. Ceci pour l'infanterie. Le bleu ciel du képi et sur le veston était remplacé par du jaune pour la cavalerie, du rouge pour l'artillerie et du blanc pour la marine. Les sudistes étaient équipés d'armes standard britanniques (Enfield Armoury).

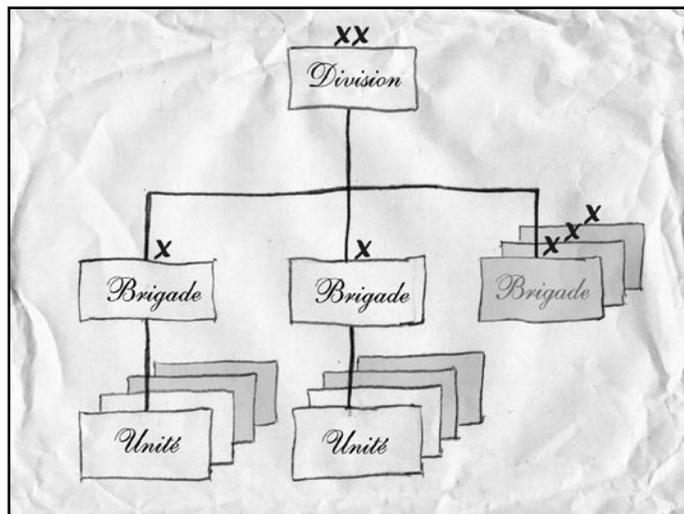
Mais cela ne dura que très peu de temps et les Confédérés se mirent à souffrir d'une grosse crise logistique. Leurs uniformes passèrent très rapidement à un uniforme totalement gris. Vers le milieu du conflit les soldats devaient se fabriquer eux-mêmes leur propre uniforme. Beaucoup de soldats n'avaient pas de chaussures et se battaient pieds nus. Les Sudistes se mirent à prendre les chaussures et les pantalons de cadavres Nordistes. La situation fut moins critique pour les officiers qui pouvaient se payer des uniformes convenables.

À la fin du conflit un soldat standard se reconnaissait par des vêtements civils de couleur grise ou marron (vient ainsi leur surnom de "butternuts") et portait généralement des chapeaux civils. Il avait comme armement des armes de Nordistes récupérées, britanniques, et des armes non-réglementaires.



ORGANISATION

Les troupes de l'armée sont "embrigadées". Elles suivent une structure de commandement hiérarchique rigide, qui permet ainsi de diriger les régiments.



La division

La Division représente toute l'armée, toutes les troupes du joueur. Elle est obligatoirement commandée par un Général de Division (qui est le Général d'Armée en terme de jeu). Il commande toutes les unités de sa Division.

Une Division doit être composée d'un Général de Division et d'au moins 2 Brigades.

Il ne peut y avoir qu'un seul Etendard de Division.

Variante : il est possible de jouer plusieurs Divisions, dans le cadre d'un jeu multijoueurs par exemple. Dans ce cas, il faut prendre un Général de Division par Division. Ils seront toujours considérés comme Général d'Armée en terme de jeu. Il est aussi possible de prendre un Etendard de Division par Division.

La Brigade

La Brigade est une portion de l'armée, sous intégrant la Division. Elle est obligatoirement commandée par un Général de Brigade. Il commande toutes les unités de sa Brigade.

La Brigade doit être composée d'un Général de Brigade et de 2 à 6 Unités : Infanterie, Cavalerie ou Artillerie.

Infanterie :

Les troupes d'Infanterie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble. Il est possible de leur associer des unités d'artillerie.

Cavalerie :

Les troupes de Cavalerie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble.

Artillerie :

Les troupes d'Artillerie ne peuvent être embrigadées qu'ensemble.

L'artillerie peut être embrigadée de façon normale, sous le commandement d'un Général de Brigade, mais peut aussi être rattachée directement à la Division, sous le commandement du Général de Division. Dans les deux cas, il est possible de lui attribuer un Officier d'artillerie.

Les *Aides de Camps* restent en dehors du champ de bataille et rentrent en remplaçant le Général de Division ou de Brigade, si l'un d'eux meurt.

COMPOSITION DE L'ARMEE

Personnages : 0 à 25%

Infanterie : au moins 50%

Cavalerie : 0 à 30%

Artillerie : 0 à 20%

REGLES SPECIALES

HAINES DES NOIRS

Tous les soldats de la Confédération ont la Haine des régiments Noirs de l'Union.

CHAUSSURES DECHIREES

Cette règle spéciale n'est utilisée que pour les batailles se déroulant à partir de 1863.

A cause des problèmes logistiques que subissaient la Confédération à partir des années 1863, les soldats se trouvaient souvent avec des chaussures trouées qui les pénalisaient dans leur marche. Si l'infanterie fait une marche forcée, alors lancer un dé par soldat dans l'unité. Pour chaque 1, un soldat (au choix du joueur) perd ses chaussures et ne peut plus prendre part aux hostilités, ainsi il est éliminé.

REBEL YELL

Les soldats de la Confédération avaient un cri de guerre pour intimider les troupes adverses, lors d'une charge. De ce fait, l'Infanterie confédérée provoque la peur aux piétons ayant un Cd de 5 ou moins.

CAVALIER EXPERT

Le cavalier est parfaitement à l'aise sur une selle. Le Cavalier monté n'a pas de malus pour le " *Tir en bougeant* " et le " *Tir en étant monté sur un cheval* ".



FUITE FEINTE

Si la réaction à une charge est *Fuite* ou *Tir & Fuite*, l'unité peut se rallier automatiquement après son déplacement, et se reformer en faisant face à n'importe quelle direction. Cela signifie que si l'ennemi la poursuit et la contacte, l'unité de cavalerie n'est pas détruite mais combat pendant la phase de corps à corps suivante. L'opposant compte comme ayant chargé.

INGENIEURS

Les Pionniers sont des Ingénieurs et peuvent donc faire plusieurs actions techniques avant que la partie ne commence et avant de déployer les soldats.

Pour chaque pionnier dans l'unité, le joueur peut poser dans sa moitié de table : 4 ps de couvert léger (barrière en bois), 2 ps de couvert lourd (mur, gabion, redoute) ou 1 portion de pont de 2ps de long. Les éléments construits peuvent être fusionnés ou scindés en plusieurs portions mais doivent avoir la longueur totale comptabilisée ci dessus.

Pour 5 pionniers dans l'unité, le joueur peut enlever un élément de décors d'environ 12ps x 12ps, dans sa moitié de table.

Ensuite, pendant la bataille, les Pionniers peuvent démolir des éléments de couvert. En effet, dans la phase de tir, à la place de tirer, l'unité peut enlever l'élément de décor qui se trouve en contact devant elle (d'une largeur aussi large que le front de l'unité). Pour réussir cette démolition, l'unité doit lancer 2D6 :
 -couvert léger : démoli sur 4+.
 -couvert lourd : démoli sur 5+.

ARTILLERIE DE CAMPAGNE

En campagne, les pièces d'artillerie peuvent être protégées par des positions défensives : des redoutes ou gabions. Pour un coût de 5Pts, la pièce d'artillerie pourra ainsi bénéficier d'un couvert lourd, si elle se trouve derrière ces protections. Les redoutes et les gabions sont positionnés au devant du canon et restent fixes durant toute la partie.



PERSONNAGES

GENERAUX DE LA CONFEDERATION

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
1 Gén. de Division	8	4	5	3	3	2	4	1	9	110
2+ Gén. de Brigade	8	4	5	3	3	1	4	1	8	50
Aide de Camp	8	4	5	3	3	1	3	1	7	40

Equipement : Cheval, sabre et revolver.

Options : Le Général de Division peut coisir des *Stratégies Militaires* (+25 Pts chacune).

Règles spéciales : *Personnages*, *Général d'Armée* (pour le Général de Division) et *Stratégie. Cavalier expert*. Ils peuvent monter/démonter.

Les Généraux commandent les unités de l'armée. Les ordres sont diffusés par le Général de Division, puis sont donnés aux Généraux de Brigade qui les répercutent aux troupes qui sont sous leurs commandements.



0-1 ETENDARD DE DIVISION

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Etendard de Div.	8	4	5	3	3	1	4	1	8	50

Equipement : Cheval, sabre et revolver.

Règles spéciales : *Personnage*, *Etendard d'Armée. Cavalier expert*. Il peut monter/démonter.

OFFICIER D'ARTILLERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Officier d'artillerie	4	4	5	3	3	1	4	1	8	55

Equipement : Sabre et revolver.

Règles spéciales : *Personnages*.

Il doit être associé à une seule machine ou à une Grande Batterie.

Ingénieur artilleur : Il permet la relance d'un dé (n'importe lequel) d'une unité d'artillerie (canon, obusier, mitrailleuse Gatling), s'il se trouve à 3ps.

Stratégie : il a une valeur de Stratégie de 3ps, mais ne peut en faire bénéficier que les unités d'artillerie.

INFANTERIE

Toutes les unités d'infanterie doivent comporter 10 à 30 soldats (sauf mention contraire).

RÉGIMENTS D'INFANTERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Cadets	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5
Réguliers	4	3	3	3	3	1	3	1	6	8
Vétérans	4	4	4	3	3	1	4	1	7	14

Equipement : Fusil, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Drapeau (+5Pts) et Musicien (+5Pts). Les Vétérans peuvent avoir des Fusils rayés (+1Pts).

Règles spéciales : *Ecran de Tirailleurs, Chaussures déchirées, Rebel Yell.* Les Vétérans sont des *Troupes entraînées*.

Le gros des troupes de l'Union se compose de troupes d'infanterie régulière. Différents niveaux sont observés, suivant l'entraînement et l'expérience des soldats et l'on retrouve beaucoup d'hommes d'expériences ayant participé aux conflits précédents comme au Texas.

0-1 MILICE INDEPENDANTE (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Milices	5	2	3	3	3	1	2	1	4	3

Equipement : Fusil de chasse, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un Major (+5Pts). Ils peuvent remplacer leur fusil de chasse par des fusils (+1Pts).

Règles spéciales : *Tirailleurs, Chaussures déchirées, Rebel Yell.* *Peur* de la Cavalerie de l'Union.

Pour défendre leur terre, les habitants du Sud formaient des milices qui faisaient régner l'ordre dans les campagnes mais aussi pouvaient prendre part aux combats.

0-1 RÉGIMENT DE ZOUAVES (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Zouaves	4	4	4	3	3	1	4	1	7	18

Equipement : Fusil rayé, baïonnette.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Drapeau (+5Pts) et Musicien (+5Pts)

Règles spéciales : *Infanterie légère, Ecran de Tirailleurs, Chaussures déchirées, Rebel Yell, Troupes entraînées, Tenace.*

Des troupes d'élites, habillées à la mode européenne, étaient présent sur le champ de bataille : les Zouaves.

0-1 PIONNIERS (POUR 1000 PTS D'ARMEE)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Pionniers	5	3	3	3	3	1	3	1	6	12

Taille : L'unité se compose de 5 à 15 soldats.

Equipement : Fusil, baïonnette.

Option : Ils peuvent avoir un Colonel (+5Pts).

Règles spéciales : *Tirailleurs, Chaussures déchirées, Ingénieurs.*

Les Pionniers sont des soldats du génie chargé de l'exécution des sapes, c'est à dire des ouvrages souterrains permettant de renverser un édifice ou bien encore des tranchées. Ils permettent aussi de construire des édifices de protection comme des barricades ou des redoutes. Mais ils peuvent aussi faciliter le déplacement des troupes en construisant des ponts ou en dégagant les routes et les terrains difficiles.

CAVALERIE

Toutes les unités de cavalerie doivent comporter 5 à 20 chevaux.

RÉGIMENTS DE CAVALERIE

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Cadets	8	2	3	3	3	1	3	1	5	18
Réguliers	8	3	3	3	3	1	3	1	6	20
Vétérans	8	4	3	3	3	1	4	1	7	27

Equipement : Cheval, revolver, fusil de chasse et sabre.

Options : Ils peuvent avoir un état major complet : Colonel (+5Pts), Porte Guidon (+5Pts) et Musicien (+5Pts). Les Vétérans peuvent échanger leur Fusil de chasse contre des Carabines (gratuit).

Règles spéciales : *Cavalerie légère, Cavalier expert.* Ils peuvent tous *monter/démonter*. Les Vétérans effectuent des *Fuite Feinte*.

Depuis leur plus jeune age, les hommes du Sud étaient habitués à monter à cheval. Ils ont donc acquis une grande expérience de cavaliers.



0-1 RÉGIMENT DE RANGERS

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
0-1 Rangers	10	3	4	3	3	1	3	1	6	23

Équipement : Cheval, fusil de chasse et dague.

Option : Ils peuvent avoir un Colonel (+5Pts). Ils peuvent échanger leur Fusil de chasse contre des Carabines (gratuit).

Règles spéciales : *Tirailleur, Cavalier expert, Fuite Feinte*. Ils peuvent tous monter/démonter.

