

# *Billy Yank*

**Règle de jeu avec figurines  
pour la Guerre de Sécession**



**Pierre Laporte**

<http://BILLY.YANK.monsite-orange.fr>

# Billy Yank



## Règles de jeu avec figurines pour batailles de la Guerre de Sécession (V3.02 - Décembre 2016)

Pierre Laporte

### 1 Introduction

1. 1 - Echelles de jeu
1. 2 - Organisation et soilage
1. 3 - Commandement
1. 4 - Catégories de troupes
1. 5 - Catégories d'armement
1. 6 - Terrain
1. 7 - Conventions de simulation
1. 8 - Visibilité
1. 9 - Formations
1. 10 - Marqueurs

### 2 Le tour de jeu

#### 3 Attribution des ordres

3. 1 - Infanterie et Cavalerie
3. 2 - Artillerie

#### 4 Phase de commandement

4. 1 - Modification d'un ordre
4. 2 - Les ordres spécifiques
4. 3 - Régiments isolés

### 5 Tests

5. 1 - Tests de réaction
5. 2 - Tests de moral
5. 3 - Tests de ralliement

### 6 Manœuvres et mouvements

6. 1 - Mouvements
6. 2 - Interpénétration
6. 3 - Ajustements de formation
6. 4 - Monter/démonter
6. 5 - Généraux

### 7 Tirs

7. 1 - Généralités
7. 2 - Pénurie de munitions
7. 3 - Marqueurs de tirs
7. 4 - Tirs d'artillerie

### 8 Charges

8. 1 - Procédure
8. 2 - Bonus de mouvement
8. 3 - Impact
8. 4 - Poursuite
8. 5 - Combats multiples
8. 6 - Contre-charges
8. 7 - Batteries chargées
8. 8 - Charges de cavalerie

### 9 Mêlée

### 10 Pertes des officiers

Annexe 1 : Règles optionnelles

Annexe 2 : Feuille de référence rapide

## PRESENTATION

*Billy Yank* est une règle tactique pour rejouer les batailles de la Guerre Civile Américaine, ou Guerre de Sécession.

Rédigée à l'origine en 1992 et élaborée au club Asniérois *La Horde d'Or*, elle est distribuée à partir de 1994 par l'intermédiaire du *Message* (Bulletin officiel de la Fédération Française de Jeu d'Histoire), puis publiée en 1997 dans le n° 12 du magazine *Vae Victis*, aujourd'hui épuisé.

L'objectif original était de proposer une règle en Français, dans l'esprit de son éminente aïeule d'outre Atlantique *Johnny Reb* popularisée dans les années 80, mais plus accessible et bâtie sur un système de commandement original.

La présente version mise à jour grâce à l'aide et aux contributions de nombreux joueurs bénéficie donc de plus de vingt années d'expérience, mais comme pour toute règle de figurine qui se respecte, elle demeure perfectible ; c'est donc le fair-play de chacun qui ne peut qu'être préconisé pour résoudre les inévitables situations sujettes à controverse que tout joueur connaît tôt ou tard, ou bien, en ultime recours, le classique pile ou face.

Hormis deux armées de figurines, le matériel requis pour jouer est le suivant :

- Des dés à 6 faces conventionnels, notés d6 dans le corps de la règle,
- Un mètre mesureur,
- Des marqueurs, des jetons de différentes couleurs, et du coton,
- Quelques éléments de décor, au gré des préférences esthétiques de chacun, et qui permettront de représenter symboliquement les paysages des scénarios.

En vous souhaitant d'agréables moments, et en remerciant chaleureusement tous ceux qui, de près ou de loin, ont permis l'évolution de *Billy Yank* grâce à leur enthousiasme, à leur dévouement et à leur fidélité, et qui, je l'espère, continueront à contribuer à son amélioration aussi longtemps qu'elle nous apportera satisfaction.

Pierre Laporte

### 1 – Introduction

#### 1. 1 – Echelles de jeu

Une figurine représente environ 20 hommes, et un canon représente deux pièces réelles.

