

Un jeu de la série GMT GLORY

LIVRE DES REGLES

Across the Rappahannock

Les batailles de
Fredericksburg; Virginie, 13 décembre 1862
et Chancellorsville; Virginie, 30 avril - 5 Mai 1863

Table des matières

1. Introduction	2	8. Combat	7
2. Contenu	2	9. Tir d'artillerie	7
3. Séquence de jeu	3	10. Charge	8
4. Activation.....	3	11. Résultats des combats	10
5. Leadership	4	12. Cavalerie	12
6. Mouvement	5	13. La nuit	13
7. Orientation	6	14. Adapter Glory I	14

1. INTRODUCTION

Ceci est la 2nde édition, corrigée, des règles du système de jeu Glory, un système qui prône l'accessibilité et la jouabilité. A choisir entre ces deux aspects et la stricte historicité / réalité, nous avons essayé d'allier le tout.

2. CONTENU

La liste du contenu de chaque jeu de la série se trouve dans le Livre de Bataille. Ce qui suit s'applique à chacun de ces contenus.

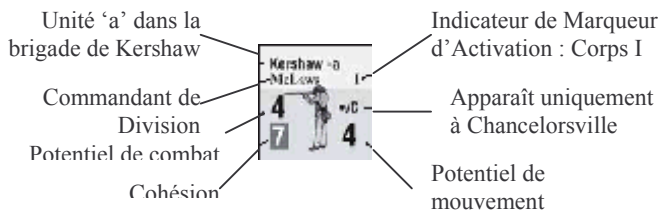
2.1 La carte

Les cartes du jeu couvrent la zone où les batailles se sont déroulées. La carte est recouverte par une grille d'hexagones—hexes—qui servent à réguler le mouvement. Les différents types de terrain représentés sont décrits dans les règles, plus bas.

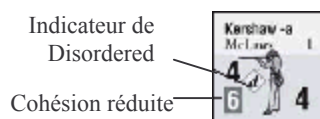
2.2 Les pions

Glory comprend trois différents types d'unités de combat : les grands, mesurant 5/8" sont de l'infanterie; les plus petits, 1/2", représentent la cavalerie et l'artillerie. Ils ont tous un code couleur facilitant l'identification du Command (voir 2.4) auquel elles obéissent. Toutes les unités de combat sont imprimées sur les deux faces; le verso montre l'unité en état "Disordered", sauf pour la cavalerie dont le verso représente son statut « à pied »

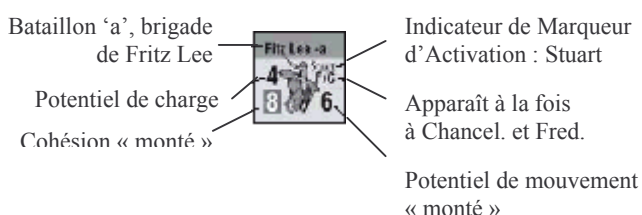
Unité d'infanterie à pleine puissance



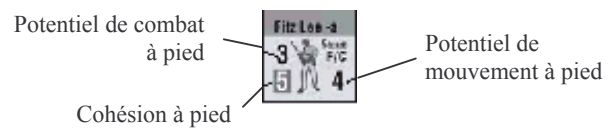
Unité d'infanterie disordered



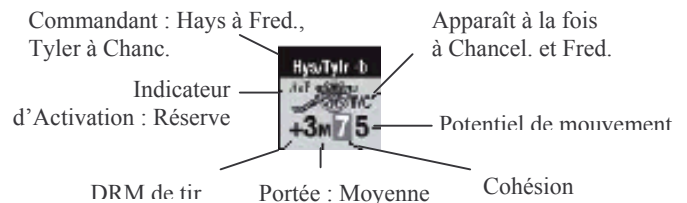
Cavalerie montée



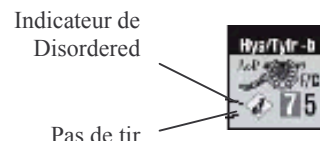
Cavalerie à pied



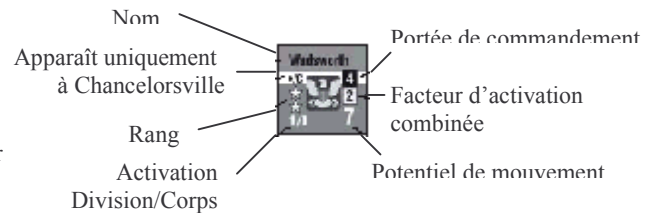
Unité d'artillerie à pleine puissance



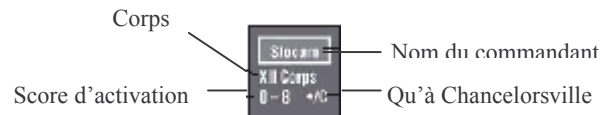
Unité d'artillerie disordered



Leader



Les Marqueurs d'Activation (4.1) déterminent les Commandants à activer et les batailles qui sont concernées. Certains AM ont des utilisations spéciales, décrits en 4.1 et suivant, et dans le Livre de Bataille.



2.3 Le Dé

Le jeu utilise un dé à dix faces pour résoudre les combats. un '0' est un 'zéro', pas un 'dix'.

2.4 Définitions et Abréviations

L'apprentissage des termes suivants vous aidera dans la lecture des règles :

AM = Abréviation de Activation Marker [Marqueur d'Activation], décrit en 4.1.

CCDR = Cohesion Check Die roll [Jet de dé de

Cohésion], un jet de dé contre la Cohésion d'une unité afin de voir si quelque chose se produit; cf. Résultats de Charge, Ralliement, Tir défensif, etc. Un CCDD est raté si, après tout modificateur applicable, il excède la Cohésion de l'unité. Chaque unité affectée fait son propre CCDD.

Cohésion = La capacité qu'à une unité à endurer les rigueurs du combat.

Potentiel de Combat = La capacité qu'à une unité à engager le combat, un chiffre basé sur le nombre d'homme présents. Voir 8.0.

Activation Combinée (CA) = L'utilisation simultanée de plus d'un Command avec un seul AM. Voir 4.25.

Command = Groupe d'unités de combat dépendant d'un leader.

DF = Defensive Fire [Feu défensif].

DR = Die roll [Jet d'un dé]

DRM = Die roll Modifier [Modificateur au jet de dé], ajustement au DR.

Peut = Le mot "Peut" signifie que c'est au choix du joueur, opposé à "doit", qui implique une obligation.

Withdrawn [Retiré] = Ce qui arrive à une unité quand elle ne peut plus résister aux rigueurs du combat.

2.5 L'échelle

Chaque infanterie et cavalerie contient environ 200 hommes par point de potentiel de combat, les unités de cavalerie à pied ayant leur score modifiés pour des raisons de types d'armes et de possibilités tactiques.

Chaque point de combat d'artillerie représente une section de 2 à 3 canons.

L'échelle des cartes est indiqué dans le Livre de Bataille.

2.6 Questions

Vous avez des questions relatives au jeu ? Vous voulez une réponse rapide ?

Nous pouvons être joints sur Internet sur www.GMTgames.com ou bien sur www.Comsimworld.com.

Si vous n'êtes pas pressé, envoyez vos questions et une enveloppe vous étant adressée à :

GMT Games

ATTN.: Glory II

PO Box 1308

Hanford, CA 93232

3. SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu consiste en une séquence déterminée. Le moment où chaque unité bouge dans une séquence est aléatoire, car il dépend du moment où leur Marqueur d'Activation est tiré.

Note de jeu : Certaines batailles peuvent ajouter un segment à la séquence de base; voir les règles du scénario dans le Livre de Bataille.

A. Phase d'Initiative

1. Lancez le dé pour voir qui commence. (5.2)
2. Le joueur ayant l'initiative choisit quel Command (AM) débute le tour, conservant l'AM de ce Command pour la première activation. (4.21)

B. Phase de sélection de marqueur

Placez tous les autres marqueurs d'activation des Command qui sont indifféremment sur la carte ou qui doivent y rentrer ce tour, dans une tasse (Pool).

C. Phase d'Activation

1. Tirez un marqueur d'activation du Pool. (Exception: 3.A.2)
2. Séquence d'Activation :
 - a. Tir d'artillerie (9.0)
 - b. Mouvement des unités (sauf les artilleries ayant fait feu) (6.0)
 - c. Tir défensif de l'infanterie/cavalerie (10.3)
 - d. Charge de l'infanterie/cavalerie (10.2)
 - e. Ralliement (des unités Disordered qui n'ont effectué aucune des phases précédentes) (11.5)
 - f. Ecartez l'AM qui a été tiré.
 - g. Enlevez les marqueurs Fired/Moved des artilleries concernées.