Certains cavaliers légers étaient spécialisés dans les missions de reconnaissance à l'avant des troupes.



ARTILLERIE

CANONS

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Canon 6 l. 1841	-	-	-	-	5	2	-	-	-	70
Canon 10l.-12l. Nap	-	-	-	-	6	3	-	-	-	90
Canon 20 l.-24 l.	-	-	-	-	7	4	-	-	-	110
Servant	4	2	3	3	3	1	2	1	5	3
Attelage	8	-	-	-	4	1	-	-	-	10

Taille : L'unité se compose d'un canon et de plusieurs Servants

Le Canon de 6 livres 1841 comporte 3 à 5 Servants.

Le Canon de 10 livres Parrot ou de 12 livres Napoléon comporte 4 à 6 Servants.

Le Canon de 20 ou 24 livres Parrot comporte 5 à 7 Servants.

Équipement : Les Servants possèdent des sabres.

Options : Chaque canon peut être transporté par un attelage (+10Pts) et peut être déployé en *Artillerie de Campagne* (+5Pts).

Règles spéciales : Les Servants sont des *Tirailleurs*. *Canon Moyen* (6 livres Parrot), *Canon Lourd* (10 livres Parrot et 12 livres Napoléon), *Canon Extra Lourd* (20 et 24 livres Parrot).

Il est possible de trouver plusieurs types de canons pendant le conflit américain.

Le canon 6 livres 1841 était un canon léger, pratique et pouvait donc être facilement transporté sur le champ de bataille.

En général, les armées utilisaient surtout les canons de 10 livres Parrot ou 12 livres Napoléon. Ils étaient les canons «maîtres» que l'on retrouvait principalement à cette époque.

Les canons de 20 ou 24 livres Parrot servaient plutôt lors des sièges.

MORTIER

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Pts
Mortier	-	-	-	-	6	3	-	-	-	90
Servant	4	2	3	3	3	1	2	1	5	3

Taille : L'unité se compose d'un canon et de 4 à 6 Servants.

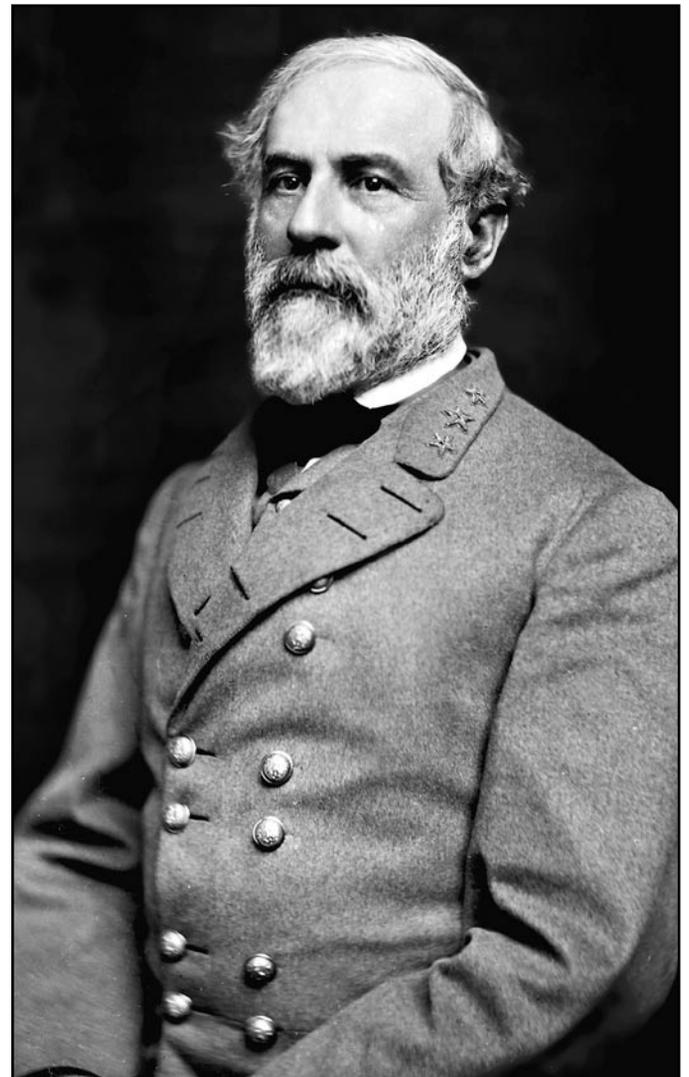
Équipement : Les Servants possèdent des sabres.

Option : Le mortier peut être déployé en *Artillerie de Campagne* (+5Pts).

Règles spéciales : *Mortier*. Les Servants sont des *Tirailleurs*.

Le mortier est né au 17^{ème} siècle, du besoin d'artillerie capable d'effectuer des tirs contre des objectifs masqués lors d'un siège. En effet, la généralisation et l'augmentation des canons, avaient fait évoluer les travaux de défense vers d'épais remblais de terre, inattaquables par un boulet en tir tendu.

Son gros calibre et l'absence de roue sur son affût, en faisaient une pièce peu mobile et utile uniquement lors des sièges ; pour pratiquer le tir masqué sur le champ de bataille, on inventa et utilisa une pièce intermédiaire entre le canon et le mortier, l'obusier.



CREER UNE ARMEE DE LA CONFEDERATION

UNE ARMEE DE TRADITION

Propriétaires terriens, Les Etats du Sud étaient composés d'hommes empreints de valeurs nobles et traditionnelles. Ainsi, ils étaient fortement éduqués dans le respect des traditions et des coutumes guerrières. De ce fait, nombreux étaient les hommes riches qui avaient accès aux écoles militaires et qui devenaient des cadres ou des dirigeants militaires compétents (ainsi, le Cd des Généraux de la Confédération est plus élevé que celui des Généraux de l'Union).

Lors du premier appel aux volontaires en 1861, les hommes se précipitèrent en masse pour constituer l'Armée des Etats du Sud. Fiers, ils étaient habitués aux combats (pour les vétérans de la Guerre du Texas) ou à la chasse, qu'ils pratiquaient depuis le plus jeune âge (ainsi les Sudistes ont une CT plus élevée que les Nordistes).

UNE ARMEE AVEC PEU DE MOYENS

Même si la Confédération possédait des Généraux très compétents, il devait mettre en place toutes les structures nécessaires à la conduite de la guerre : intendance, approvisionnement, armement... Malgré les efforts réalisés, le déroulement de la guerre et les différentes controverses entre les Etats du Sud ne permirent jamais au Sud d'égaliser le Nord sur ce point.

L'aspect financier conduisit donc la Confédération à faire des choix sur ses types de troupes. En effet, les milices étaient nombreuses et étaient souvent embrigadées avec les Régiments d'Infanterie de cadets. Par contre, comme les Sudistes étaient habitués à monter à cheval dès leur plus jeune âge, les troupes de cavaliers étaient nombreuses et expérimentées. Enfin, le manque d'argent et le manque d'usines d'armements obligeaient la Confédération à importer leur artillerie d'Europe, mais pas en nombre suffisant. Ainsi, peu de canons seront utilisés pendant la guerre. De même, ce manque d'argent faisait que le Sud ne pouvaient pas fournir le meilleur armement à ses soldats, qui continuèrent à utiliser le fusil à âme lisse ou leur propre fusil de chasse.

Au début de la guerre, en 1861, les soldats de la Confédération portaient un uniforme gris très proche de celui de l'Union. Mais comme le conflit s'avancait, le manque d'argent se faisait de plus en plus ressentir, jusqu'à ce que l'Armée ne puisse plus fournir d'uniforme et de vêtements. Ainsi, en 1863, se généralisa la tenue grise et marron appelée " Buternuts ".

LES EFFECTIFS DES TROUPES

Les forces de l'Union et de la Confédération suivaient le même schéma organisationnel pour composer ses Brigades. En effet, un Régiment d'Infanterie à plein effectif faisait dans les 500 à 600 hommes, ce qui nous donne 30 figurines par unité (avec le ratio de 1:20). Mais en réalité, les régiments n'étaient jamais à effectif complet lors d'une campagne, pour de diverses raisons : problèmes de recrutement, pertes humaines... Ainsi, un régiment de 16 à 20 figurines est plus proche de la réalité.

Les régiments de Cavalerie, structurés en escadrons, comprenaient environ 400 cavaliers à effectif complet, ce qui nous donne 20 figurines par unité (avec le ratio de 1:20). Mais l'effectif réel était plus proche de 8 à 10 figurines de cavaliers.

Enfin, les Batteries d'Artillerie étaient composées d'environ 5 canons, ce qui nous donne une figurine de canon (avec le ratio de 1:5), pour représenter une Batterie. Il est toujours judicieux d'associer au canon ou à la Grande Batterie un Officier d'Artillerie permettant à celle-ci d'être toujours commandée et de pouvoir tirer, même si les autres Généraux sont affairés à diriger les autres Brigades.



Division de la Confederation (1998 Pts)

1 Général de Division	110 Pts
1 Etendard de Division	50 pts

Brigade Turnton

1 Général de Brigade		50 Pts
20 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien	175 Pts
18 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien	159 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien	115 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien	115 Pts
1 Canon 12 l. Napoléon	5 Servants et un Attelage	105 Pts

Brigade Marks

1 Général de Brigade		50 Pts
18 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien	159 Pts
18 Inf. de Réguliers	Colonel, Drapeau, Musicien	159 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien	115 Pts
20 Inf. de Cadets	Colonel, Drapeau, Musicien	115 Pts
24 Milices	Colonel	77 Pts

Brigade Fredrich

1 Général de Brigade		50 Pts
10 Cavaliers Réguliers	Colonel, Guidon, Musicien	215 pts
8 Rangers	Colonel	189 Pts

STRATEGIES MILITAIRES

Les batailles ne sont pas des actes isolés. Elles s'intègrent dans un processus global militaire et politique, où chaque événement a une incidence sur le déroulement de la guerre. Les campagnes militaires sont un des multiples paramètres permettant de gérer un quelconque conflit social.

Les politiques sociales, économiques ou technologiques choisies durant de nombreuses années influent sur les stratégies nécessaires à la conduite de la guerre. De ce fait, chaque armée développera une stratégie propre induit par le contexte politique sous lequel elle est régit.

Le Général de Division de chaque armée peut choisir une seule Stratégie Militaire par tranche de 1000 points d'armée et celle-ci coûte 25 points. Il ne peut pas prendre deux fois la même Stratégie. Ces avantages stratégiques comptent dans la valeur du Général de Division et dans le quota des Personnages au sein de l'armée.

Les Stratégies Militaires sont divisées en trois grands thèmes définissant les différentes politiques militaires: la professionnalisation des Généraux, les tactiques militaires et la conduite de la guerre.

PROFESSIONNALISATION DES GENERAUX

1. GÉNÉRAL DE DIVISION EXCEPTIONNEL

Le Général de Division de votre armée a été choisi par le haut état major pour ses remarquables capacités à commander les troupes. Les ordres qu'il envoie à ses régiments sont suivis à la lettre.

La valeur de Stratégie du Général de Division est augmentée de 6 ps. Ainsi, il peut commander toutes ses troupes jusqu'à 18 ps.

2. ETAT MAJOR EXCEPTIONNEL

Tout l'état major de l'armée a été recruté parmi les meilleurs généraux. De plus, couplé à une planification parfaite de la chaîne de commandement, les Généraux de Brigade sont entraînés à coordonner leurs ordres.

La valeur de Stratégie de tous les Généraux de Brigade est augmentée de 3 ps. Ainsi, ils peuvent commander toutes les troupes de leur brigade jusqu'à 9 ps.

3. GÉNÉRAL DE DIVISION DIPLÔMÉ DE WEST POINT

Le général à la tête de la division est diplômé de l'académie militaire de West Point. Il a suivi les meilleurs enseignements militaires pour être à la tête d'une armée et commander au mieux ses troupes, tout en gérant les divers facteurs d'une campagne.

Le général de Division a acquis une forte instruction militaire, ce qui lui permet d'avoir un bonus de +1 à sa valeur de Commandement.

4. GÉNÉRAL DE DIVISION VÉTÉRAN (seulement pour les armées de la Confédération)

Beaucoup de soldats ont été impliqués dans la Révolution du Texas (1835-1836) ou la guerre américano-mexicaine (1846-1848). Les Généraux ont acquis une forte expérience durant ces campagnes et ont été aguerris aux difficultés des combats.

Le Général de Division vétérans possède des valeurs de combats remarquables. Ses valeurs de Combat (CC) et de Tir (CT) se voit augmentées d'un bonus de +1.

TACTIQUES MILITAIRES

5. MISSION DE RECONNAISSANCE

Le rôle de la cavalerie légère pendant la Guerre de Sécession était surtout d'organiser des missions de reconnaissance pour récupérer toutes informations sur les positions et l'état des troupes de l'armée adverse.