Un pas (2,5cm) sur la table de jeu équivaut à 50m environ.

Une séquence de jeu équivaut à 15mn de temps réel.

#### 1. 2 – Organisation et soclage

La règle est prévue pour les figurines 15mm. Pour les figurines au 1/72 ou de plus grande taille, il est conseillé de d'augmenter toutes les mesures indiquées ; un pas correspond alors à **4, 5** ou **6cm** selon la surface de jeu disponible.

Les figurines sont soclées par groupes, sur des plaquettes appelées **éléments**.

Chaque élément comporte de une à sept figurines de fantassins ou de cavaliers.

Les modèles de canons sont soclés individuellement, chacun représentant une **section** de deux pièces et étant servi par un duo de figurines d'artilleurs. Les attelages ne nécessitent pas d'être représentés, sauf pour effet visuel ou comme marqueurs pour identifier les batteries attelées.

Par convention, la largeur des éléments est standardisée à **un pas** pour tous les types de troupes, cette norme pouvant varier sensiblement sans altérer le système de jeu.

La profondeur des éléments est libre, et doit juste convenir pour disposer les figurines.

Pour les joueurs qui souhaitent toutefois s'aligner sur une réglementation stricte, le barème suivant est proposé :

<b>Infanterie :</b>	<b>Front (15mm) :</b>	<b>Front (20/28mm) :</b>	<b>Profondeur :</b>
Eléments à 1 figurine :	de 1 à 1,5cm	de 1,5 à 2cm	au moins 2cm
Eléments à 2 ou 3 fig. :	de 2 à 2,5cm	de 3 à 5cm	"
Eléments à 4 ou 5 fig. :	2,5cm à 3cm	de 4 à 6cm	"
Eléments à + de 5 fig. :	au moins 3 cm	au moins 4cm	"
<b>Artillerie :</b>	2,5cm	au moins 3cm	au moins 3cm
<b>Cavalerie :</b>			
Eléments à 1 figurine :	de 1,5 à 2,5cm	de 2 à 3cm	au moins 3cm
Eléments à 2 figurines :	de 2,5 à 4cm	de 4 à 6cm	"
Eléments à + de 2 fig. :	au moins 3cm	au moins 4cm	"

Les éléments d'infanterie ou de cavalerie sont regroupés en **régiments**, à raison de 5 éléments par régiment. Par exemple, un régiment « standard » à 400 hommes sera représenté par cinq éléments à quatre figurines chacun, soit vingt figurines. Pour l'adaptabilité à d'éventuels autres types de soclage, la terminologie *élément* correspond donc à 20% de l'effectif.

Les régiments sont regroupés en **brigades**, comprenant chacune de deux à six régiments.

L'artillerie est regroupée en **batteries**, comprenant généralement deux ou trois sections.

### 1.3 – Le commandement

Chaque joueur incarne un Général de Division ou de Corps d'Armée, avec sous ses ordres un ensemble de brigades commandées chacune par un Général de brigade. La représentation des brigadiers par des figurines d'officiers idoines est nécessairement requise ; celle des divisionnaires ou des chefs de Corps est facultative en fonction des scénarios.



Les généraux sont soclés sur des plaquettes rondes ou carrées, au choix des joueurs. Pour les joueurs soucieux de respecter une symbolique précise, la représentation suivante est proposée :

<b>Grade :</b>	<b>Symbolique :</b>
Brigadier	1 officier monté
Divisionnaire	2 officiers montés
Gal. de Corps d'Armée	2 officiers montés + 1 piéton
Général d'Armée	3 officiers montés + 1 piéton

Chaque général de brigade est caractérisé par son *charisme* et sa *compétence* :

- Le **charisme** correspond au bénéfice moral que confère sa présence auprès d'une unité à laquelle il a été déclaré attaché, et de valeur **0**, **+ 1** ou **+ 2**.
- La **compétence** correspond au professionnalisme et à l'aptitude du brigadier à s'adapter à une situation inattendue, et est graduée comme suit :
  - **1**, Excellent
  - **2**, Bon
  - **3**, Moyen
  - **4**, Médiocre.