La phase d'activation "C" est répétée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marqueur restant dans le Pool. Une fois que toutes les activations sont terminées, passez à la phase "D." de Récupération.

D. Phase de Récupération.

1. Toutes les unités présentes dans la case Recovery testent leur retour sur la carte. (11.6)
2. Toutes les unités présentes dans la case Withdrawn vont dans la case Recovery.

4. ACTIVATION

4.1 Marqueurs d'activation (AM)

(4.11) Les marqueurs d'activation servent à déterminer le joueur qui peut jouer, et quelles sont les unités qu'il peut utiliser. Chaque marqueur d'activation (AM) représente le niveau de Command supérieur d'une unité particulière ou d'un groupe d'unités, comme indiqué sur la seconde ligne de chaque pion.

Note de jeu : Certains AM activent les unités d'un leader, certains autres activent les unités de tous les leader d'un même corps. Chaque scénario a un ensemble de règles spécifiques.

Exemple : A Chancellorsville, l'AM du Corps Howard/XI peut s'appliquer à —et donc activer— toute unité de l'Union dont l'indicateur d'activation est "Howard/XI".

(4.12) Tous les Command ont deux AM. Cependant, il y a quelques exceptions qui sont traitées dans les règles des scénarios du Livre de Bataille.

4.2 Comment utiliser les AM

(4.21) Sauf indication stipulée dans le scénario, chaque Command qui a au moins une unité, sur la carte ou susceptible d'y entrer en renfort, a ses AM disponibles pour ce tour. La plupart des Command ont deux; certain n'en ont qu'un pour des tours spécifiques. Le joueur ayant l'initiative sélectionne l'un de ses AM disponibles afin de l'utiliser comme premier Command à activer ce tour. Les autres AM des deux joueurs sont alors placés dans une tasse (ou quelque chose de similaire)—Le Pool— lors de la phase de Sélection de Marqueur.

(4.22) Lors du premier segment de la phase d'Activation après que le joueur ayant l'initiative ait joué, l'un des joueurs (ça n'a pas d'importance) tire, au hasard et sans regarder, un AM du Pool. Cet AM désigne alors les unités qui sont activées. Seules les unités du Command tiré peuvent être activées.

(4.23) Quand un AM est tiré, les unités actives de ce Command peuvent bouger et engager le combat. Les unités Disordered qui ne bougent pas ni n'engagent le combat peuvent tenter de se rallier.

(4.24) Toutes les unités faisant partie du Command d'un seul Leader doivent finir leur mouvement/combat avant que celles d'un autre leader puisse agir. Les unités de leaders différents ne peuvent être combinées, à moins que le joueur tente une Activation Combinée.

(4.25) ACTIVATION COMBINÉE : Quand il y a plus d'un leader/Command activé par un AM, le joueur peut tenter de combiner plus d'un de ces Commands afin qu'il puisse faire bouger/combatte les unités de tous les Commands choisis, plutôt que d'un à la fois, comme décrit en 4.24. Pour tenter une telle action, le joueur désigne les leaders dépendant de cet AM qu'il veut combiner; chaque leader sélectionné doit être à portée de commandement (utilisez la portée de chaque leader) d'au moins un des autres leaders concernés. Le joueur fait alors le total des Facteurs d'activation combinée (5.12) de ces leaders. Il n'a pas à choisir tous les leaders de l'AM.

Le joueur jette alors le dé qu'il compare au total calculé précédemment :

- Si le jet de dé est supérieur au total d'Activation combinée, les unités de ces leaders peuvent bouger/combatte comme un seul homme (les règles d'empilement s'appliquent toujours).
- Si le jet de dé est inférieur ou égal au total d'Activation combinée, les unités de ces leaders ne peuvent pas se combiner; elles opèrent selon 4.24. De plus, elles agissent comme si elles étaient Hors de Commandement le temps de cette activation (5.13).

Exemple: Cedar Creek : Le joueur de l'Union a tiré l'AM de son VI^{ème} Corps, et désire combiner les

divisions de Getty (Facteur d'Action Combinée de 2) et Ricketts (Facteur d'AC de 3). Le total d'Activation Combinée étant de '5', il doit donc obtenir un DR de 6 ou plus pour pouvoir les combiner. Si il obtient '5' ou moins, toutes les unités de Getty et de Rickett sont Hors de Commandement.

(4.26) Quand toutes les unités d'un Command donné ont terminé leurs actions, l'AM correspondant est mis de côté et un joueur en tire un autre, répétant ainsi le processus 4.23.

5. LEADERSHIP

5.1 Leaders et Commandement

(5.11) LES LEADERS EN GENERAL : Chaque camp a des leaders qui commandent un groupe d'unités, généralement une brigade ou une division, selon la bataille et le camp. Les leaders peuvent être au même niveau de commandement que l'AM (ex. chaque camp à Monocacy Junction), ou bien ils peuvent être un niveau en dessous (ex. les commandants de division nordistes à Chancellorsville, où les AM sont au niveau du Corps).

(5.12) Les leaders ont trois facteurs :

- Portée de commandement; voir 5.13.
- Facteur d'activation combinée; voir 4.25
- Potentiel de mouvement; voir 6.1.

(5.13) PORTEE DE COMMANDEMENT : La portée de commandement sert à déterminer si ses unités de combat sont Hors de Commandement ou non. La portée est mesurée en terme de Points de Mouvements (et pas en terme d'hexagones), déterminés dans la colonne Leader du tableau des Terrains.

- Les unités à portée du leader sont Commandées et peuvent agir à plein potentiel; elles ne sont pas restreintes.
- Les unités qui commencent leur activation en dehors de la portée de leur leader sont Hors de Commandement et ne peuvent se placer de manière adjacente aux unités ennemies. Si elles débutent le tour déjà adjacentes, elles sont libres de faire ce qu'elles veulent (sauf bouger pour se retrouver à nouveau adjacente à un ennemi).
- La portée de commandement se compte depuis le leader vers l'unité. Elle ne peut pas être tracée à travers des unités ennemies. Par contre, elle peut longer les unités ennemies.

(5.14) Les unités en dehors de la portée de leur leader mais adjacentes à une unité du même Command qui est Commandée, sont traitées comme étant Commandées. Notez que cette règle permet à une chaîne d'unités d'être Commandées tant que l'une d'entre elles est à portée du leader.

(5.15) Les leaders ne peuvent pas être tués. Si ils sont "attaqués" (une unité ennemie cherche à entrer dans

l'hexagone contenant seulement un leader), bougez les simplement dans un hexagone libre ou occupé par une unité amie. Si toutes les unités d'un leader sont Retirées, voir 11.61.

5.2 Initiative

(5.21) Dans la phase de Détermination d'Initiative, chaque joueur jette le dé. Si la Piste d'Enregistrement des Tours le précise, il ajoute au résultat du dé le DRM indiqué. Le plus haut score obtient l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, aucun joueur n'a l'initiative, tous les AM vont dans le Pool et la phase 3.A.2 est ignorée.

(5.22) Dans certaines batailles, lors de certains tours, l'un des joueurs a automatiquement l'initiative; voir les règles du Livre de Bataille.

(5.23) Le joueur ayant l'initiative peut alors sélectionner (choisir spécifiquement) avec quel AM il va commencer ce tour.

6. MOUVEMENT

6.1 Le mouvement en général

(6.11) POTENTIEL DE MOUVEMENT (PM) : Chaque unité de combat/leader a son potentiel de mouvement imprimé sur le pion. Quand son AM est sélectionné, une unité peut bouger à concurrence de son potentiel de mouvement. Elle peut toujours dépenser moins de points de mouvement que ce qui est inscrit.

(6.12) PROCEDURE: Les unités bougent séparément et individuellement, même si elles démarrent empilées. L'unité en mouvement trace son chemin le long d'hexagones contigus, payant les points de mouvement requis par chaque hexagone pénétré. Vous devez terminer le mouvement d'une unité avant d'en bouger une autre. L'orientation de l'unité (7.1) n'a aucun effet sur son mouvement.