Si l'armée possède au moins une unité de cavalerie, le joueur peut décider de lui affecter des missions de reconnaissance avant la bataille. Pour savoir si la cavalerie a bien rempli son devoir, le joueur doit lancer un Jet de Reconnaissance. Lancer un dé et sur un résultat de 1, la mission de reconnaissance a échouée. Si le résultat est de 2+, alors les troupes de cavalerie ont recueilli les informations suffisantes sur l'armée adverse.

Ainsi, le Général de Division du joueur connaît les positions des troupes ennemies avant la bataille et oblige donc l'adversaire à déployer son armée avant la sienne.

Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie Militaire, il faut comparer le résultat du Jet de Reconnaissance des deux joueurs. Celui qui obtient le plus haut réussi la mission et oblige l'adversaire à se déployer en premier (si le résultat est un ex aequo, personne ne parvient à parfaire sa reconnaissance et les armées se déploient de façon normale).

6. ETUDE DU TERRAIN

Un général compétent étudiera toujours en détail le lieu où se déroulera la bataille. Cette étude du terrain permettra de prévoir au plus juste le lieu et l'heure de la bataille pour pouvoir déployer au mieux les troupes. Cette étude se fait en amont par un examen minutieux des cartes, une connaissance des armées en présence et une expérience des combats.

Le Général ayant choisi cette Stratégie Militaire dispose d'une meilleure connaissance du champ de bataille que son adversaire. Dans ce cas, il peut choisir le bord de table où il va déployer son armée. De plus, comme il connaît les moindres dénivelés du terrain, il a la possibilité d'agrandir la zone de déploiement de son armée de 4 ps dans toutes les directions.

Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie Militaire, le bord de table où doit se déployer les armées est décidé aléatoirement. Par contre, la zone de déploiement des deux armées est agrandie de 4 ps.

7. PRÉPARATION DÉFENSIVE DU TERRAIN

Suivant les circonstances, il est plus judicieux de positionner et de mettre à couvert ses troupes que de les envoyer directement face à l'ennemi. Le général peut alors décider d'aménager le champ de bataille avec divers éléments défensifs. Il fait donc travailler ses ingénieurs et ses soldats pour monter des barricades ou des redoutes.

Le joueur peut poser sur sa moitié de table des éléments défensifs légers ou lourds. Il peut alors choisir de poser 1D6 couverts légers de 8 ps de long (barrière en bois) ou 1D6 couverts lourds de 4 ps de long (murs, gabions, redoutes). Les éléments construits peuvent être fusionnés ou scindés en plusieurs portions mais doivent correspondre à la longueur totale trouvée ci dessus.

8. ATTAQUE DE FLANC

L'engagement frontal n'est pas un gage de réussite pour les armées. Une des tactiques militaires des plus efficaces est de contourner les troupes ennemies pour les contacter sur leur flanc. L'effet est dévastateur car il allie un impact sur un côté non défendu et un effet de surprise démoralisant l'adversaire.

En début de partie et avant de déployer ses troupes, le Général de Division peut choisir jusqu'à deux brigades pour effectuer une attaque de flanc.

Ces brigades seront ensuite affectées à une marche de flanc sur l'un des deux côtés du champ de bataille (côté gauche ou côté droit). Toutes les brigades doivent être affectées au même côté. Le côté choisi doit rester secret et ne sera dévoilé à l'adversaire que lorsque les troupes entreront en jeu (pour cela, il suffit de noter sur un morceau de papier le côté affecté à la marche de flanc).

Finalement, les brigades sont gardées en réserve et entreront en jeu par le flanc choisi par le joueur au début de partie, en suivant la règle des Renforts. Les troupes pourront entrer sur toute la longueur du côté choisi.

Si les deux joueurs choisissent cette Stratégie Militaire, il est tout à fait possible qu'elles entrent par le même côté, sans que cela ne gêne la suite des opérations.



CONDUITE DE LA GUERRE

9. FERVEUR POLITIQUE

(seulement pour les armées de la Confédération)

Traditionalistes et fiers de leurs terres, les Sudistes sont loin d'accepter les nouvelles idées politiques du Nord. Les Généraux de la Confédération pourront facilement motiver leurs troupes pour les rendre plus enclin à défendre leur pays et leurs idéaux.

Le Général de Division de la Confédération motive ses troupes et de telle sorte que 1D3 unités de son armée, choisies par le joueur, aient la Haine contre toutes les troupes du Nord.

10. BLOCUS MARITIME

(seulement pour les armées de l'Union)

La marine de l'Union, développée à l'origine pour tenir tête à la Grande Bretagne, remplit sa mission de blocus, au fur et à mesure de l'avancement de la guerre. Le ravitaillement en armes, venant notamment de la Grande Bretagne, en était alors très affecté et des pénuries virent le jour.

Par manque de ravitaillement en armes, le Général de Division de l'Union oblige son adversaire sudiste à choisir 1D3 unités d'Infanterie Régulière. Ces dernières doivent remplacer leurs armes de tirs par des Fusils de Chasse.



11. DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL

(seulement pour les armées de l'Union)

La politique militariste de l'Union bénéficiait du fort développement industriel des états du Nord. Ainsi, les nombreuses usines et la recherche technologique permirent ainsi aux troupes du Nord de bénéficier des dernières avancées en matière d'armement.

Les choix de l'Union sur la conduite de la guerre se sont portés sur la militarisation des troupes. L'artillerie est produite en masse, abaissant ainsi leur coût de production. Les Canons, les Obusiers et les Mitrailleuses Gatling coûtent 10 points de moins que la normale.

12. CAMPAGNE INTENSIVE

Les campagnes militaires peuvent se dérouler pendant de longues périodes, affaiblissant ainsi tous les soldats. Les pertes humaines, les marches fatigantes ou le manque de ravitaillement font partis des nombreux facteurs érodant le moral et la santé des troupes.

Le joueur choisissant cette Stratégie Militaire impose aux armées présentes une campagne rude. Ainsi, avant que les troupes de chaque armée soit déployées sur le champ de bataille, le joueur lance un dé :

1 : la campagne est difficile pour votre l'armée. Vous éliminez une unité de votre armée.

2 à 3 : la campagne est ardue pour les deux armées. Chaque joueur retire une unité de son armée.

4 à 5 : la campagne est difficile l'armée adversaire. Votre adversaire élimine une unité de son armée.

6 : la campagne est extrêmement pénible et éprouvante. Votre adversaire élimine deux unités de son armée.

Ces unités perdues ne comptent pas dans le total des Points de Victoire car elles ne participent pas à la bataille ; leur disparition a eu lieu avant que les hostilités ne commencent.

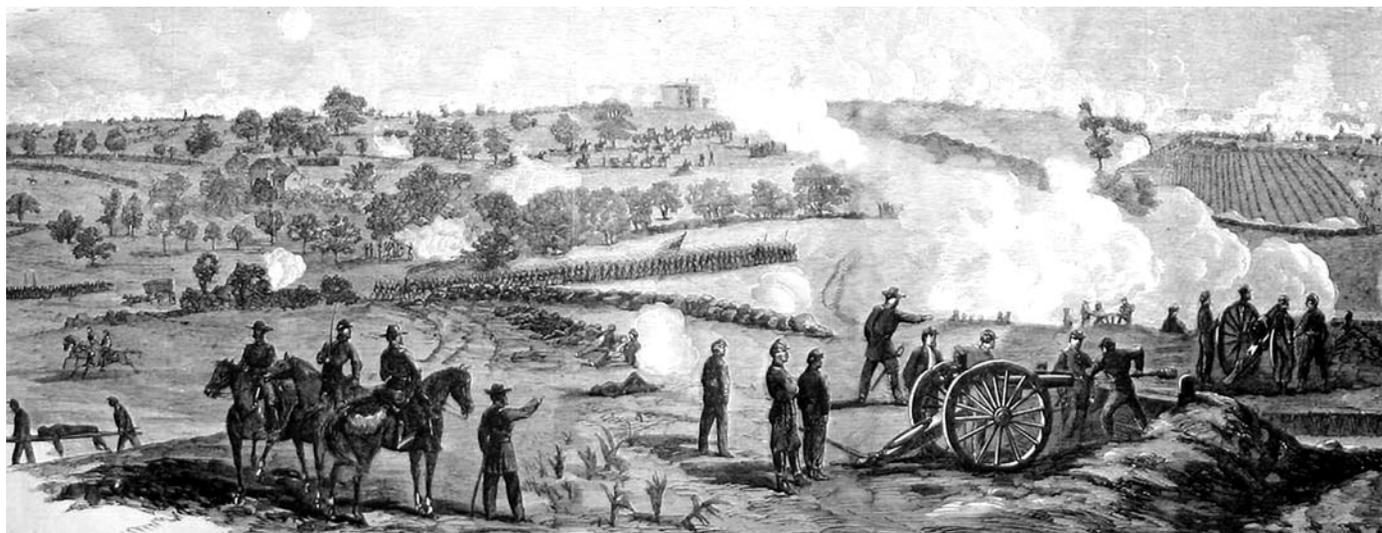
LA BATAILLE DE GETTYSBURG

La bataille de Gettysburg se déroula du 1er au 3 juillet 1863 à Gettysburg (Pennsylvanie) pendant la guerre de Sécession.

Quittant discrètement Fredericksburg (Virginie) le 3 juin, le général des États confédérés d'Amérique Robert E. Lee et son armée de Virginie du Nord de 75.000 vétérans marchent vers l'ouest, suivent ensuite la vallée de la Shenandoah (un affluent du Potomac) pour s'avancer vers le nord dans l'arrière-pays ennemi, en menaçant Baltimore, Philadelphie et Washington; quand Lee apprend la présence de l'armée du Potomac à Frederick (Maryland), il regroupe ses trois corps d'armée à Cashtown, située 10 km à l'ouest de Gettysburg.

L'armée nordiste du Potomac, forte de 90 000 hommes, est commandée depuis peu par le général George G. Meade, qui remplace le général Hooker.

Dans l'après-midi du 30 juin, des éléments avancés aperçoivent à l'ouest de Gettysburg, une bourgade de 2.400 habitants située au carrefour de nombreuses routes. L'infanterie sudiste se retire en voyant la cavalerie nordiste, mais revient en force dès le lendemain.



LES FORCES EN PRESENCE

L'armée du Potomac

Commandant : général de division George Gordon Meade

Ier corps : Général de division John.F.Reynolds/Général de division Abner Doubleday (11 550 hommes), 3 divisions; 7 brigades ;

IIe corps : général de division Winfield Scott Hancock/ Général de brigade John Gibbon (10 195 hommes), 3 divisions ; 10 brigades ;

IIIe corps : général de division Daniel E. Sickles/Général de division David B. Birney (10 005 hommes), 2 divisions; 6 brigades ;

Ve corps : général de division George Sykes (10370 hommes), 3 divisions, 8 brigades ;

VIe corps : général de division John Sedgwick (12445 hommes), 3 divisions, 8 brigades ;

XIe corps : général de division Oliver O. Howard (8300 hommes), 3 divisions, 6 brigades ;

XIIe corps : général de division Henry W. Slocum (9165 hommes), 2 divisions, 6 brigades ;

corps de cavalerie : général de division Alfred Pleasanton (11700 cavaliers), 3 divisions, 8 brigades ; 2 brigades d'artillerie à cheval.

L'armée de Virginie du Nord

Commandant : général Robert Edward Lee

Ier corps : général de corps d'armée James Longstreet (17 235 hommes), 3 divisions (McLaw, Hood, Pickett), 11 brigades ;

IIe corps : général de corps d'armée Richard S. Ewell (18 770 hommes), 3 divisions (Early, Rodes, Johnson), 13 brigades ;

IIIe corps : général de corps d'armée A.P. Hill (20 120 hommes), 3 divisions (Heath, Pender, Anderson), 13 brigades;

brigade Imboden: général de brigade JD Imboden (2 100 hommes) ;

corps de cavalerie : général de division J.E.B. Stuart (8.665 cavaliers), 6 brigades, 1 brigade d'artillerie à cheval.



La Bataille de Gettysburg regroupe trois scénarios historiques retraçant un moment fort par jour : *l'offensive de Heth*, *Devil's Den* et *la charge de Pickett*. Chacun d'eux vous détaille le champ de bataille, les forces en présence et les objectifs historiques.

SCENARIO 1 : L'OFFENSIVE DE HETH

(1er juillet 1963)

Le Général Buford comprit l'importance des terrains hauts se trouvant directement au sud de Gettysburg. L'armée sudiste aurait ainsi du mal à les déloger. Il décida d'utiliser trois crêtes à l'ouest de Gettysburg : Herr Ridge, McPherson Ridge et Seminary Ridge. Ces terrains étaient appropriés pour retarder l'avancée des Confédérés et pour laisser du temps à l'infanterie de l'Union pour occuper les fortes positions défensives au sud de la ville : à savoir, Cemetery Hill, Cemetery Ridge, et Culp's Hill.