## 1. 4 – Catégories de troupes

Les unités sont caractérisées selon leur endurance et leur entraînement :

- Les **vétérans** représentent les soldats aguerris par plusieurs campagnes, rompus aux manœuvres et experts dans le maniement des armes,
- Les troupes **aguerries** représentent les soldats ayant subi au moins une fois l'expérience du feu, et suffisamment bien entraînés pour agir avec automatisme,
- Les **bleus** représentent les troupes peu exercées et dépourvues d'expérience.

Sont également pris en compte :

- Les **cracks**, qui représentent les troupes dont l'esprit de corps et la combativité sont notoirement exceptionnelles,
- Les **zouaves**, entraînés à combattre en formation étendue,
- Les **sharpshooters**, qui représentent les unités composées de tireurs émérites.

## 1. 5 – Catégories d'armement

Armes de petit calibre :

- Pistolets. En termes de jeu, les unités exclusivement dotées de pistolets n'ont pas de capacité de tir à distance ; en contrepartie, un bonus de + 2 aux dés s'applique pour les *tests de moral d'impact* (8. 3), ainsi qu'en cas de *mêlée* (9).
- Fusils de chasse/shotguns. Armes de cavalerie rudimentaires à âmes lisses ; capacité de tir à bout portant seulement.
- Fusils ou carabines à âmes lisses (SBM ou SBC en abrégé, pour *smoothbore muskets* ou *smoothbore carbines*). Armes obsolètes, à faible portée en termes de jeu ; efficacité optimisée à bout portant par l'emploi de grenaille.
- Fusils rayés (MLR en abrégé, pour *muzzle loading rifles*). Armes d'infanterie standard.
- Fusils ou carabines rayés à chargement par la culasse (BLR en abrégé, pour *breech loading rifles*).
- Fusils ou carabines à répétition (RR en abrégé, pour *repeating rifles*)

Artillerie :

- Pièces légères à âme lisse (6 livres)
- Pièces légères rayées (6 livres)
- Pièces de campagne à âme lisse (12 livres)
- Pièces de campagne rayées (10/12 livres, 3")
- Pièces lourdes à âme lisse (24 livres)
- Pièces lourdes rayées (20/24 livres)



Note : les armes « rares » (mitrailleuses rudimentaires, canons à chargement par la culasse) font l'objet de règles spéciales proposées en annexe.

## 1. 6 – Terrain

- **Routes.** Permettent d'augmenter l'amplitude des déplacements pour les unités en colonne ou pour les batteries attelées. Le bénéfice s'applique toutefois seulement si l'intégralité du mouvement est effectuée sur route.
- **Terrain clair.** Prairies dépourvues d'obstacles majeurs.
- **Terrain accidenté** (taillis, céréales hautes, sol meuble, bois clair, etc.). Réduit la capacité de déplacement des unités si leur mouvement traverse, débute ou finit dans un terrain accidenté ; impraticable pour l'artillerie en cas de végétation haute.

- **Terrain très accidenté** (rocailles, marécages, forêts épaisses, cours d'eau profonds). Idem terrain accidenté, avec réduction supplémentaire des capacités de déplacement ; impraticable pour l'artillerie, ou pour les cavaliers en cas de végétation haute.
- **Obstacle linéaire** (mur, palissade, abatis, etc.). Le franchissement réduit de 2 pas la capacité de déplacement ; si le mouvement ne peut pas être entièrement complété, l'unité reste du « mauvais » côté de l'obstacle et ne tiendra pas compte de la pénalité au tour suivant. Franchissement impossible pour l'artillerie.
- **Passages de cours d'eau.** Les ponts sont assimilés aux routes et les gués au terrain clair (ou accidenté selon scénario), pour les unités en colonne et l'artillerie attelée.
- **Bâtiments.** Si le bâtiment a été défini comme une zone suffisamment spacieuse pour constituer un bastion, il peut être occupé par une unité d'infanterie parvenue au contact et qui consacre une séquence de mouvement complète sous ordre « M » pour investir les lieux. Un bâtiment est traité comme « terrain accidenté », et comme « abri léger » ou « abri dense » selon la nature de la construction, définie au préalable. Une unité qui occupe un bâtiment est considérée **sans formation**, et est *désorganisée* lorsqu'elle quitte les lieux.
- **Collines.** Si la pente a été définie comme abrupte, le mouvement pour la gravir est traité comme en terrain accidenté.