(6.13) MOUVEMENT ETENDU: Toute unité, excepté la cavalerie à pied et toute unité Disordered, peut effectuer un mouvement étendu à n'importe quel moment, tant qu'elle ne commence ni ne bouge à deux (2) hexagones ou moins d'une unité de combat ennemie. Si elle veut bouger plus près (ou contre) d'une unité de combat ennemie, elle doit utiliser un mouvement normal. La cavalerie à pied et les unités Disrupted ne peuvent pas utiliser le mouvement étendu. Quand elle exécute un mouvement étendu :

- L'infanterie augmente son PM de deux (+2)
- L'artillerie régulière augmente son PM de trois (+3)
- La cavalerie, l'artillerie attelée et les leaders augmente leur PM de quatre (+4)

Note de jeu : Une unité ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement pendant un même AM. Vous ne pouvez commencer par un mouvement étendu et finir par un mouvement normal.

(6.14) UNITES ENNEMIES : Les unités qui bougent de manière adjacente à un ennemi doivent cesser leur mouvement pour cette activation. Les unités qui commencent leur activation déjà adjacentes à une unité ennemie peuvent bouger, mais doivent stopper dès qu'elles entrent dans un nouvel hexagone adjacent à un ennemi.

Une unité ne doit jamais entrer dans un hexagone contenant une unité de combat ennemie.

6.2 Mouvement et Terrain

(6.21) Le coût en points de mouvement dépend du type de l'unité; voir le tableau des Terrains. Une unité en mouvement doit avoir assez de points de mouvements pour payer le coût d'entrée de l'hexagone. Si ce n'est pas le cas, elle ne peut entrer dans l'hexagone.

Note de jeu : L'artillerie attelée utilise les coûts en points de mouvement situés dans la colonne Artillerie. Cependant, elle peut effectuer une Retraite avant Charge (10.27) comme la cavalerie.

(6.22) GRANDES ROUTES [Pikes], ROUTES [Roads] ET PISTES [Trails] : Les unités paient le coût d'une Grande route/Route/Piste si elles entrent dans un tel hexagone depuis un hexagone contenant une Grande route/Route/Piste connectée; sinon, elles paient le coût du terrain environnant de l'hexagone. Les unités ne peuvent emprunter une Grande route /Route/Piste pour venir au contact d'une unité ennemie ; elles doivent alors payer le coût du terrain environnant de l'hexagone. Les Grandes routes /Routes/Pistes n'annulent pas les coûts d'élévation.

(6.23) PISTES : Emprunter la piste coûte la moitié du coût du terrain de l'hexagone, arrondi au supérieur. Ainsi, une unité d'artillerie qui devrait normalement payer 3 PM pour entrer dans un hexagone de forêt, ne paie que 2 MP pour emprunter la piste qui le traverse et 1 PM pour une piste située sur un terrain clair.

(6.24) RIVIERES [Rivers], CRIQUES [Creeks] ET RUISSEAUX [Streams] : Certains côtés d'hexagone de rivière sont infranchissables, sauf par un gué ou un pont. Voir les différentes règles de bataille. Les Routes ou les Pistes n'annulent pas le coût pour traverser les ruisseaux ou les criques à moins qu'un pont ou un gué ne soit présent.

Notez que les gués et les ponts ont leur propre coût de points de mouvement.

6.3 Mouvement de l'Artillerie

(6.31) L'artillerie peut soit bouger, soit tirer lors d'une même activation, pas les deux.

(6.32) L'artillerie ne peut se mettre adjacente à une unité ennemie, sauf si :

- Il y a déjà une unité amie d'infanterie ou de cavalerie dans cet hexagone (comme décrit en 6.12, elles ne peuvent bouger en même temps), ou
- Le côté d'hexagone séparant les unités opposées est

infranchissable par aucune d'entre elles. (comme par exemple une rivière).

6.4 Empilement

(6.41) Il y a empilement quand il y a plus d'une unité dans un hexagone, et ceci à n'importe quel moment. La règle de base est : une unité de combat par hexagone.

Cependant :

1. Une unité d'artillerie (régulière ou attelée) peut s'empiler par dessus une unité d'infanterie/cavalerie.
2. Deux unités d'artillerie (régulières ou attelées) peuvent être empilées ensemble.
3. Deux unités d'infanterie ou de cavalerie à pied, ayant le même leader (seconde ligne du pion) peuvent être empilées ensemble.
4. Les leader est les marqueurs d'information sont empilables à volonté.

(6.42) Les restrictions d'empilement s'appliquent à tout moment, même pendant le mouvement.

Cependant :

- Une unité, à un moment donné, peut traverser un hexagone contenant une seule unité amie d'artillerie ou de cavalerie sans surcoût de PM.
- Une unité peut traverser (mais pas rester avec) une unique infanterie amie en payant +1 PM (en plus du terrain). Elle ne paie pas ce surcoût si elle reste dans l'hexagone, du moment que ce soit autorisé comme précisé plus haut (6.41).
- Les leaders ne paient jamais aucun PM supplémentaire pour s'empiler ou traverser une quelconque unité.

(6.43) Une unité d'infanterie qui entre dans un hexagone contenant une autre infanterie, si l'empilement est autorisé, est toujours placée en bas de la pile. Cet ordre peut être changé au prix de la totalité des PM pendant son activation.

6.5 Renforts

(6.51) Les renforts, quand ils interviennent, entrent en jeu quand leur AM est tiré. (De ce fait, leurs AM sont disponibles pendant le tour où leur arrivée est programmée). Ils entrent, par Command, par l'hexagone indiqué dans le scénario en une "colonne" s'étendant en dehors de la carte : la deuxième unité de ce Command paie le coût pour entrer plus ce qu'à payé la première, etc. Si les renforts entrent sur la carte en mouvement normal ou étendu (6.13), elles peuvent s'empiler dans la "colonne" hors-carte selon les règles (6.4). Si la zone d'entrée d'un groupe de renforts consiste en plusieurs hexagones adjacents, le groupe peut répartir ses entrées entre ces hexagones, à la convenance du joueur qui les joue. Dans le cas où il y a plusieurs zones d'entrée disponibles, le joueur qui contrôle le groupe de renforts choisit quelle zone sera utilisée. Toutes les unités et les leaders d'un même groupe doivent entrer par une seule et même zone d'entrée.

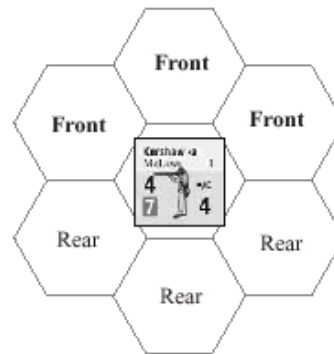
(6.52) Les renforts ne pouvant pas entrer alors qu'ils sont activés par un AM (habituellement parce que les hexagones d'entrée ne sont pas libres, il y a trop d'ennemis en face d'eux, etc.) entreront simplement lors de leur prochain AM.

(6.53) Aucune unité ne peut entrer ou charger un hexagone d'entrée ennemi avant que tous les renforts adverses soient entrés en jeu.

7. ORIENTATION

7.1 Orientation en général

(7.11) Toute unité doit être orientée dans un hexagone de manière à ce que le haut (le côté où il y a son nom) longe l'un des côtés d'hexagone, comme l'indique le schéma ci-dessous. Toutes les unités d'un même hexagone doivent avoir la même orientation. Les trois hexagones de devant [Front] sont appelés Hexagones Frontaux (l'Avant), ceux de derrière [Rear], l'Arrière.



(7.12) L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement, et une unité est libre de changer son orientation à n'importe quel moment pendant ou à la fin de son mouvement.

Les unités n'ont pas à être face à l'hexagone dans lequel elle veulent entrer.

Cependant :

- Si une unité d'artillerie, de cavalerie ou d'infanterie débute son mouvement empilée au sommet d'une unité d'infanterie et veut sortir de l'hexagone par l'arrière, elle doit payer un PM additionnel.
- Si une unité d'infanterie débute son mouvement empilée sous une autre unité d'infanterie et veut aller dans un des hexagones frontaux, elle doit payer un PM additionnel.

(7.13) Les unités peuvent charger ou tirer uniquement par leurs trois hexagones frontaux.

(7.14) Les artillerie activées peuvent se réorienter (sans changer d'hexagone) et faire feu dans la même phase. Elles peuvent également pivoter d'un côté d'hexagone pour effectuer un tir de Contrebatterie (9.13). Cependant, une unité d'artillerie peut ne pas changer son orientation si elle est empilée avec une

infanterie ou une cavalerie.

8. COMBAT

Il y a trois types de combat : Tir d'artillerie, Charge et Tir défensif. L'infanterie et la cavalerie chargent; l'artillerie ne peut charger — elle tire. En défense, l'infanterie, la cavalerie à pied et l'artillerie qui est chargée peut procéder au tir défensif.