La Division Heth avança vers l'avant avec deux brigades, commandées par les Généraux de brigade Archer et Davis. Elle forma la colonne vers l'est, le long de la Chambersburg Pike et à 3 miles à l'ouest de la ville, se positionna en ligne, à environ 7h30 heures du matin. Les hommes de Heth atteignirent la cavalerie de la Brigade Gamble et les repoussèrent à l'est de McPherson Ridge, à 10h30.

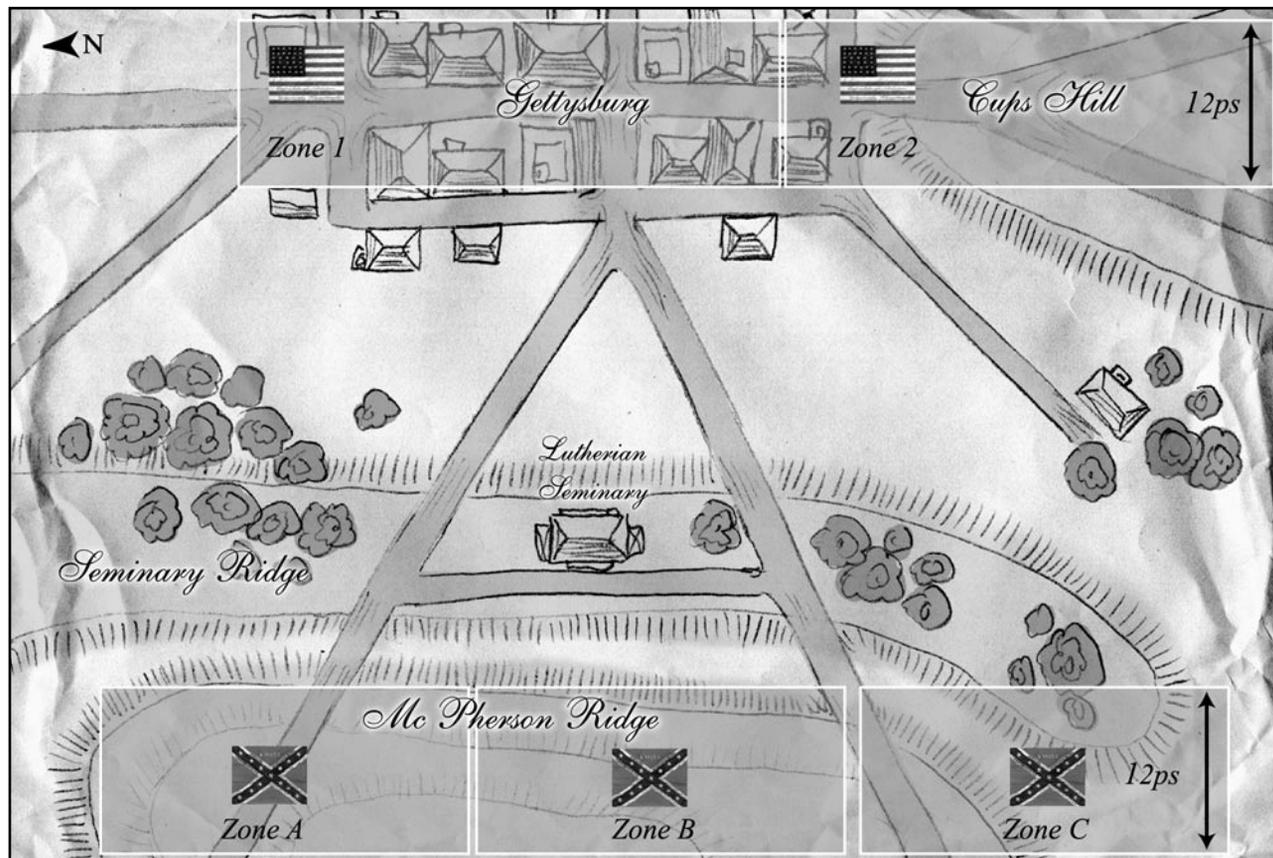
Vers 14h30, la Division Heth sera rejointe par les Brigades de Pettigrew et de Brockenbrough. Ainsi, la Brigade Pettigrew prendra de flanc la 19th Indiana et repoussera la Iron Brigade, même si de lourdes pertes leur seront infligées.

LE 1er JUILLET 1963

Tôt dans la matinée, les cavaliers de Buford (Ire division de cavalerie) sont repoussés de Mc Pherson Ridge par les Confédérés. Plus tard, le général Reynolds (Ier corps) arrive avec des renforts, mais son adversaire en reçoit également (Ewell, Rodes) ; le chef nordiste sur le terrain, le général Reynolds, est tué au cours des combats pour les hauteurs à l'ouest et au nord de la ville. En fin de journée, les Nordistes se replient sur une ligne défensive incurvée de 4 km sur la pente au sud de la ville, en occupant la butte boisée de Culp's Hill, les hauteurs voisines de Cemetery Hill et Cemetery Ridge, ainsi que deux mamelons, Little Round Top et Big Round Top. Ewell décide de ne pas tenter la prise d'assaut de ces lignes en hauteur.

CHAMP DE BATAILLE

L'offensive de Heth se déroule à l'ouest de Gettysburg, juste au bord de la ville. Cette affrontement met en présence la Division Heth (Confédération) face au Général Doubleday (Union).



Forces de la Confederation

Général de Division Heth

Il se déploie dans la zone B.

Brigade Brockenbrough

Général de Brigade Brockenbrough

40th Virginia : 12 Infanterie de Réguliers

47th Virginia : 10 Infanterie de Réguliers

55th Virginia : 12 Infanterie de Réguliers

22nd Virginia : 12 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Brigade Pettigrew

Général de Brigade Pettigrew

11th North Carolina : 30 Infanterie de Réguliers

26th North Carolina : 40 Infanterie de Réguliers

47th North Carolina : 24 Infanterie de Réguliers

53rd North Carolina : 24 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone B

Artillerie de la Division Heth

2 canons 12 livres “ Napoléon ”, avec un Officier d’artillerie

Ils se déploient dans la zone B

Brigade Archer

Général de Brigade Archer

13rd Alabama: 20 Infanterie de Réguliers

1st Tennessee: 14 Infanterie de Réguliers

7th Tennessee: 12 Infanterie de Réguliers

14th Tennessee: 10 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone C

Brigade Perrin (RENFORT)

Général de Brigade Perrin

1st South Carolina : 18 Infanterie de Réguliers

12th South Carolina : 16 Infanterie de Réguliers

13th South Carolina : 20 Infanterie de Réguliers

14th South Carolina : 20 Infanterie de Réguliers

Ils arrivent en renfort par la zone B.

Forces de l’Union

Général de Division Doubleday

Il se déploie dans la zone 1.

Brigade Rowley

Général de Brigade Rowley

80th New York : 14 Infanterie de Réguliers

121st Pennsylvania : 14 Infanterie de Réguliers

142nd Pennsylvania : 18 Infanterie de Réguliers

151st Pennsylvania : 24 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 1.

Artillerie de la Division Doubleday

2 canons 12 livres “ Napoléon ”, avec un Officier d’artillerie

Ils se déploient dans la zone 1

Brigade Meredith (Iron Brigade)

Général de Brigade Meredith

2nd Wisconsin : 16 Infanterie de Vétérans

6th Wisconsin : 16 Infanterie de Vétérans

7th Wisconsin : 18 Infanterie de Vétérans

19th Indiana : 16 Infanterie de Vétérans

24th Michigan : 24 Infanterie de Vétérans

Ils se déploient dans la zone 2.

Brigade Gamble

Général de Brigade Gamble

8th New York : 20 Cavalerie de Réguliers

8th Illinois : 20 Cavalerie de Réguliers

12th Illinois : 10 Cavalerie de Réguliers

3rd Indiana : 15 Cavalerie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 2.

Toutes les unités ont un état major complet (Chef d’unité, Porte étendard, Musicien). Chaque armée possède aussi 3 Aides de Camps.

BATAILLE

La bataille dure 8 tours.

L’Union commence le premier à jouer.

Renfort de la Confederation

La Confédération appuie fortement son avancée et la Brigade Perrin arrive en renfort, en entrant par la zone B (en suivant les règles de Renfort).

Victoire

Les seuls quarts de table qui comptent sont ceux qui se trouvent du côté de l’Union, à savoir Gettysburg et Cups Hill. Ils valent chacun 200 points.



SCENARIO 2 : DEVIL'S DEN

(2 juillet 1963)

L'attaque des Confédérés sur Devil's Den et de Little Round Top a commencé tard dans la journée et a été marquée par la confusion et le manque général de coordination. Le terrain était en partie responsable de cette situation. La Brigade Law, appuyée par la Brigade Robertson, a combattu la Brigade Ward aux environs de Devil's Den. Les combats ont été violents. Les Confédérés ont finalement fait reculer les troupes de l'Union mais l'arrivée des renforts des Bleus a empêché l'exploitation de leur succès.

La Brigade Benning manœuvra pour attaquer le flanc de Little Round Top. Mais, au moment où ils arrivèrent, Vincent et Weed apparurent pour défendre cette position cruciale. Le 15th Alabama eut la difficile tâche de se frayer un chemin en haut de la colline, d'autant plus que le 20th Maine, commandé par Chamberlain, défendait l'extrême flanc gauche de l'armée de l'Union. Ils réussirent à refouler plusieurs charges sudistes jusqu'à être à court de munition. Chamberlain décida alors de lancer une charge à la baïonnette pour mettre hors de combat les derniers survivants confédérés, déjà bien éprouvés.

La confédération n'a pas réussi à prendre Little Round Top ce qui mettra en œuvre les célèbres événements de la journée suivante.

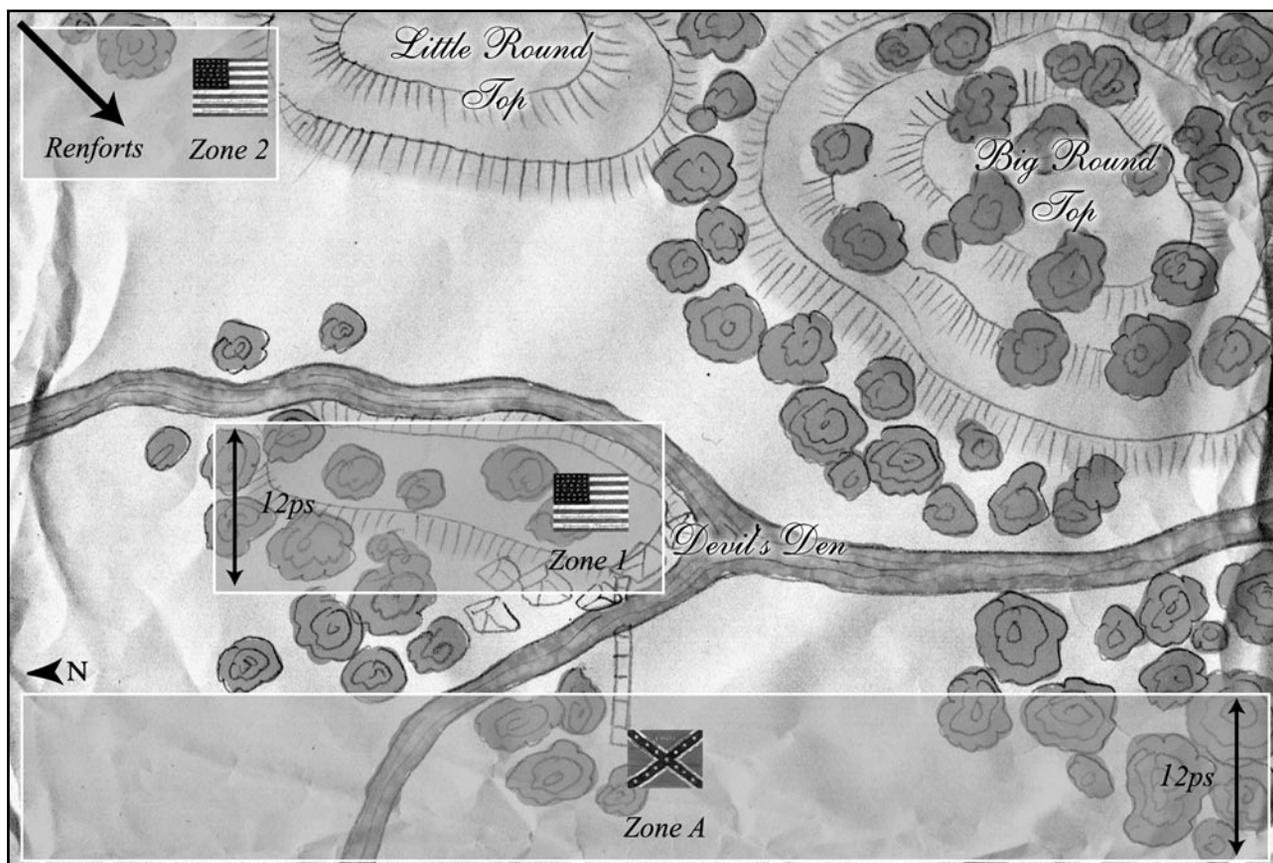
LE 2 JUILLET 1963

Le 1er corps du général Longstreet devait lancer un assaut vers le nord-est, depuis l'extrémité sud de Seminary Ridge, quand le IIIe corps du général Sickles, qui renforçait l'aile gauche des positions nordistes (au sud de Cemetery Ridge, et autour de Little Round Top et de Big Round Top) se porta en avant vers le Peach Orchard sans en référer à ses supérieurs.