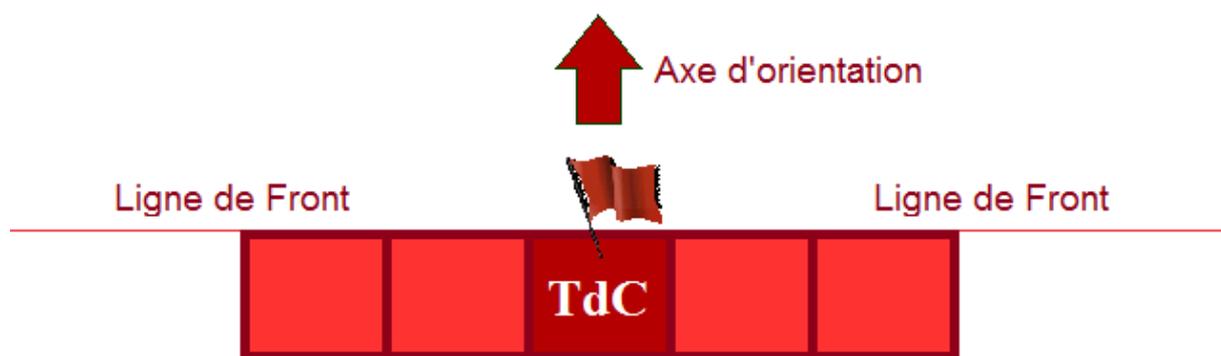
Certains types de terrains constituent en outre un abri désigné comme « léger » ou « dense » en termes de protection :

- **Abri léger** : clôture, palissade improvisée, taillis, bois clair, verger, forêt en hiver, etc.
- **Abri dense** : mur de pierres, chemin creux, forêt épaisse, etc.

En termes de jeu, une unité occupant un secteur de retranchements spécialement aménagés cumule les bénéfices « abri léger » et « abri dense ».

### 1. 7 – Conventions de simulation

Toute unité doit comporter un élément identifié comme **tête de colonne** (TdC), comprenant par exemple un porte-étendard, un musicien, ou tout au moins un officier. Si l'unité subit des pertes, cet élément TDC est le dernier à être éliminé.



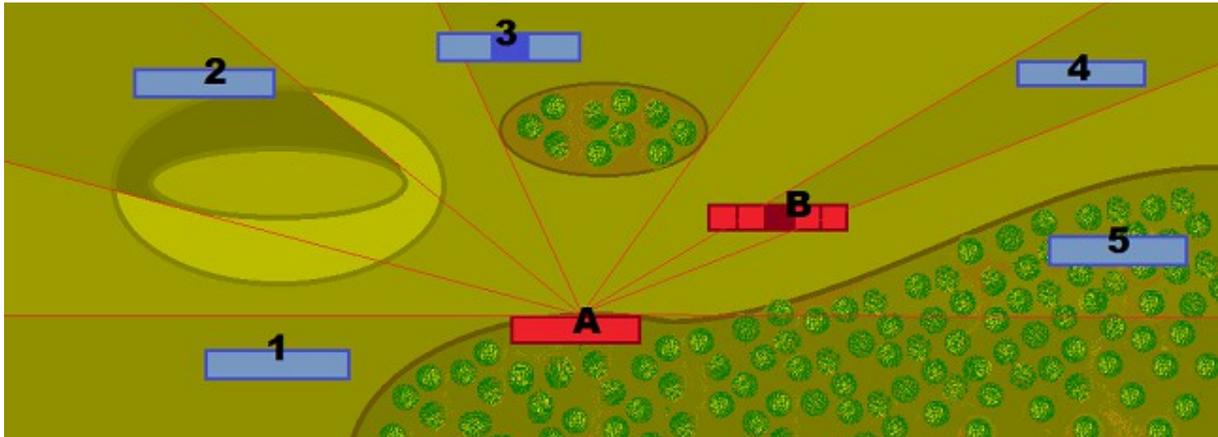
En toutes circonstances, c'est l'élément TDC qui fait foi pour mesurer les distances, pour déterminer la validité d'une ligne de vue, pour indiquer l'orientation et le front de l'unité, et pour définir sa situation tactique. Ainsi, on considère qu'une unité occupe un type de terrain - et bénéficie de fait de ses avantages ou au contraire en subit les contraintes - à partir du moment où son élément TDC a été déclaré s'y trouver.