Note de jeu : *La plupart des combats durant la Guerre de Sécession consistait en des échanges de tirs à courte portée. Charger et engager l'ennemi au corps à corps était, non pas rare, mais relativement inhabituel — encore plus à mesure que la guerre progressait. Le terme de jeu "Charge" regroupe tout ça dans un seul jet de dé (plus la réaction des unités attaquées).*

9. TIR D'ARTILLERIE

9.1 Généralités

(9.11) PORTEE : Il y a trois types d'unité d'artillerie, repérées par portée : Courte (S), Moyenne (M), et Longue (L). Chaque type a la capacité de tirer sur des cibles qui sont éloignées de plus d'un hexagone, mais la distance autorisée est différente selon le type. Comme l'indique le tableau de Portée d'Artillerie, plus la cible est éloignée, plus le DRM est négatif.

(9.12) QUAND : Les unités d'artillerie peuvent tirer une seule fois quand elle sont activées (Tir d'Activation). Elles peuvent effectuer un tir de contrebatterie (9.13) une seule fois pendant une phase d'activation ennemie. Elle peuvent enfin effectuer un Tir Défensif (10.3) (contre une, certaines, ou toutes les unités qui les chargent) une seule fois pendant une phase d'activation ennemie.

(9.13) CONTREBATTERIE : L'artillerie peut faire feu contre une unité d'artillerie ennemie qui lui a tiré dessus à cette phase, mais seulement une fois par activation adverse, et quel que soit le nombre de fois où elle s'est faite tirée dessus. On considère que le tir de contrebatterie est simultané. Les résultats sont appliqués après que les unités aient toutes tiré. La contrebatterie affecte toutes les unités présentes dans l'hexagone cible si celles-ci peuvent être affectées par un tir d'artillerie.

Note de jeu : *Quand elle est chargée, une artillerie utilise un tir défensif; voir 10.3. Ce n'est pas un tir de contrebatterie, donc une artillerie qui se fait tirer dessus par une artillerie ennemie peut riposter par contrebatterie puis peut effectuer un tir défensif si elle est chargée.*

9.2 Procédure

(9.21) L'artillerie peut tirer sur n'importe quelle cible qui est à portée et dans sa Ligne de Vue. Une unité d'artillerie qui tire à une portée de deux hexagones ou

plus — comptée depuis les canons jusqu'à la cible, sans compter l'hexagone où se trouve l'unité qui fait feu — ne le peut que si elle voit la cible (voir 9.4: Ligne de Vue).

Une artillerie Disordered ne peut pas faire feu.

(9.22) Pour résoudre un tir d'artillerie, jetez le dé et ajoutez ou soustrayez les modificateurs (9.23). Consultez alors la Table des Tirs d'artillerie pour en obtenir le résultat. Cet unique jet de dé affecte toutes les unités présentes dans l'hexagone cible (incluant le tir de contrebatterie).

(9.23) MODIFICATEURS AU DE : Les points suivants modifient le dé de tir :

- Le DRM tir de l'unité qui fait feu (sur le pion)
- La portée (voir le Tableau des Portées d'Artillerie)
- Le terrain (voir le Tableau des Terrains)
- Le Feu Combiné (9.3)

9.3 Feu Combiné

Si deux unités d'artillerie sont empilées dans un même hexagone, elles peuvent combiner leur tir. Pour ce faire, prenez le plus fort potentiel de tir et ajoutez deux (+2) au jet de dé. Si les deux unités sont de portée/type différent (9.11), alors utilisez le plus mauvais DRM de portée si ce dernier est différent pour chacune de ces unités. Autrement, les unités d'artillerie tirent séparément.

Deux unités d'artillerie de Commands différents qui sont empilées peuvent combiner leur tir, mais une seule fois sous l'activation d'un des deux Commands, pas les deux.

Exemple : *[Chancellorsville]. une unité "M" est empilée avec une unité "L", et veulent combiner leur feu contre une cible située à 5 hexagones de distance. Le DRM est alors de +2 pour le tir combiné, mais de -1 pour la portée des canons "M" (pas le "0" des canons "L").*

9.4 Ligne de vue [Line of Sight] (LOS)

La LOS est bloquée :

- Si un hexagone est plus haut que la cible et le tireur
- Si un hexagone entre la cible et le tireur contient un bois, ou une unité (amie ou non), et que ni la cible ni le tireur ne se trouve plus élevé que cet hexagone. Si la cible et le tireur sont plus haut, le bois/l'unité est ignoré.
- Si le tireur est plus haut que sa cible et qu'un hexagone de bois est entre eux, la LOS est bloquée si les bois sont à mi-chemin ou plus près de la cible.
- Si la cible est plus haute que le tireur et qu'un hexagone de bois est entre eux, la LOS est bloquée si les bois sont à mi-chemin ou plus près du tireur.

Si la LOS passe par un côté d'hexagone qui longe un terrain infranchissable pour les deux camps, la LOS est bloquée.

9.5 Erreur de tir ami

(9.51) La présence d'unités situées entre une unité et sa cible, et où l'une de ces dernières est plus haute que l'hexagone occupé, ne bloque pas la LOS si on ne tient pas compte de la position relative de ces trois unités. Cependant, si l'unité du milieu est adjacente à l'hexagone cible, et qu'elle est amie de l'unité qui tire, il y a une possibilité pour que l'artillerie touche l'unité amie au lieu de la cible.

(9.52) Si le jet de tir non modifié est un '2' ou moins, l'unité amie effectue un CCDD, auquel on ajoute deux (+2). Si ce DR modifié est plus élevé que la cohésion de cette cible involontaire, celle-ci devient Disordered.

10. CHARGE

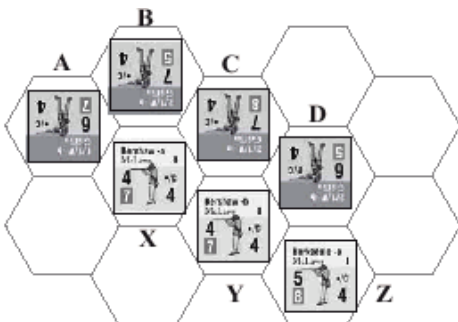
10.1 Généralités

(10.11) QUI PEUT CHARGER : Une unité d'infanterie ou de cavalerie active qui n'est pas Disordered peut (volontairement) charger toute unité ennemie se trouvant dans ses hexagones frontaux. Les unités d'infanterie/cavalerie à pied et d'artillerie qui sont chargées peuvent effectuer un tir défensif (10.3) pour essayer de stopper la charge. Les unités Disordered ne peuvent pas charger; voir 11.14.

(10.12) COUVERTURE : Si il y a plus d'un ennemi dans ses hexagones frontaux, l'unité doit toutes les charger si elle veut attaquer, à moins que certaines de ces unités ennemies soient dans les hexagones frontaux d'une autre unité amie. Ces unités ennemies ainsi "couvertes" par les autres unités amies n'ont plus à être chargées.

- Les unités Disordered et l'artillerie ne peuvent pas couvrir
- Des unités de commands/leaders différents ne peuvent se couvrir entre eux à moins de réussir une Action Combinée.
- Si deux unités sont empilées ensemble et qu'il y a plus d'un ennemi dans leurs hexagones frontaux (7.11), elles doivent toutes les charger si elles veulent attaquer, à moins que l'ennemi soit "couvert" par d'autres unités amies. L'unité placée en dessous de la pile ne peut être utilisée pour couvrir.

Note de conception : Les unités de "couverture" occupent leur ennemi par leur présence, habituellement par des tirs sporadiques, etc.



EXEMPLE DE COUVERTURE : La division de McClaws est activée. Les unités Y et Z chargeront l'unité D, pendant que l'unité X charge les unités A, B et C. L'unité X couvre pour l'unité Y donc elle n'a pas à charger l'unité C.

Note de jeu : Les unités de couverture n'ont pas à charger; leur simple présence retient l'attention à l'écart des autres attaques. De plus, les unités couvertes le restent même si les unités de couverture deviennent Disordered (11.12) à cause du Tir Défensif (10.3).

10.2 Résolution d'une Charge

(10.21) Le joueur attaquant doit désigner toutes les charges et toutes les unités qui y participent, avant de commencer à les résoudre.

Note de jeu : Ce point est important quand les Tir Défensifs (10.3) rendent Disordered une unité qui chargeait, car cela oblige l'éventuelle autre unité qui chargeait avec elle à attaquer avec un ratio plus faible.