Vers 16 h 30, les Confédérés attaquent au sud du champ de bataille: le général McLaw, du 1er corps, repousse les Fédéraux du Peach Orchard et du Wheatfield; pendant ce temps, le général Hood, également du 1er corps, attaque les Round Top mais ses hommes sont arrêtés au pied de Little Round Top par les Nordistes, notamment grâce à la résistance héroïque du 20e régiment du Maine commandé par le colonel Chamberlain. Prévenu de l'arrivée des troupes sudistes par un observateur au sommet de Little Round Top, le général Warren avait pu s'arranger pour y envoyer des renforts à temps.

CHAMP DE BATAILLE

La prise de Devil's Den se déroule au sud de Gettysburg. Cette affrontement met en présence la Division Hood (Confédération) face au Général Birney (Union).



Forces de la Confederation

Général de Division Hood

Il se déploie dans la zone A

Brigade Law

Général de Brigade Law

4th Alabama : 16 Infanterie de Réguliers

15th Alabama : 25 Infanterie de Réguliers

44th Alabama : 18 Infanterie de Réguliers

47th Alabama : 18 Infanterie de Réguliers

48th Alabama : 18 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Brigade Robertson

Général de Brigade Robertson

1st Texas : 22 Infanterie de Vétérans

4th Texas : 20 Infanterie de Vétérans

5th Texas : 20 Infanterie de Vétérans

3rd Arkansas : 24 Infanterie de Vétérans

Ils se déploient dans la zone A

Brigade Benning

Général de Brigade Benning

2nd Georgia : 18 Infanterie de Réguliers

15th Georgia : 18 Infanterie de Réguliers

17th Georgia : 16 Infanterie de Réguliers

20th Georgia : 16 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Forces de l'Union

Général de Division Birney

Il se déploie dans la zone 1, sur les hauteurs de Devil's Den

Brigade Ward

Général de Brigade Ward

20th Indiana : 20 Infanterie de Réguliers

3rd Maine : 10 Infanterie de Réguliers

4th Maine : 14 Infanterie de Réguliers

86th New York : 14 Infanterie de Réguliers

124th New York : 12 Infanterie de Réguliers

1st Sharpshooters : 16 Sharpshooters

2nd Sharpshooters : 10 Sharpshooters

3 canons 12 livres "Napoléon", avec un Officier d'artillerie

Ils se déploient dans la zone 1, sur les hauteurs de Devil's Den

Brigade Vincent (RENFORT)

Général de Brigade Vincent

20th Maine : 18 Infanterie de Réguliers

16th Michigan : 14 Infanterie de Réguliers

44th New York : 20 Infanterie de Réguliers

83rd Pennsylvania : 14 Infanterie de Réguliers

Ils arrivent en renfort par la zone 2, en arrivant par le bord nord-ouest

Brigade Weed (RENFORT)

Général de Brigade Weed

140th New York : 22 Infanterie de Réguliers

146th New York : 22 Infanterie de Réguliers

91st Pennsylvania : 10 Infanterie de Réguliers

155th Pennsylvania : 18 Infanterie de Réguliers

2 canons 12 livres "Napoléon", avec un Officier d'artillerie

Ils arrivent en renfort par la zone 2, en arrivant par le bord nord-ouest

Toutes les unités ont un état major complet (Chef d'unité, Porte étendard, Musicien). Chaque armée possède aussi 3 Aides de Camps.

BATAILLE

La bataille dure 8 tours.

Les Confédérés commencent les premiers à jouer.

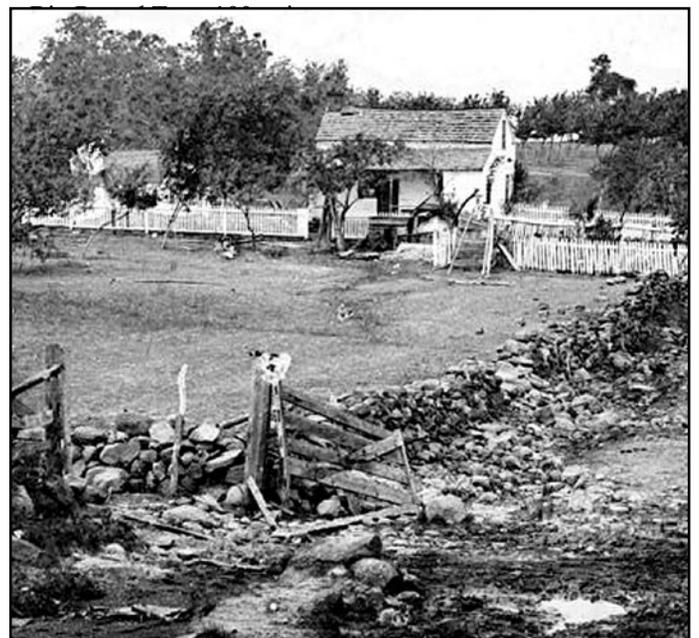
Renforts de l'Union

Les troupes de l'Union flanquées sur les hauteurs de Devil's Den doivent tenir bon avant l'arrivée des renforts. La Brigade Vincent et la Brigade Perrin arrivent en renfort, en entrant par la zone 2, sur bord le nord-ouest (en suivant les règles de Renfort).

Victoire

Dans ce scénario, les quarts de table ne comptent pas pour les points de victoire. A la place, les troupes doivent tenir les collines (sous les mêmes conditions que pour les bords de table) :

-Hauteur de Devil's Den : 100 points



SCENARIO 3 : LA CHARGE DE PICKETT

(3 juillet 1863)

La charge de Pickett restera toujours dans les mémoires comme une manœuvre désespérée et tragique. Après l'échec de l'artillerie des Confédérés pour détruire les défenses de l'Union, et après le contre feu de l'artillerie de l'Union, le Général Lee engage dans le combat le 1^{er} Corps de Longstreet avec trois Divisions: Trimble, Pettigrew, et Pickett. Ces trois divisions chargèrent, pendant un mile, sur un champ en flamme pour atteindre le haut de Cemetery Ridge où les fusils et les canons de l'Union les attendaient au sommet. La journée se termina par une défaite pour les Confédérés. La Division Pickett a été totalement détruite et Lee a pris la responsabilité de l'échec en déclarant: " *Tout est de ma faute!* ". Ensuite, Lee décidera de se retirer vers le Sud et de rester sur la défensive.



CHAMP DE BATAILLE

La charge désespérée de Pickett se déroula sur le flanc ouest de Cemetery Hill, juste au sud de Gettysburg

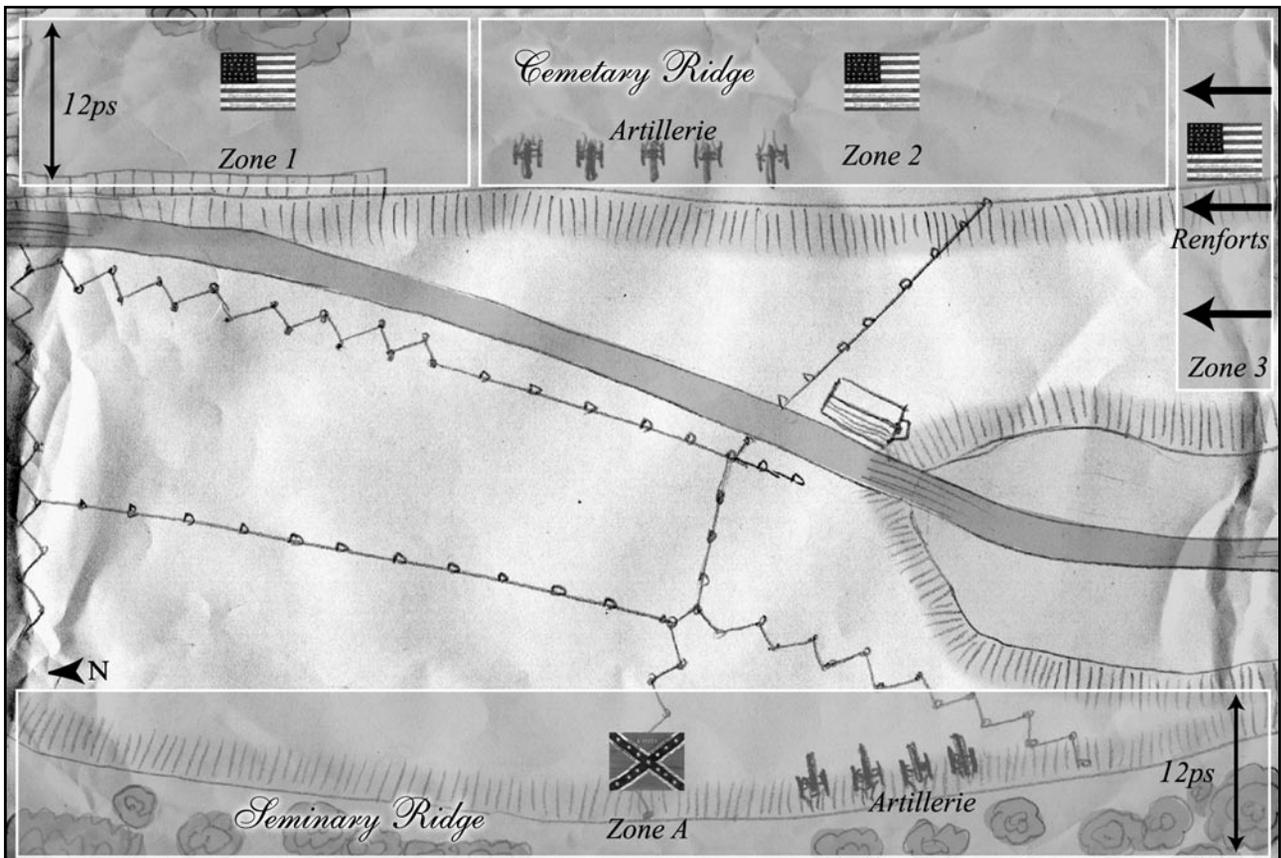
LE 3 JUILLET 1863

Lee, croyant à tort le centre de l'armée nordiste affaiblie, décide de l'attaquer; malgré l'avis de Longstreet qui préconise de déborder l'armée nordiste par la droite. À 13 h, débute un bombardement intense des Sudistes sur Cemetery Hill qui durera deux heures.

À 15 h, environ 13.000 Confédérés sortent du couvert des arbres en bas du Seminary Ridge et se dirigent vers les positions nordistes. Cet assaut contre le centre nordiste sera connu sous le nom de Pickett's Charge. Progressant à découvert, sous les tirs de l'artillerie nordiste, environ cent cinquante fantassins seulement parviennent à franchir les lignes ennemies, avec le général Armistead à leur tête, qui est tué lors de l'assaut.

Non soutenus par l'engagement de nouvelles unités Confédérées, les survivants de l'assaut doivent battre en retraite ; ils laissent environ 7000 hommes sur le terrain.

Pendant cet assaut, la cavalerie de Stuart tente de prendre les positions nordistes à revers, mais elle est bloquée à 4 km à l'est par d'importants éléments de cavalerie nordiste, aux rangs desquels se trouvait le général de brigade Custer.



Forces de la Confederation

Général de Division Pickett

Il se déploie dans la zone A

Brigade Garnett

Général de Brigade Garnett

8th Virginia : 10 Infanterie de Réguliers
18th Virginia : 16 Infanterie de Réguliers
19th Virginia : 16 Infanterie de Réguliers
28th Virginia : 16 Infanterie de Réguliers
56th Virginia : 14 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Brigade Kemper

Général de Brigade Kemper

1st Virginia : 10 Infanterie de Réguliers
3rd Virginia : 16 Infanterie de Réguliers
7th Virginia : 16 Infanterie de Réguliers
11th Virginia : 18 Infanterie de Réguliers
24th Virginia : 25 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Brigade Armistead

Général de Brigade Armistead

9th Virginia : 12 Infanterie de Réguliers
14th Virginia : 20 Infanterie de Réguliers
38th Virginia : 12 Infanterie de Réguliers
53rd Virginia : 22 Infanterie de Réguliers
57th Virginia : 24 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone A

Artillerie de la Division Pickett

4 canons 12 livres “ Napoléon ”, avec un Officier d’artillerie
Ils se déploient dans la zone A, comme représenté sur la carte du champ de bataille.