Ainsi, on peut conformer les éléments d'une unité au contour d'un couvert et bénéficier de sa protection si l'élément TDC y est clairement positionné sans équivoque possible.

## 1. 8 – Visibilité

- La **Ligne de Vue** (LdV) d'une unité est tracée à partir du centre de la face avant de son élément TdC, et en avant de sa ligne de front. Une ligne de vue est valide si elle peut être tracée vers n'importe quel point de l'élément TdC d'une unité.
- La LdV d'un Général est tracée à partir de la figurine elle-même, tout azimut.

La LdV est coupée de part et d'autre d'une crête, ou si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou si elle traverse plus de 5 pas de terrain masquant la vue ou l'élément TdC d'une autre unité.



**Exemple** : A n'a pas de ligne de vue sur

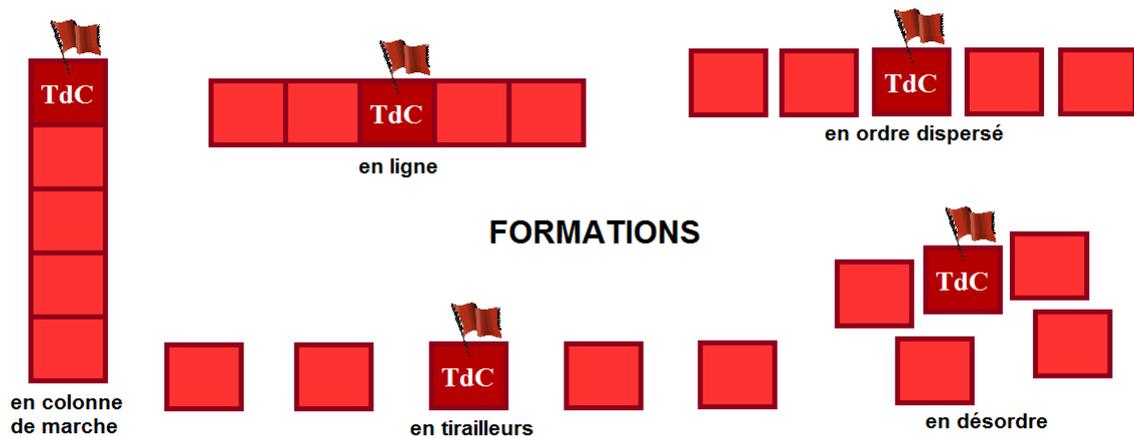
- 1, car 1 est derrière la ligne de front de A,
- 2 car la crête masque la vue,
- 3, car même si l'unité est partiellement visible, une LdV tracée vers son élément TdC traverserait de part en part un secteur de végétation haute,
- 4, car la ligne de vue est masquée par la TdC de B,
- 5, car plus de cinq pas de végétation haute séparent les deux unités.