(10.22) Pour déterminer l'issue d'une charge, le joueur attaquant jette le dé qu'il ajuste ainsi

+/-? ratio des potentiels de combat (10.23)

+/-? la différence entre les deux meilleures cohésions de chaque camp (10.25)

+/-? le Terrain du défenseur (cf. 10.4).

+1 si l'attaque s'effectue par l'arrière du défenseur

+2 si l'attaque est combinée à la fois sur l'avant et l'arrière du défenseur

+1 si une cavalerie charge de l'infanterie

-1 si c'est une cavalerie à pied qui attaque

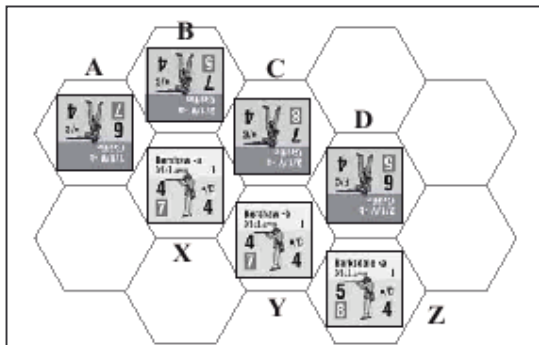
(10.23) RATIO DES POTENTIELS DE COMBAT: Pour déterminer le DRM de ratio, chaque joueur totalise le potentiel de combat de toutes ses unités impliquées dans la charge (10.24). L'attaquant compare alors la puissance des ses unités avec celle du défenseur, les ramenant à un ratio réduit à sa forme la plus simple et arrondie en faveur du défenseur. Ainsi, 9 points attaquant 4 points équivaut à une Charge à 2 contre 1. Si c'était 5 points d'unités qui attaquaient 7 points d'unités, on l'arrondirait à du 1 contre 1 1/2 (indiqué 2 contre 3). Voir le tableau des ratios pour trouver les DRM applicables, et 10.4 pour un effet important du terrain sur ces mêmes ratios.

(10.24) CHARGE COMBINÉE : Les unités qui chargent peuvent combiner leur puissance et capacités si elles sont empilées ou adjacentes entre elles. Si ce n'est pas le cas, chaque charge est résolue séparément, dans l'ordre voulu par l'attaquant. Cependant, la cavalerie montée ne peut combiner son attaque avec de l'infanterie ou une cavalerie à pied, même si elles sont adjacentes. Si une unité placée en dessous d'une pile charge, elle doit combiner son attaque avec l'unité qui est au dessus.

Note de jeu : Si un ou plusieurs hexagones concernés par une charge combinée se retrouvent *Disordered* (11.12) du fait des tirs défensifs (10.3), la charge est tout de même résolue comme combinée à un potentiel moindre (et donc des DRM réajustés) avec les unités restantes qui n'ont pas été *Disordered*, même si celles-ci ne sont plus empilées ou adjacentes entre elles.

(10.25) DIFFERENCE DE COHESION : L'attaquant soustrait la meilleure cohésion du défenseur à sa meilleure cohésion, et la différence représente le DRM. Le DRM maximum de cohésion est de +/- 3; cependant quand une cavalerie charge une unité placée dans un hexagone de bois, le bénéfice maximum de cohésion qu'elle peut obtenir est de +1.

Evidemment, si la cohésion du défenseur est meilleure que celle de l'attaquant, ce DRM sera négatif. Le facteur de cohésion de l'artillerie n'a aucun effet ici; il n'est pas pris en compte.



Suite de l'exemple :

Le défenseur (joueur de l'Union) conduit ses tirs défensifs (DF) d'abord, avant que l'attaquant (Confédéré) ne mène ses charges. Les unités A, B et C effectuent un DF contre l'unité X. Il n'y a pas de DRM applicable. Les trois DF requièrent un jet de dé de 8 ou 9 pour rendre l'attaquant *Disordered*. Deux d'entre eux réussissent, entraînant deux résultats de *Disorder* contre X — l'obligeant à se Retirer[Withdraw]. L'unité D peut effectuer un DF contre les unités Y et Z avec un modificateur de -1, mais dans ce cas préfère faire un DF uniquement contre Y (un modificateur de -1 rendrait impossible de toucher Z qui a une cohésion de 8). Le jet de dé est de 7, ce qui est un échec (un jet de 8 ou 9 était nécessaire). Cela conclut la phase de Tir Défensif.

(10.26) CHARGES DE CAVALERIE : Une unité de cavalerie qui obtient un DRM de +1 quand elle charge une infanterie, ne l'obtient que si elle a bougé d'au moins un hexagone pendant cette phase (3.C.2.B), et qu'aucun des hexagones ainsi pénétrés ne coûte plus de 2 MP.

(10.27) RETRAITE AVANT LA CHARGE: Quand

une cavalerie (ou artillerie attelée) est en défense, même *Disordered*, elle peut retraiter de un ou deux hexagones avant d'être chargée par de l'infanterie (mais pas par de la cavalerie). Cette retraite doit l'éloigner de l'attaquant par rapport à son hexagone initial, et ne peut retraiter dans un hexagone adjacent à une unité ennemie ou occupé par une quelconque unité, à moins que les règles d'empilement puissent s'appliquer. Dans ce cas, l'infanterie doit avancer (comme en 11.3) dans l'hexagone vacant.

(10.28) ARTILLERIE : L'artillerie ne peut jamais participer à une charge. Sa puissance est uniquement utilisée pour le tir.

- Si elle est empilée avec l'attaquant et que celui-ci "perd", l'artillerie est *Disordered* et doit retraiter, si nécessaire. Si l'attaquant gagne, elle ne peut pas avancer.

- Si elle est empilée avec le défenseur et qu'il perd, elle doit retraiter de un (1) hexagone et faire un test de *Disorder*.

- Si elle est chargée alors qu'elle est toute seule dans l'hexagone (ou empilée avec une autre unité d'artillerie), elle est automatiquement éliminée. Aucune résolution de charge n'est alors requise. Voir 11.14.

(10.29) RESULTATS : Les résultats possibles d'une charge dépendent du jet de dé ajusté (voir la Table de Charge). Les résultats sur la Table de Résolution de Charge s'appliquent à toutes les unités affectées (qu'elles soient en attaque ou en défense, selon le résultat).

10.3 Tir Défensif (DF)

(10.31) QUI PEUT UTILISER LE DF : Toute infanterie, cavalerie à pied, ou artillerie non *Disordered* qui est chargée peut effectuer un Tir Défensif pour tenter de stopper l'attaque. La cavalerie ne peut pas utiliser de Tir Défensif.

(10.32) ORIENTATION ET MULTI-HEXAGONE : Un Tir Défensif est dirigé uniquement contre les hexagones frontaux des défenseurs. Cependant, il peut être utilisé contre tous les ennemis qui s'y trouvent et qui chargent, même si il n'y a qu'une seule unité qui effectue le Tir Défensif (et voir 10.36.). Si plusieurs unités chargent une seule cible, celle-ci peut tirer sur une, certaines ou toutes ces unités.

Cependant,

- Si une infanterie procède à un Tir Défensif, soustrayez un (-1) pour chaque cible qui charge au delà d'une sur laquelle l'unité tire.

Exemple : Un DF contre 3 unités qui chargent, peut s'effectuer contre un seul attaquant (pas de modification), contre deux attaquants (avec un -1 DR pour chaque), ou contre les trois attaquants (avec un -2 DR pour chaque).

- Une artillerie qui tire en défense contre des unités qui chargent depuis un seul et même hexagone obtient

un DRM de +2. Si elle tire sur plus d'un hexagone, il n'y a pas de modificateur.

Note de jeu : Deux unités attaquantes empilées dans un hexagone sont considérées comme une seule cible.

(10.33) RESOLUTION DU TIR DEFENSIF: Pour déterminer les effets d'un Tir Défensif, le joueur en défense jette le dé et le compare à la cohésion de la cible/unité dans chaque hexagone contenant les attaquants qui chargent.

On n'utilise aucun potentiel de l'unité qui tire, seulement des ajustements au DR décrits en 10.34:

- Si le DR ajusté est supérieur au facteur de cohésion de l'unité attaquante, cette dernière est Disordered (et ne peut plus charger; voir 10.11).

- Si le DR ajusté est égal ou inférieur au facteur de cohésion de l'unité attaquante, il n'y a aucun effet.