Forces de l’Union

Général de Division Doubleday

Il se déploie dans la zone 2

Brigade Rowley

Général de Brigade Rowley

80th New York : 14 Infanterie de Réguliers
121st Pennsylvania : 14 Infanterie de Réguliers
142nd Pennsylvania : 18 Infanterie de Réguliers
151st Pennsylvania : 24 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 2

Toutes les unités ont un état major complet (Chef d’unité, Porte étendard, Musicien). Chaque armée possède aussi 3 Aides de Camps.

Brigade Dana

Général de Brigade Dana

143rd Pennsylvania : 24 Infanterie de Réguliers
149th Pennsylvania : 22 Infanterie de Réguliers
150th Pennsylvania : 20 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 2

Brigade Stannard

Général de Brigade Stannard

13rd Vermont : 32 Infanterie de Réguliers
14th Vermont : 32 Infanterie de Réguliers
16th Vermont : 34 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 2

Brigade Arrow

Général de Brigade Arrow

19th Maine : 24 Infanterie de Réguliers
15th Massachussets : 12 Infanterie de Réguliers
82nd New York : 16 Infanterie de Cadets
1st Minnesota : 16 Infanterie de Réguliers

Ils se déploient dans la zone 1

Artillerie de la Division Doubleday

6 canons 12 livres “ Napoléon ”, avec un Officier d’artillerie
Ils se déploient dans la zone 2, comme représenté sur la carte du champ de bataille.

Brigade Kelly (Irish Brigade) (RENFORT)

Général de Brigade Kelly

28th Massachussets : 10 Infanterie de Vétérans
63rd New York : 10 Infanterie de Vétérans

Ils arrivent en renfort par la zone 3, en entrant par le bord sud

Brigade Brook (RENFORT)

Général de Brigade Brook

2nd Delaware : 12 Infanterie de Réguliers
64th New York : 10 Infanterie de Réguliers
53rd Pennsylvania : 10 Infanterie de Réguliers
145th Pennsylvania : 10 Infanterie de Réguliers

Ils arrivent en renfort par la zone 3, en entrant par le bord sud

Brigade Mc Keen (RENFORT)

Général de Brigade Mc Keen

148 Pennsylvania : 24 Infanterie de Réguliers
5th New York : 10 Infanterie de Réguliers

Ils arrivent en renfort par la zone 3, en entrant par le bord sud

BATAILLE

La bataille dure 8 tours.

Les Confédérés commencent les premiers à jouer.

Renforts de l’Union

L’attaque des Confédérés se faisant au centre de Cemetery Ridge, les troupes sur les flancs arrivent en renfort. Les Brigades Kelly, Brook et Mc Keen arrivent en renfort par la zone 3 (en

suivant les règles de Renfort), sur le bord sud, pour prendre de flanc les troupes de la Confédération.

Victoire

Les seuls quarts de table qui comptent sont ceux qui se trouvent du côté de l’Union, à savoir sur les hauteurs de Cemetery Ridge. Ils valent chacun 200 points.

De plus, chaque unité Confédérée, non en fuite ou démoralisée, qui atteint le bord Est, sur Cemetery Ridge, gagne 50 points.

WARHAMMER

AMERICAN CIVIL WAR

FICHE DE REFERENCE

SEQUENCE DE TOUR

1- DEBUT DE TOUR 2- MOUVEMENT 3- TIR 4 – CORPS A CORPS

MOUVEMENT

1- Vérification de la Stratégie

Si une unité est "hors stratégie", elle ne peut pas agir pour ce tour. L'unité peut quand même agir si elle réussit un *Test de Cd*.

2- Test de Panique pour les troupes voyant des fuyards à 4ps.

3- Déclaration des Charges des unités ayant un adversaire en vue dans les 90° avant (sauf les Tirailleurs qui chargent à 360°). La charge est impossible à travers les Tirailleurs.

Faire les Réactions de Charges de l'adversaire immédiatement:

- **Tenir**: attendre la Charge
- **Tirer & Tenir**: tirer sur l'ennemi si ce dernier charge à plus de la moitié de son mouvement de charge et attendre la Charge: Avancer le Chargeant de son demi-mouvement de charge, faire le Tir (considéré à courte portée) puis finir la Charge.
- **Contre Charge de Cavalerie**: si la cavalerie est chargée par de la Cavalerie dans son arc de Charge (sauf si Mvt < 6ps), elle compte comme ayant chargée, pour utiliser ses armes spécifiques. Le Chargeant avance de la moitié de son Mouvement et le Contre-chargeant vient à son contact.
- **Fuite**: l'unité fuit loin de l'ennemi chargeant, à 2D6ps(3D6ps). Si elle est rattrapée, elle est détruite.
- **Tirer & Fuir**: tirer si l'ennemi chargeant à plus de la moitié de son mouvement de charge puis fuite à 1D6ps(2D6ps).

Une troupe en fuite ne peut que *Fuir* ou *Tirer et Fuir*.

Déclarer les *Désengagements de Corps à Corps*.

4- Ralliement des Troupes en Fuite

Faire un *Test de Cd* (les unités "hors stratégie" ont un malus de Cd-1) pour les troupes en fuite durant le tour précédent et possédant au moins 5 figurines (les personnages seuls peuvent toujours rallier). Les troupes ralliées ne peuvent ni tirer, ni combattre pour le tour.

5- Mouvements obligatoires

Fuite des unités et *Désengagement des Corps à Corps pour les unités engagées sur un seul front*:

- Faire un *Test de Cd* (la Cavalerie et les Troupes Entraînées peuvent se désengager sans passer de test si tous ses ennemis sont autant ou plus lents qu'elles).
- Test réussi: l'unité tourne de 180° et avance en ligne droite jusqu'au double de son Mouvement, loin du combat.
- Test manqué: l'unité est démoralisée et fuit de 2D6ps(3D6ps). Elle peut être poursuivie et détruite.

6- Mouvement de Charge

L'unité peut contacter un adversaire en s'avançant à double mouvement, n'ayant droit à aucune manœuvre (sauf une seule Roue pour augmenter le front, au début du mouvement).

Si la charge est manquée, l'unité ne peut qu'avancer de son plein mouvement vers sa cible et ne peut pas tirer.

7- Mouvements normaux

Les unités ne peuvent avancer dans les 1ps de l'ennemi.

Les Unités au Corps à Corps ne peuvent pas bouger (sauf les figurines de Tirailleurs qui ne sont pas engagées).

Une unité ne peut pas interpénétrer/être interpénétrée par un ami (sauf Tirailleurs). Possibilité de Manœuvres et de Mouvements spéciaux:

Marche:

L'unité double son mouvement s'il n'y a pas d'ennemi (non en Fuite) à 8ps au début et pendant le mouvement. La seule manœuvre est la Roue. Elle ne peut pas pénétrer dans un terrain difficile. Elle ne peut pas tirer. L'Artillerie ne peut pas marcher (sauf si elle est attelée).

Marche Forcée:

Si son front est d'un maximum de 3 figurines et si elle contient un Musicien, une unité peut tripler son mouvement dans les mêmes conditions que la Marche.

Colonne serpentante:

Une unité peut serpenter entre les obstacles en étant en colonne d'une figurine de front.

Manœuvres		MV
Roue	Mesurer par la figurine extérieure	Normal
Demi tour	Tourner toutes les figurines 90° ou 180°	-1/4 MV
Changement de Formation	Ajouter ou réduire un rang de figurines	-1/2 MV
Reformation	Nouvelle formation et orientation (grâce à un double mouvement), ne peut pas tirer ce tour ci	-1 MV
Terrains		
Difficile	Bois, débris, rochers, marais...	x2
	Verger: pour les Tirailleurs ou troupes en colonne serpentante	Normal
Très difficile	Bois dense...	x4
Obstacle	Traverser mur, haie...	x2

TIR

Résoudre successivement le tir de chaque unité, en commençant par celles qui tirent avec estimation.

Désignation de la cible :

Les unités tirent dans leur 90° avant. La Cavalerie Légère et les troupes défendant un obstacle tirent dans leur 180° avant. Les tirailleurs tirent tout autour d'eux. Seul le premier rang tire, sauf sur le flanc d'une colline où les deux premiers rangs tirent.

Les lignes de vues sont bloquées par les troupes et les obstacles (juste derrière une haie/mur une unité peut tirer, mais peut aussi se faire tirer dessus).

Dans un bois (sauf verger), une cible n'est vue qu'à 2ps.

Une unité "couchée" n'est vue qu'à 12ps (sauf si elle tire).

Dans une mêlée, les touches du tir sont divisées (1-3: sur amis / 4-6: sur ennemis).

Mesure de portée: vérifier la portée des tirs.

Jets pour Toucher :

CT du Tireur :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat sur 1D6 :	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Un résultat de 1 est toujours un échec

Si le résultat pour Toucher, après modificateurs, est 7+, la réussite se fait sur un 6, avec modificateur de Force :

Pour Toucher	Modificateur de Force
7	-1
8	-2
9	-3
10	-4

Modificateurs pour Toucher	
+1	Tir sur une cible large (Artillerie, bâtiment, colonne de marche)
-1	Tir en bougeant
-1	Tir en étant couché
-1	Tir en étant monté sur un cheval
-1	Tir sur un ennemi qui charge
-1	Tir à longue portée (plus de la moitié de la portée)
-1	Tir sur un personnage seul
-1	Tir sur une unité en Tirailleur
-1	Cible en couvert léger (haies, palissades de bois, unité couchée..)
-2	Cible en un couvert lourd (coin de bâtiment, rochers, redoute...)

Jet pour Blessier : Voir "Corps à corps".

Sauvegardes d'Armures :

Faire un *test de panique* pour les unités ayant subi 25% de pertes.

Modificateurs de Sauvegarde	
Force de la Touche	Modif. De Svg
3 et moins	
4	-1
5	-2

Armure	Svg
Aucune	Rien
Cavalier	+1

CORPS A CORPS

1- Résolution des Combats

Toute figurine qui touche une autre figurine peut la combattre, avec son nombre d'Attaque (+1 Attaque si arme dans chaque main).

Ordre des Combats : Les unités qui chargent, frappent en premier, sinon par ordre d'initiative. Si l'Initiative est identique, le vainqueur du tour précédent frappe en premier, sinon départager au D6.

Jet pour Toucher:

		Tableau des Jets pour Toucher									
		Capacité de Combat du Défenseur									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CC de l'Attaquant	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Une unité en défense derrière ou dans un obstacle n'est touchée que sur un 6. Une fois que les attaquants ont gagné un round, le combat continue normalement.

Jet pour Blessier:

		Tableau des Blessures									
		Endurance de la cible									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force de l'Attaque	1	4	5	6	6	6	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	2	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4

Sauvegardes d'Armures: Voir " Tir ".

2- Résultat du Combat

Chaque camp additionne les blessures qu'il a infligé et ajoute les modificateurs suivants :

Bonus au Résultat du Combat	
+1 Bonus de rang d'Infanterie	Pour un rang complet de 4 figurines au-delà du premier (Inf. et Inf. Légère regroupé). Ce bonus est perdu si l'unité est chargée par le flanc ou le dos par une unité de 5 figurines ou plus (sauf par une charge de Tirailleurs). Il est aussi perdu si l'unité ou l'ennemi est en terrain difficile ou derrière un obstacle .
+1 Etendard	+1 par camp quelque soit le nombre d'Etendard.
+1 Etendard d'armée	
+1 Position élevée	Attribué à l'unité la plus élevée au combat.
+1 Attaque de flanc	Attribué une seule fois à l'unité qui a 5 figurines ou plus et qui est la plus nombreuse.
+2 Attaque de dos	Cumulable avec Attaque de flanc.



3- Test de Moral des Perdants

Le perdant doit faire un *Test de Cd* en soustrayant au Cd la différence des résultats de chaque camp. S'il échoue, il est **démoralisé**. S'il réussit, il y a **Maintien du Combat**.

Une unité réduite à moins de 5 figurines (incluant les Personnages Individuels et les unités immunisées à la démoralisation) est démoralisée automatiquement. Résoudre tous les combats et leur test de moral du perdant.

Toute unité dans un rayon de 12ps autour d'une unité amie démoralisée doit effectuer un *Test de Panique*.

4- Réfreiner la poursuite

L'unité gagnante peut empêcher sa poursuite en réussissant un *Test de Cd*.

5- Démoralisation et Fuite

Une troupe démoralisée fuit de 2D6ps(3D6ps), dans la direction opposée à la plus grande unité ennemie impliquée dans le combat (tout en évitant les amis, les ennemis et les obstacles). Si l'unité en fuite est obligée de rencontrer des amis (sauf Tirailleurs) alors elle les traverse, et l'unité traversée fait un *Test de Cd*. Si elle rencontre des ennemis ou un obstacle infranchissable, elle est éliminée.

Si elle est rattrapée par des poursuivants, elle est détruite.

Si elle n'arrive pas à rallier, une troupe en fuite continue à fuir vers son bord de table pendant son mouvement obligatoire, sans pouvoir rien faire d'autre. Si elle subit une nouvelle charge, elle *fuit*.

L'unité peut effectuer une **Retraite en Bon Ordre**:

Si une unité perd un combat et son Test de Moral, alors que son camp combattant surpassait de plus du double de figurines le camp adverse (à la fin du combat), elle peut faire une Retraite en Ordre.

De même pour les Troupes Entraînées, les Tirailleurs et la Cavalerie qui perdent leur combat mais qui réussissent leur Test de Moral.

Avantage des troupes effectuant une Retraite en Bon ordre:

- ne causent pas de panique à 12ps pour des amies.
- après le mouvement de retraite, les troupes sont ralliées automatiquement et se reforment si elles combattent sur leur front, sinon elles gardent leur orientation.
- peuvent être poursuivies (elles seront considérées comme étant chargées au tour suivant).
- ne peuvent pas déclarer de Charge à leur tour prochain.

6-Poursuite

Les troupes poursuivent de 2D6ps(3D6ps) en ligne droite si elles gagnent le combat et si elles n'ont pas Réfreiné leur poursuite.

Si elles rattrapent les fuyards (d poursuite ≥ d fuite), ces derniers sont détruits même si une nouvelle troupe est rencontrée.

Si elles rencontrent une nouvelle troupe, elles sont considérées en charge pour la phase de combat suivante (sans être affectées par la Peur/Terreur). Le chargé ne pourra que Tenir.

Les poursuivants sortant de table sont remis en jeu à leur phase de jeu suivante mais ne pourront pas bouger.

Une unité détruisant un adversaire au premier tour de Corps à Corps, peut effectuer une **Percée** de 2D6ps(3D6ps) en ligne droite. Ce mouvement est réglé comme une Charge en ligne droite où seule une Roue permet d'augmenter le front sur l'ennemi s'il y a contact. L'unité adverse ne peut que Tenir et elle sera considérée comme étant chargée au tour suivant.

7- Maintien du Combat

Les unités restent engagées et le vainqueur du combat peut:

- étendre son front** de 2 figurines de chaque côté.
- déborder l'ennemi** de 2 figurines sur chaque flanc ennemi, si l'unité est déjà aussi large que l'ennemi (et gagne ainsi un bonus de flanc). Si l'unité perd un round de combat, les figurines reviennent dans leur formation initiale.
- faire face à l'ennemi** s'il était attaqué de flanc ou de dos, s'il n'était pas engagé par un autre ennemi de face. Il perd toujours son bonus de rang s'il avait été chargé par une unité de 5 figurines ou plus.

TROUPES ENTRAINEES (drilled)

Au début de leur Phase de Mouvement, les Troupes Entraînées peuvent faire un *Demi-tour* ou un *Changement de formation* jusqu'à 2 rangs supplémentaires et gratuitement (compte comme ayant bougé).

Elles peuvent poursuivre ou non, sans *Test de Cd*.

Elles peuvent se désengager d'un Corps à Corps sans passer de test si tous ses ennemis sont autant ou plus lents qu'elles.

Elles peuvent agir librement sans être dans le rayon de Stratégie d'un Général.

PSYCHOLOGIE

Tous les tests sont des *Tests de Cd*.

Panique

Pour la Cavalerie, utiliser le Cd du conducteur.

Faire un *Test de Cd* et si ce dernier échoue, l'unité *fuit* loin de la menace. Un *Test de Panique* est requis dans les cas suivants:

- 1- Une unité amie est en fuite dans un rayon de 4ps au début du tour (ne pas faire de *Test de Panique* si l'unité est 2 fois plus nombreuse que toutes les unités fuyant dans le périmètre).
- 2- Une unité amie est démoralisée/détruite dans un Combat, dans un rayon de 12ps (un seul test quelque soit le nombre d'unités démoralisées ou détruites). Faire ce test après tous les combats.
- 3- L'unité est chargée de flanc ou de dos par une unité de 5 figurines ou plus, alors qu'elle est déjà engagée au corps à corps. Faire ce test après la Déclaration de Charge.
- 4- Une unité amie en fuite est chargée et détruite par l'ennemi en charge, dans un rayon de 4ps (ne pas faire de *Test de Panique* si l'unité est 2 fois plus nombreuse que toutes les unités détruites dans le périmètre). Faire ce test après toutes les Charges.
- 5- Le Général d'Armée est tué ou fuit du champ de bataille (toute l'armée fait un *Test de Panique*).
- 6- L'unité subit 25% ou plus de pertes lors d'un tir.
- 7- L'unité est traversée par des amis en fuite (sauf Tirailleurs).
- 8- L'unité subit un tir de flanc ou de dos.

Une unité en Corps à Corps, perdant un test de Panique, fuit. L'adversaire peut la poursuivre s'il a gagné le round précédent.

Peur

- 1- Une unité chargée par une unité causant la *Peur* lance en *Test de Cd* lorsque la charge est déclarée et valide. En cas d'échec l'unité doit fuir en face d'un ennemi la surpassant en nombre. Si elle n'est pas surpassée en nombre, elle doit combattre mais doit obtenir des 6 pour toucher lors du premier tour de Corps à Corps.
- 2- Une unité doit tester pour charger un ennemi causant la *Peur*. Si elle rate son test, elle ne peut charger, ni même bouger ce tour-ci.
- 3- Une unité perdant le combat et surpassée en nombre par son adversaire causant la *Peur*, fuit automatiquement.

Haine (Hatred)

Les unités *Haineuses* au corps à corps:

- 1- Ont un Cd de 10 (non modifié).
- 2- Relancent leurs Jets pour Toucher lors du premier tour de combat.
- 3- Poursuivent toujours un ennemi haï en fuite.

Ténacité (Stubborn)

Les unités *Tenaces* réussissent leur premier *Test de Démoralisation* de la bataille (si elles perdent le combat contre une unité les démoralisant automatiquement, elles tiennent avec 4,5 ou 6 au 1D6, sinon, elles sont démoralisées).

Armes de Corps à Corps

Dague et arme improvisée	L'ennemi touché reçoit +1 à sa Svg
Baïonnette	Arme de base
Sabre	Inf: arme de base/ Cav: FO+1 à la charge (1er tour)

Armes de tir	Portée	Force	Notes
Revolver	12 ps	2	-pas de malus pour le <i>tir en bougeant</i> . -pas de malus pour <i>tir à longue portée</i> . -peut tirer sur un ennemi qui charge à plus de la moitié de son mouvement de charge. -peut tirer 2 fois dans le même tour.
Fusil de chasse	12 ps	2 ou 3	-annule tous les modificateurs du Jet pour Toucher. -Force 4 à courte portée.
Fusil	24 ps	3	Salve : si l'unité ne bouge pas, elle peut faire tirer la moitié de son deuxième rang.
Fusil rayé	30 ps	3	Salve : si l'unité ne bouge pas, elle peut faire tirer la moitié de son deuxième rang.
Fusil sniper Sharp	36 ps	3	Si l'unité ne bouge pas, +1 au Jet pour Toucher.
Carabine	16 ps	3	
Carabine à répétition	16 ps	3	Peut tirer 2 fois à courte portée

FIGURINES SPECIALES

Figurines d'unités

Ces soldats sont à retirer en dernier comme perte (le Chef est le tout dernier).

Chef d'unité: - il a +1 Attaque supplémentaire.

- si l'unité est attaquée de flanc ou de dos, il peut venir au contact le tour suivant (sauf s'il est déjà engagé).

Porte Etendard: - +1 au Résultat du Combat.

- l'étendard est capturé par le poursuivant d'une mêlée.

Musicien: - si égalité au Résultat du Combat, lancer 1D6 par Musicien pour connaître le vainqueur.

- permet le regroupement des troupes légères.

Personnages

Un personnage seul bouge librement sans se soucier de l'orientation. Il peut s'associer et se dissocier d'une unité (non au Combat et non soumis à un Mouvement Obligatoire) quand il veut, en se plaçant au centre du 1^{er} rang, mais doit suivre ses Mouvements Obligatoires.

Si l'unité rejointe par un Personnage est attaquée de flanc ou de dos, il peut venir au contact le tour suivant (sauf s'il est déjà engagé).

Le Cd et la psychologie du Personnage peuvent être utilisés par l'unité qu'il a rejoint si ce dernier est sur le front (l'inverse n'est pas vrai).

Le Personnage ne peut se faire tirer dessus que s'il est la cible la plus proche ou s'il est dans l'unité la plus proche et au 1er rang. S'il reçoit un Tir d'une pièce d'Artillerie alors qu'il est dans une unité, il est protégé s'il fait 2 à 6 avec 1D6.

Stratégie :

Le rayon de Stratégie des Généraux est de :

-Général de Division : 12ps

-Général de Brigade : 6ps

-Aide de Camp : 3ps

Général: les unités dans un rayon de 12ps du Général peuvent utiliser son Cd (s'il fuit, il perd cette capacité).

Porte Etendard d'Armée: Les unités dans un rayon de 12ps du Porteur de l'Etendard d'Armée peut relancer son *Test de Démoralisation* suite à un Corps à Corps (s'il fuit, il perd cette capacité).

TIRAILLEURS

Mouvement

Ils sont en formation *Tirailleur*:

- doivent être à 2ps les uns des autres et n'ont ni de Flanc ni de Dos.
- peuvent se déplacer dans toutes les directions, sans pénalité pour franchir les obstacles et les terrains. La Cavalerie en tirailleur est affectée normalement par les terrains difficiles et très difficiles.
- peuvent doubler leur mouvement pour avancer (même en terrain difficile) mais, dans ce cas, ne peuvent pas Tirer.
- peuvent interpénétrer / être interpénétrés par des amis sans pénalité.
- certains Tirailleurs peuvent **se Couchers** (ou se relever) gratuitement au début du mouvement. Ainsi, ils peuvent avancer de 2 ps (Marche et Marche Forcée impossible) et sont considérés en Couvert Léger. Ils ne sont vus qu'à 12 ps ou s'ils tirent. Pour charger ou répondre à une Charge, ils se relèvent automatiquement.

Tir

La ligne de vue est bloquée par les socles des Tirailleurs de la même unité.

Ils peuvent tirer tout autour d'eux.

Corps à corps

Les Tirailleurs peuvent charger dans toutes les directions (lors du contact, les Tirailleurs à ½ ps peuvent se mettre au contact).

Ils n'ont pas de Bonus de Rang et ne font pas perdre le Bonus de Rang de leur adversaire, s'ils sont 5 ou plus et s'ils chargent de Flanc ou de Dos.

Les Tirailleurs non engagés d'une unité engagée peuvent faire ce qu'ils veulent, mais doivent bouger pour combattre l'ennemi engagé (ne comptent pas en charge et peuvent se faire tirer dessus sans allouer les touches entre les deux unités).

Commandement

Ne peuvent bénéficier du Cd d'un Personnage et des capacités du Porteur d'Etendard, du Musicien, du Général ou du Porteur d'Etendard d'Armée.

Ne provoquent pas de Panique aux non-tirailleurs s'ils fuient, sont démoralisés ou détruits.

TROUPES LÉGERES

Les *Troupes légères* peuvent adopter une formation *Serrée* ou en *Tirailleur*. Elles peuvent adopter une formation en *Tirailleur* quand elles veulent, mais doivent avoir un *Musicien* pour revenir en formation *Serrée*, grâce à une *Reformation*.

INFANTERIE

L'Infanterie ne peut pas charger la Cavalerie en ordre serré de front (sauf si la Cavalerie est déjà en mêlée).

Ecran de Tirailleurs:

Certaines troupes, pendant leur mouvement normal, peuvent détacher un quart de leurs soldats (sauf Etat Major) en Tirailleurs.

Le Régiment et son Ecran de Tirailleurs se soutiennent mutuellement à 4ps :

1. L'Ecran de Tirailleurs peut répondre à une charge (*Tirer & Tenir*) contre son régiment, et inversement.
2. L'Ecran de Tirailleurs peut Fuir ou Tirer & Fuir derrière son régiment.
3. S'il faut compter le nombre de soldats, comptabiliser celles du Régiment et celles de l'Ecran de Tirailleurs.

L'Ecran de Tirailleurs peut réintégrer son régiment s'il se trouve à 4 ps de celui-ci et si le régiment contient un Musicien, grâce à une Reformation des deux unités.

Formations

Ligne : 1 ou 2 rangs

-la Marche Forcée est impossible.

Colonne de marche : 3 figurines max. de front et un musicien

-la Charge est impossible.

-la Marche Forcée est possible.

CAVALERIE

La Cavalerie montée ne peut pas Charger ou Poursuivre des troupes en terrain très difficile (ou étant elle-même en terrain très difficile).

La Cavalerie Légère tire dans ses 180° avant.

Certaines troupes peuvent *Monter/Démonter* gratuitement au début de leur mouvement. Les troupes démontées sont des Tirailleurs à pied se déplaçant de 4ps.

Formations

Ligne : 1 ou 2 rangs

-la Marche Forcée est impossible.

Colonne de marche : 3 figurines max. de front et un musicien

-la Charge est impossible.

-la Marche Forcée est possible.