(10.34) MODIFICATEURS: Les ajustements possibles au dé de Tir Défensif sont :

+2 si la cible/unité qui charge est une cavalerie

+2 pour une artillerie qui cible un seul hexagone

-? si on tire sur plus d'une unité attaquante appliquez un -1 à chaque DR, pour chaque cible de plus d'une (10.32).

+2 pour une artillerie empilée avec de l'infanterie, ou deux artilleries empilées ensemble qui effectuent un tir défensif (cumulatif avec le DRM précédent)

-1 si l'unité qui tire en défense est Disordered

-? Terrain. Voir le tableau des Terrains.

Note de jeu : Quand deux infanteries sont empilées, l'unité placée dessous ne contribue à aucun DRM positif ou négatif au tir, même si celle-ci est Disordered.

(10.35) UNITE DU DESSUS AFFECTEE : Quand un Tir Défensif se fait contre un hexagone contenant des unités empilées, il n'affecte seulement que l'unité du dessus.

Cependant, si cette unité devient Disordered, aucune des unités de cet hexagone ne peut plus charger (même si celle du dessous n'est pas Disordered).

(10.36) DISORDER MULTIPLE : Quand une seule unité charge plusieurs hexagones de défenseurs, celle-ci subit un jet de dé pour chaque unité qui effectue un Tir Défensif.

Dans ce cas, les résultats de Disorder (11.1) se cumulent.

10.4 Terrain et Charge

(10.41) LES INCONVENIENTS DU TERRAIN A DECOUVERT [CLEAR TERRAIN] : Si, lorsque l'on détermine le DRM de Terrain pour une charge, il n'y a aucun DRM favorable au défenseur — c'est le cas habituel où les opposants sont au même niveau et que le défenseur est une infanterie en terrain clair — alors, lorsque qu'on détermine le ratio, celui-ci est arrondi en

faveur de l'attaquant, non plus du défenseur.

Exemple : 7 points chargent 3 points, tous au même niveau et le défenseur est en terrain clair, s'arrondit à du 3-1.

Note de conception : Cela reflète l'inconvénient de se défendre en plein "nulle part" compte tenu de ce genre de bataille. Notez qu'une unité qui charge depuis un terrain clair voit les tirs défensifs contre elle obtenir un DRM de +1.

(10.42) RUISSEAUX : Comme indiqué dans chaque bataille, les ruisseaux n'ont habituellement aucun effet, en terme de DRM, sur la charge.

Néanmoins, une unité qui charge au travers d'un ruisseau n'obtient pas le bénéfice du 10.41. Cette caractéristique des ruisseaux ne s'applique cependant pas au tir défensif contre des unités en terrain clair.

(10.43) Si les attaquants chargent depuis des hexagones de terrains différents (ce qui donnerait des DRM différents), le défenseur bénéficie du DRM le plus avantageux pour lui.

(10.44) Les bénéfices de terrain en défense sont cumulatifs. Une unité dans les bois qui est attaquée à travers un gué bénéficie des deux.

11. RESULTATS DES COMBATS

11.1 Disorder

(11.11) Une unité d'infanterie/artillerie qui subit un résultat de Disorder est retournée sur son côté Disordered. Si elle était déjà Disordered elle est retirée.

Les unités de cavalerie utilisent un marqueur Disordered pour indiquer leur statut; voir 12.0.

(11.12) Unités Disordered :

- Ne peuvent faire de mouvement étendu
- Ne peuvent venir de manière adjacente à une unité ennemie.
- Ne peuvent charger, mais consulter 11.14.
- Soustraient un (-1) à leurs tirs défensifs
- Une artillerie Disordered ne peut tirer
- Une infanterie/cavalerie Disordered ne peut effectuer de couverture (10.12)
- Ne peuvent changer leur position dans une pile si elles sont adjacentes à l'ennemi (6.43)
- Ne peuvent changer leur orientation si elles sont adjacentes à l'ennemi (7.12)

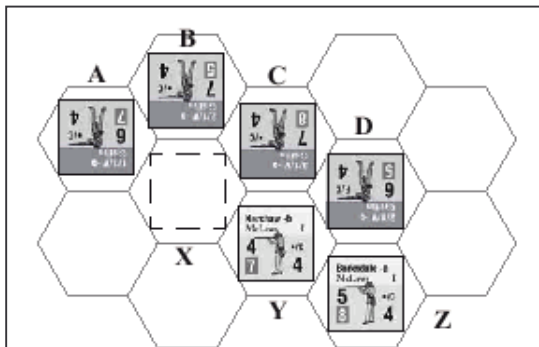
(11.13) Les unités Disordered ne peuvent être ralliées 11.5.

(11.14) Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui devient Disordered alors qu'elle chargeait une unité d'artillerie toute seule dans son hexagone ne peut

charger. Néanmoins, une infanterie Disordered qui commence sa phase adjacente à une artillerie isolée, peut la charger... si elle "survit" au tir défensif de celle-ci.

11.2 Retraite

(11.21) GENERALITES : Une unité qui retraite doit se déplacer d'un nombre d'hexagones requis afin de s'éloigner de l'unité qui en est la cause. Les unités empilées qui doivent retraiter peuvent le faire ensemble ou séparément, au choix du joueur. Les unités en retraite peuvent changer leur orientation pour bouger, comme vu en 7.12.



Suite de l'exemple :

Après les tirs défensifs, les deux unités confédérées peuvent effectuer leur charge. Notez que l'unité X a été retirée et placée dans la case Withdrawn. Le ratio est de 9 contre 6 (3-2) ce qui produit un DRM de +1. La différence entre les deux plus hauts scores de cohésion est de 3, ce qui ajoute un DRM de +3. Il n'y a pas d'autres modificateurs applicables. Le jet de dé de 5 est modifié en 9, ce qui provoque une retraite de l'unité nordiste ainsi qu'un CCDR. L'unité Z avance.

(11.22) DISTANCE DE RETRAITE : L'infanterie, la cavalerie à pied et l'artillerie retraitent d'un hexagone. La cavalerie peut retraiter de un ou deux hexagones, au choix du joueur dont les unités retraitent.

(11.23) RETRAITE ET EMPILEMENT : Une unité qui retraite ne peut entrer dans un hexagone ami à moins que les règles sur l'empilement ne l'autorisent. Si elle est autorisée à s'empiler, et que l'unité initialement présente dans cet hexagone est sujette à une attaque ennemie pendant cette phase, l'unité qui retraite n'ajoute pas son potentiel de combat ou sa présence pour la défense.

Par contre, elle subit tous les effets adverses que subit l'unité avec qui elle se trouve. Une unité d'infanterie qui retraite dans un hexagone où se trouve une autre unité d'infanterie, où l'empilement est autorisé, est toujours placée en dessous de la pile (6.43).

(11.24) TERRAIN ET RETRAITES : Les unités qui retraitent ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone qu'elle ne peuvent franchir pendant leur mouvement normal. Si elles doivent retraiter suite à un combat à travers un gué ou un pont, elles subissent un Disorder automatique, en plus de tout Disorder obligatoire.

(11.25) UNITES ENNEMIES: Une unité peut retraiter dans un hexagone adjacent à une unité ennemie, mais si celui-ci est dans l'un des hexagones frontaux de l'ennemi (7.11) l'unité qui retraite subit un Disorder automatique (et additionnel) pour chaque hexagone pénétré de ce type. Tout test de cohésion requis par le résultat d'une attaque est résolu avant ces Disorder automatiques.

(11.26) DEPLACEMENT : Si le seul chemin de retraite possible passe par une unité amie avec laquelle on ne peut s'empiler, le joueur peut déplacer celle-ci en la faisant retraiter d'un hexagone et en lui faisant passer un test de cohésion. Si elle échoue, elle subit un Disorder.

Cela peut être effectué aussi souvent que nécessaire afin d'effectuer la retraite initiale. Les unités ainsi déplacées peuvent forcer d'autres unités à se déplacer, dans une réaction en chaîne. Les unités déplacées peuvent aller dans un hexagone frontal de l'ennemi, mais elles subissent alors la règle 11.25.

(11.27) ELIMINATION: Si une unité ne peut pas retraiter, elle est définitivement éliminée.

(11.28) SORTIE [WITHDRAWAL]: Si le seul chemin de retraite pour une unité est de sortir de la carte, elle est Retirée (11.4).

Note de jeu : Il est possible que le déplacement d'une unité puisse annuler une attaque initialement prévue contre elle car elle a bougé

11.3 Avance

(11.31) PROCEDURE: Si un défenseur libère son hexagone (elle retraite ou est retirée) suite à une charge, l'unité attaquante ayant le plus haut score de cohésion située au sommet de la pile, doit immédiatement avancer dans l'hexagone libéré. Egalité ? Au choix de l'attaquant. Seule l'unité placée au dessus avance — une unité placée dessous la pile n'avance jamais.

Une artillerie empilée avec une infanterie n'avance jamais. Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation après avoir avancé. Si des défenseurs présents dans 2 hexagones différents sont attaqués depuis un seul hexagone et qu'ils retraitent tous les deux, l'attaquant choisit dans lequel avancer.

(11.32) ATTAQUE CONTINUE : Si le jet de dé de charge ajusté est de 11 ou plus, l'unité attaquante qui vient d'avancer (11.31) peut alors charger n'importe quel ennemi qu'il trouve dans ses hexagones

frontaux, comme en 10.12 et 10.3. Une seule attaque continue est permise. Si l'unité qui effectue une attaque continue obtient à nouveau un 11 ou plus, il n'y a pas d'autre attaque continue. Les attaques continues sont résolues après tous les autres combats normaux.

(11.33) CONTRE ATTAQUE : Quand le dé ajusté de charge est inférieur à 0, forçant l'attaquant à reculer, l'(les) unité(s) en défense peuvent, si elles le désirent, avancer dans l'hexagone ainsi libéré et contre-attaquer n'importe quel hexagone contenant les unités qui ont reculé, en ignorant tout autre hexagone ennemi en cours. Cette contre-attaque s'applique immédiatement et est résolue comme une attaque standard, sauf qu'elle ne peut entraîner aucune contre-attaque ou attaque continue.

Note de jeu : Quand une attaque continue ou une contre-attaque se produit, les charges qui en découlent sont sujettes au tir défensif (10.3), mais seulement de la part de nouvelles unités ennemies qui n'étaient pas concernées dans le combat initial qui a produit l'attaque continue ou la contre-attaque.

11.4 Retrait [Withdrawal]

Note de conception : Le mot "Déroute" semble confus pour certains joueurs; ils visualisent des soldats paniqués fuyant la bataille en désordre, se débarrassant de tout ce qui peut les ralentir. Ce n'est pas ce que nous voulons "simuler". Nous avons donc adapté le mot Retrait [Withdrawal] pour figurer l'incapacité d'une unité à rester au combat, à cause de ses pertes, de la fatigue, ou simplement du découragement.

(11.41) Une unité Disordered qui subit un Disorder supplémentaire, se Retire. Quand une unité est Retirée, elle est immédiatement enlevée de la carte et placée dans la case "Withdrawn" de son camp, quelle que soit sa situation sur la carte.

Exception : si l'unité est une artillerie (y compris attelée), elle est carrément éliminée et ne sera pas candidate au Rassemblement [Recovery].

(11.42) A la fin du tour, dans la phase de Recovery (3.D.2), Toutes les unités présentes dans la case Withdrawn sont déplacées dans la case Recovery. Voir 11.6.

11.5 Ralliement

(11.51) Les unités Disordered qui n'ont ni bougé, ni tiré, peuvent tenter un ralliement à la fin de leur activation, après que tous les mouvements et combats aient été résolus. Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas se rallier.

(11.52) Pour rallier une unité, jetez le dé.

- Si le DR est égal ou inférieur à sa cohésion (Disordered), retournez son pion sur son côté normal

et orientez-le comme vous le désirez.

- Si le DR est plus élevé que sa cohésion (Disordered), rien ne se passe.

(11.53) Les leaders n'ont aucun effet sur le ralliement.

11.6 Rassemblement [Recovery]

(11.61) GENERALITES : dans la phase Recovery (3.D.1), toutes les unités retirées présentes dans la case Recovery de chaque joueur sont éligibles pour un Rassemblement (et ainsi revenir en jeu). Si un Command entier (toutes ses unités : infanterie et artillerie) a été retiré/éliminé; aucune de ses unités ne peut se rassembler. Ce Command est éliminé du jeu.

(11.62) PROCEDURE: Pour effectuer un rassemblement, le joueur jette un dé pour chaque unité éligible et compare le résultat à sa cohésion Disordered. Il n'y a pas de modificateur. Si le DR est inférieur ou égal à la cohésion, l'unité revient en jeu, selon 11.64. Si le dé est supérieur au facteur de cohésion, l'unité est définitivement éliminée.

(11.63) La cavalerie utilise toujours sa cohésion (Disordered) montée pour tester le rassemblement, même si elle a été retirée alors qu'elle était à pied.

(11.64) Les unités rassemblées (qui ont un leader) sont replacées sur la carte de la manière suivante :

- Dans la portée de commandement de leur leader, et
- A au moins trois (3) hexagones d'une unité ennemie. Si ce n'est pas possible, le joueur doit attendre le tour où cela redeviendra possible.
- En statut Disordered.

(11.65) Les unités rassemblées qui sont indépendantes — elles n'ont pas de leader — doivent être placées :

- A au moins trois hexagones d'une unité ennemie.
- Derrière leurs lignes (cela peut paraître un peu flou, mais votre adversaire la définira pour vous, soyez en sûr).
- Dans la portée de commandement de n'importe quel leader correspondant à l'AM de l'unité.

12. CAVALERIE

12.1 Monter en selle et Mettre Pied à terre

Les unités de cavalerie ont deux états : Montée ou A pied. Un côté du pion est pour le statut Monté, et l'autre pour le statut A pied.

Cela coûte deux (2) MP pour monter ou se mettre à pied, et ce genre d'action se fait à la fin du mouvement. Retournez tout simplement le pion sur la face correspondante. La cavalerie ne peut Monter/Mettre pied à terre si elle est adjacente à l'ennemi.

12.2 Cavalerie Montée

Une cavalerie montée peut charger et, si elle le fait contre une infanterie/cavalerie à pied, gagne un DRM

de +1. Elle ne peut utiliser de Tir Défensif, mais elle peut faire une Retraite avant d'être chargée par de l'infanterie, voir 10.27.

12.3 Cavalerie à pied

La cavalerie à pied est considérée comme de l'infanterie. Cependant, elle ne peut pratiquer le mouvement étendu et, si elle charge, subit un DRM de -1, même si elle est combinée à de l'infanterie.

Note de jeu : Tout tableau ou règle utilisant le terme "Infanterie" inclut la cavalerie à pied, sauf pour les deux derniers points précédents.

12.4 Cavalerie Disordered

Pour indiquer l'état Disorder d'une cavalerie, utilisez les marqueurs Disorder.

- Une cavalerie Disordered, et une cavalerie à pied nordiste Disordered ont leur facteur de cohésion diminué de 1 par rapport à ce qui est imprimé sur leur pion.
- Une cavalerie à pied sudiste Disordered a son facteur de cohésion diminué de 2 par rapport à ce qui est imprimé sur son pion.

13. LA NUIT

Pendant les tours de Nuit, les changements suivants s'appliquent :

- Cela coûte +1 MP pour venir contre une unité ennemie
- Aucun tir d'artillerie à plus d'un hexagone de portée.
- La cavalerie ne peut pas charger.
- +2 à tous les CCDR résultant d'une charge.
- Les unités Disordered qui ne font rien et qui ne sont pas adjacentes à un ennemi son automatiquement ralliées durant la phase de ralliement.
- Aucun Action Combinée n'est permise.
- Les joueurs ne peuvent tenter de Rassemblement pour les unités retirées que pendant le 2nd tour de nuit. Les unités retirées qui ratent le jet de dé de rassemblement ne sont pas éliminées si celui-ci est plus élevé que leur cohésion (11.62); elles ne se rassemblent tout simplement pas et son éligibles pour une prochaine tentative.
- Un attaquant victorieux peut avancer après le combat, mais devient alors automatiquement Disordered

14. ADAPTER GLORY I

Les joueurs peuvent utiliser cette 2^{de} édition des règles avec les pions supplémentaires (nécessaires), décrits ci-dessous, pour jouer les batailles du Glory original (1995), en tenant compte des changements/ajouts indiqués.

14.1 Règles générales

(14.11) Utilisez les règles de portée d'artillerie, de victoire, et de nuit de la version originale de Glory. Pour les règles de nuit, le DRM de tir de -2 de Glory I devient un DRM +2 (oui, +2) au tir défensif de G- II. Les règles de nuit de G-I obsolètes sont, évidemment, ignorées.

Note de conception : Nous avons choisi de ne pas adapter la désignation des portées/type d'artillerie car l'importance relativement secondaire de l'artillerie dans les 3 batailles de Glory I aurait nécessité tout un ensemble de nouveaux pions.