ARTILLERIE

Mouvement

Les Servants doivent rester à 2ps de leur Canon.

Le Canon se déplace de 4ps avec le nombre de Servants min. (sinon de 2ps).

Une *Grande Batterie* rassemble plusieurs Canons se trouvant à 5ps les uns des autres (considérée une Grande Batterie comme une Unité).

Les Personnages (Général, Officier d'Artillerie) peuvent se joindre à un Canon ou une Grande Batterie pour leur faire bénéficier de leur Cd ou de leurs capacités spéciales. Ils ne sont pas touchés par une malfonction.

Formations

Avec l'attelage à 2ps du canon, il est possible d'Atteler ou Dételer. Cette action dure ½ mouvement, s'il y a le nombre min. de Servants (sinon elle prend tout le Mvt).

Dételée :

-peut Tirer

-la Marche et la Marche Forcée sont impossibles.

Attelée :

-ne peut pas Tirer.

- la Marche et la Marche Forcée sont possibles.

Réactions de Charge

-**Tenir** : Si le Canon est *attelé*, les Servants descendent et attendent la charge.

L'ennemi peut attaquer les Servants, le Canon, l'Attelage et/ou les Personnages.

Les Servants d'une Grande Batterie peuvent participer au combat si une autre machine que la leur est chargée (en se déplaçant de leur mouvement max.).

-**Fuir** : Les Servants fuient de 2D6ps en laissant leur matériel sur place. L'ennemi peut poursuivre les Servants ou s'arrêter pour attaquer le Canon et/ou l'Attelage.

Tir

Il n'est pas possible de Bouger et de Tirer dans le même tour, sauf pour s'orienter vers la cible.

Le Canon peut tirer à tous les tours s'il y a le nombre de Servants min. (sinon il faut un tour complet pour recharger ; l'unité ne tirera pas le tour suivant).

Pour le Tir d'un ennemi, répartir les Touches avec 1D6: 1 à 2, le Canon; 3 à 4, l'attelage; 5 à 6, les Servants (s'il n'y a pas d'attelage, alors le canon est touché sur 1 à 4).

Combat

L'Artillerie ne peut ni Charger, ni Poursuivre.

Malfonctions

1-2 : le Canon ne tire pas ce tour ci.

3-4 : le Canon ne tire pas ce tour et le suivant.

5 : le Canon ne tire pas ce tour, un Servant meurt et les autres font un *Test de Panique*.

6 : le Canon et les servants sont détruits.

Canon

Tir de boulets pleins :

-Orienter le Canon sur une cible à vue.

-Point d'impact : estimer la distance et y ajouter 1 Dé d'Artillerie.

-Rebond : ajouter un Dé d'Artillerie (*Misfire*=pas de rebond).

-Tout ce qui se trouve entre le Point d'impact et le Rebond reçoit une touche.

Canons	Portée	Servants min.	F	Modif. Svg	E	B
Léger 3L.- 4L.	50ps	2	6	Sans Svg	4	1
Moyen 6L.- 8L.	60ps	3	7	Sans Svg	5	2
Lourd 10L.-12L.	70ps	4	8	Sans Svg	6	3
Extra-lourd 20L.- 24L.	80ps	5	9	Sans Svg	7	4

Tir d'obus explosifs :

-Orienter le Canon sur une cible à vue.

-Point d'impact : estimer la distance et y ajouter 1 Dé d'Artillerie.

-Placer le Gabarit de 3ps.

-Tout ce qui est sous le gabarit (4+ sur le bord) reçoit une touche :

Tir direct (au centre du gabarit) :

D3 touches de FO=7 sans Svg.

Souffle (sous le gabarit) :

1 touche de FO=4 avec Svg=-1.

Tir à la mitraille :

-Orienter le Canon sur une cible à vue.

-Placer le Gabarit de Souffle.

-Lancer un Dé d'Artillerie pour savoir s'il y a une malfonction.

-Avancer le gabarit d'1D6ps.

-Tout ce qui est sous le gabarit (4+ sur le bord) et son avance reçoit une touche de Force=4 ; modif Svg=-1.

Mortier

Il ne peut pas se déplacer.

Tir du Mortier:

-Orienter l'Obusier sur une cible (même non visible).

-Estimer la distance et placer le Gabarit de 5ps.

-Lancer le Dé d'Artillerie et de Dé de Déviation.

-Tout ce qui est sous le gabarit (4+ sur le bord) reçoit une touche :

Tir direct (au centre du gabarit) :

D3 touches de FO=7 sans Svg.

Souffle (sous le gabarit) :

1 touche de FO=4 avec Svg=-1.

Canon	Portée	Servants min.	F	E	B
Obusier	10 à 80ps	3	voir ci-dessus	5	2

Mitrailleuse Gatling

Elle peut réagir à une charge avec *Tirer & Tenir* ou *Tirer & Fuir*.

Tir de la Mitrailleuse :

-Orienter la Mitrailleuse sur une cible à vue.

-Angle de tir formé par le Gabarit de souffle.

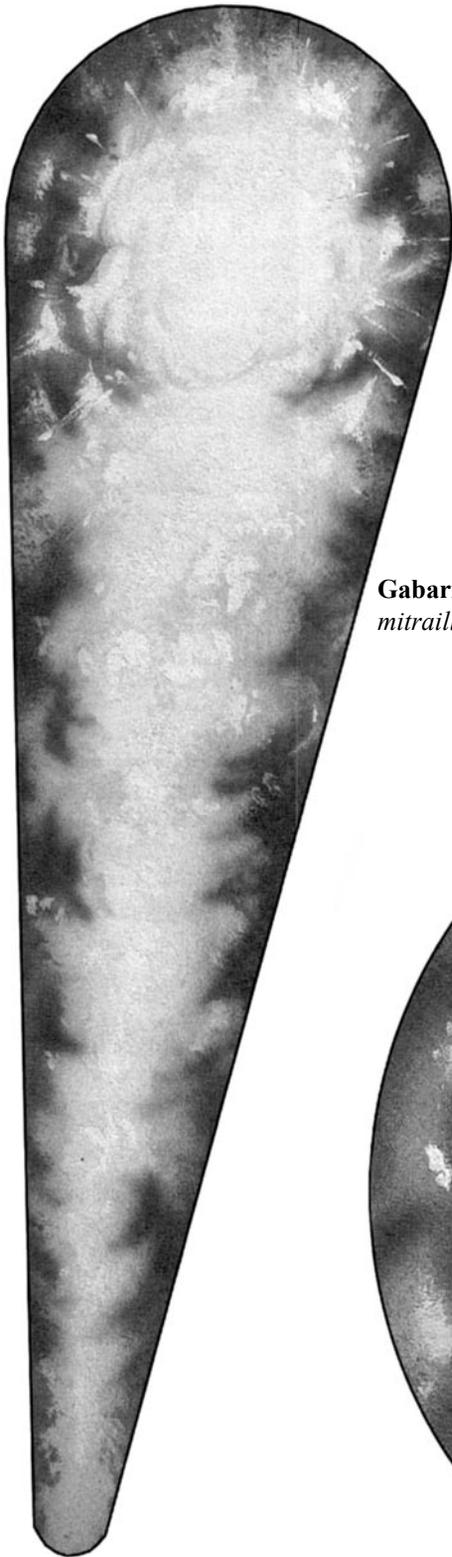
-Nombre de touche : lancer un Dé d'Artillerie.

-Les figurines touchées reçoivent une touche de Force=4 ; modif Svg=-1.

Canon	Portée	Servants min.	F	Modif. Svg	E	B
Mitrailleuse Gatling	40ps	2	4	-1	4	1

GABARITS D'ARTILLERIE

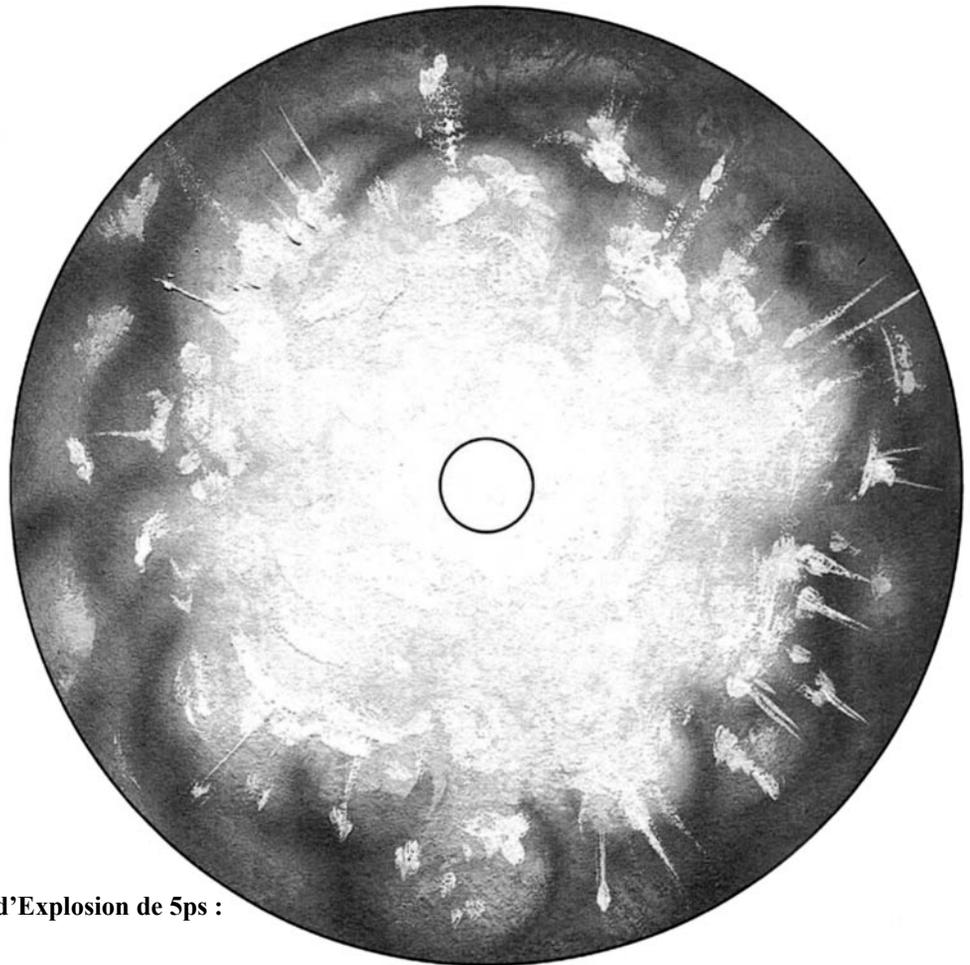
Pour utiliser ces gabarits, il vous suffit de les photocopier et de les coller sur du carton fort. Ensuite, découpez les en suivant les bords.



Gabarit de Souffle : *tir à la mitraille, Mitrailleuse Gatling.*



Gabarit d'Explosion de 3ps : *tir d'obus explosifs des canons*



Gabarit d'Explosion de 5ps : *Mortier*

WARHAMMER

American Civil War

La Guerre de Sécession Américaine a été une guerre civile fratricide entre les Etats Unis d'Amérique, l'Union, et le rassemblement de certains Etats du Sud esclavagistes, les Etats Confédérés d'Amérique. Warhammer American Civil War est une règle permettant de simuler les combats de la Guerre de Sécession Américaine, se déroulant de 1861 à 1865.

Vous trouverez dans ce livret :

- * Une extension des règles de Warhammer Ancient Battle, pour simuler les batailles de la Guerre de Sécession Américaine.
- * Un historique de la période.
- * Deux listes d'armées compétes : l'Union et la Confédération.
- * Trois scénarios historiques retraçant la bataille de Gettysburg en juillet 1863.
- * Une fiche de référence complète synthétisant toutes les règles dont vous aurez besoin pour jouer à Warhammer American Civil War.



Ce livret fait partie d'une série d'extension consacrée au jeu Warhammer Ancient Battle, pour simuler les conflits modernes du 18ème et 19ème siècle, où les soldats utilisaient le fusil et les armes à poudre noire. Toutes les extensions sous la référence Black Powder Era possèdent le même corps de règles, avec certaines spécificités suivant la période reconstituée.

Warhammer, Warhammer Historical Wargames et les logos de Warhammer sont des marques déposées par Games Workshop

Copyright © 2010 Games Workshop et Warhammer Historical. Tous droits réservés.

Ce jeu non officiel a été créé sans l'accord de Games Workshop et Warhammer Historical. Il est totalement gratuit et ne peut pas être vendu.

Ceci est un supplément non officiel de Warhammer Ancient Battle. Vous devez posséder une version de Warhammer Ancient Battle de Warhammer Historical pour pouvoir utiliser ce livret.

The Games Workshop logo, featuring the words 'GAMES WORKSHOP' in a bold, stylized font with a yellow and red color scheme.

The Warhammer Historical logo, featuring the words 'WARHAMMER HISTORICAL' in a stylized font with a yellow and red color scheme.