(14.12) Utilisez les tableaux des effets du terrain fournis ici, qui remplacent ceux de Glory I (et tiennent compte des changements de mécanisme).

(14.13) Sauf en ce qui concerne ce qui est cité précédemment, toutes les règles de Glory II et les tables de combat sont utilisées en lieu et place de celles de Glory I.

Exemple : Le DR d'engagement des AM de G-I sont ignorés.

(14.14) Pour l'infanterie, utilisez le plus gros potentiel de combat, si il y en a deux. Ignorez le plus petit.

Exemple: Pour la brigade de Sherman lors de la 1^{ère} bataille de Manassas, chaque unité a un potentiel de charge de '8'.

(14.15) Les pions leader, AM, et cavalerie à pied (pour Chickamauga) pour les trois batailles de G-I sont fournis dans la planche de pions de Across the Rappahannock.

(14.16) Les pions de cavalerie à pied sont fournis uniquement pour Chickamauga. Les règles de cavalerie à pied ne sont pas utilisées pour les deux batailles de Manassas.

14.2 Errata applicable à GLORY I

Ce qui suit est un errata de Glory I (les sections référencées sont pour cette version) qui est également applicable à la seconde version des règles:

La carte de Manassas : Grâce aux informations fournies par notre légion de fans, nous avons noté que les deux ponts près de Sudley Mill, après Catharpin Run — 2404 et 2503 — sont en fait des gués. Traitez les comme des gués quand vous les utilisez.

[CLARIFICATION] [11.2.2] Sur la carte de Manassas, les routes annulent les coût de mouvement de RR Embankments, mais pas les effets sur le combat. Et ces effets de combat s'appliquent dans toutes les directions.

[CLARIFICATION] [15.0] Les capacités de ralliement de nuit remplacent la restriction 14.4.1 d'adjacence.

Scénario 1st Manassas : [ADDITION] La brigade de Sherman se déploie en 4009-4010, le E 3US en 4010

[CLARIFICATION] Bien que la Warrenton Pike annule les ruisseaux pour le mouvement, ce n'est pas le cas pour les charges.

[CLARIFICATION] L'hexagone 3635 n'est pas un hexagone d'entrée confédéré.

Scénario 2nd Manassas : [CORRECTION] Les unités du corps Union IIIv sont orientés à l'Est, et Gibbon 'b' est en 1518. Et Hood arrive en 1015, pas en 1012 le 29.

[CLARIFICATION] 5.2.1 ne s'applique pas aux hexagones 1020 à 0515, 8/29.

Scénario Chickamauga : [CLARIFICATION] La division de Cheatham se déploie sur les hexagones de route 2539-2342; la division de Stewart sur les hexagones de piste 3234-3135, et la cavalerie de Wheeler qui commence dans/à un hexagone de 3329 est la brigade de J. Wheeler de la division de Forrest (et non pas la division de Wheeler).

[ADDITION] 2nd jour (Union). Les cavaleries de Campbell, Watkin et Ray commencent dans/à 2 hexagones de 1440.

[MODIFICATION aux conditions de victoire]. Ignorez "dernier à occuper". Les unités doivent physiquement occuper un hexagone pour le contrôler.

(14.3) Modifications au scénario 1st Manassas

(14.31) Les règles d'activation combinée (4.25) ne sont pas utilisées. Aucune brigade ne peut combiner ses actions.

(14.32) Ignorez tout les AM confédérés, sauf pour l'AM de cavalerie. A la place, le joueur confédéré a deux AM Beauregard et deux AM Johnston, tous disponibles au début du jeu, qui s'appliquent ainsi :

Beauregard : Cocke, Early, Evans, KBBH.

Johnston : Jackson, Bee, et Smith

(14.33) Les leaders commencent (ou arrivent) empilés avec n'importe quelle unité de leur Command.

(14.34) Il n'y a pas de leader pour le groupe KBBH (CSA) et les cavaleries des deux camps. Chacune de ces brigades est considérée comme indépendante et toujours commandée (toutes les unités de Radford sont dans la même brigade). Néanmoins, elles ne peuvent jamais combiner leurs activations; chaque unité devant terminer ses actions avant l'autre.

(14.35) Utilisation de la règle spéciale concernant la division de Tyler; vous pouvez utiliser le troisième AM de Jackson si vous le désirez.

(14.36) Les points de victoire donnés pour les unités en déroute le sont maintenant pour les unités dans la case Withdrawal.

14.4 Modifications au scénario 2nd Manassas

(14.41) Les règles d'activation combinée (4.25) ne sont pas utilisées pour l'Union. Elles sont applicables pour le CSA.

(14.42) Ignorez tous les AM sudistes (y compris les AM d'artillerie), sauf l'AM de Stuart (disponible dès le début). A la place, le joueur sudiste a deux AM Longstreet (disponibles au tour 1020 du 29 août), et deux AM Jackson (disponibles au début). Les attributions de divisions aux Corps CSA sont inscrites sur les pions des leaders. De plus, pour le tour 1745 du 28 août, Hill et Ewell sont activés avec le second AM de qui est tiré; Stuart est activé avec le second AM de cavalerie qui est tiré.

(14.43) Les AM des bataillons d'artillerie du CSA sont assignés ainsi :

- Longstreet : Right Wing, S. Lee, Walton
- Jackson : Shumaker, Walker

(14.44) Les leaders commencent (ou arrivent) empilés avec l'une des unités de leur Command.

(14.45) 1st US Sharpshooters de l'Union. Initialement assignée à la division de Morrel (1/V), la 1st US Sharpshooters peut opérer indépendamment. Elle est activée quand l'AM du Vème Corps/Porter est tiré, mais n'a pas à être dans la portée de commandement d'un leader pour être commandée. Elle possède également certaines caractéristiques :

- Quand elle procède à un tir défensif, ajoutez un (+1) au jet de dé. Si elle est empilée avec une autre unité, elle doit être en haut de la pile pouvoir en bénéficier.
- Toute seule dans un hexagone, elle peut retraire avant la charge, comme la cavalerie, mais seulement d'un hexagone.
- Seule dans un hexagone, elle ne peut pas charger.
- Elle peut s'empiler avec n'importe quelle infanterie du V/Porter Corps comme si elle faisait partie de ce

Command.

- Empilée avec une unité d'infanterie, elle peut contribuer à la charge. En plus d'ajouter ses 2 points de combat, elle fait également bénéficier au joueur de l'Union d'un DRM de +1 au jet de dé de charge.

(14.46) La cavalerie de l'Union n'a pas de leader; les unités opèrent indépendamment et sont toujours considérées comme Commandées, sous le seul AM de cavalerie. Cependant, les unités d'une brigade ne peuvent se combiner avec celles d'une autre.

Note de jeu : Les unités 'a' et 'b' font partie de la même brigade.

(14.47) Les points de victoire donnés pour les unités en déroute le sont maintenant pour les unités dans la case Withdrawal.

14.5 Modifications au scénario Chickamauga

(14.51) Ignorez tous les AM Chickamauga de Glory I, sauf ceux de Granger/Reserve et de Mitchell/Cavalry (Union). Le joueur utilise à la place les AM fournis dans cette boîte. Les AM deviennent disponibles selon 4.21.

OPTION : Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les AM Chickamauga de Glory I si ils veulent refléter une structure de commandement plus fragmentée.

(14.52) Les leaders commencent (ou arrivent) empilés avec l'une des unités de leur Command, sauf le général nordiste Granger (Réserve), qui entre en jeu en renfort au tour 0630 du 19 septembre.

(14.53) Les artilleries confédérées 'a' et 'b' font partie du Corps de Buckner, et peuvent être activées par Stewart ou Preston, cette décision devant être prise avant chaque tour. L'artillerie de réserve 'c', appartenant au Corps de Longstreet, peut être activée par Johnson ou Kershaw ou encore par Law. Ignorez les AM d'artillerie fournis dans Glory I.

(14.54) Il y a des unités de cavalerie à pied qui sont utilisées comme dans les règles de G-II.

(14.55) Utilisez les règles spéciales de Glory I :

- Désignation de destination du CSA
- Terrains spéciaux (mais ignorez toute référence à l'engagement)
- Mouvements hors carte
- Restrictions du Corps de réserve de l'Union

(14.56) Ignorez les règles spéciales des AM, des AM de Corps, et de la direction de déroute.

(14.57) Brigade de Wilder. Ignorez les règles marquées dans Glory I. A la place, la brigade de Wilder, quand elle effectue un tir défensif, ajoute 3 (+3) à ce DR