**Note** : une ligne de vue peut être tracée par-dessus un obstacle si une dénivellation du terrain l'autorise de manière incontestable, i.e. si l'observateur ou sa cible surplombent l'obstacle, et si la distance entre la cible et l'obstacle est au moins égale à celle séparant l'observateur de l'obstacle.

## 1. 9 – Formations

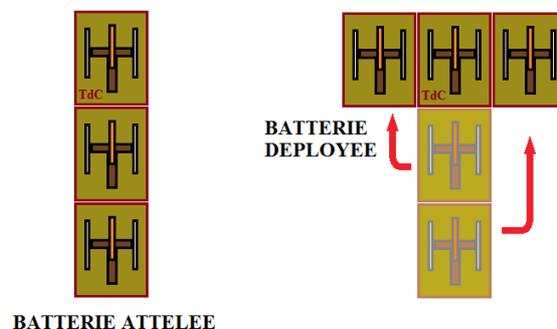
Les différentes formations adoptées par l'infanterie et la cavalerie sont :

- La ligne. Les éléments sont contigus par le côté, et répartis de part et d'autre de l'élément TDC.
- La colonne de marche. Les éléments sont contigus par l'avant ou par l'arrière, et rangés derrière l'élément TDC.
- En ordre dispersé/formation étendue. Idem ligne, mais les éléments sont légèrement espacés les uns des autres pour effet visuel. Formation interdite aux unités de bleus.
- En tirailleurs. Idem ordre dispersé, mais l'espacement entre les éléments correspond à environ une largeur d'élément. Formation interdite aux unités de bleus.
- En désordre/désorganisée. Formation résultant de circonstances défavorables. Les éléments sont dispersés en vrac autour de l'élément TDC.



Les batteries d'artillerie sont soit :

- Attelées ; les éléments sont rangés derrière l'élément TdC, et l'orientation est libre,
- Détélées ; les éléments sont déployés en position de tir de part et d'autre de la TdC.

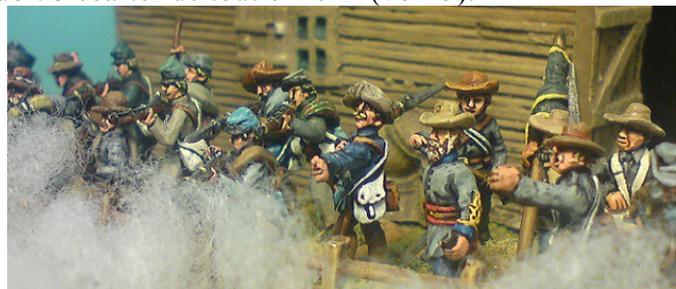


Les unités réduites à un seul élément et les batteries attelées peuvent être identifiées avec un petit marqueur pour indiquer leur formation.

### 1. 10 – Marqueurs

En cours de jeu, les unités peuvent être identifiées par des marqueurs qui indiquent une altération de leur cohésion ou de leur capacité de réaction :

- **Marqueur vert** : unité *hésitante*. Indique un flottement temporaire de la cohésion. L'unité est immobilisée ; le marqueur est retiré automatiquement en fin de tour.
- **Marqueur jaune** : unité *démoralisée*. L'unité est immobilisée, et ne peut recevoir aucun type d'ordre.
- **Marqueur rouge** : *déroute*. L'unité ne peut recevoir aucun type d'ordre ; elle est automatiquement désorganisée et doit s'écarter de tout ennemi (voir 5).
- **Marqueur de tir** (un bout de coton effiloché, par exemple) : identifie une unité qui a engagé l'ennemi par le feu.



Les marqueurs verts, jaunes et rouges ne sont pas cumulables, et annulent l'ordre en cours d'une unité.

## 2 – Tour de jeu

Le tour de jeu est subdivisé en **5 phases** distinctes communes aux deux joueurs :

- 1) **Phase d'attribution des ordres.** Les joueurs attribuent un ordre à chacune de leurs brigades, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès de chaque général de brigade.
- 2) **Phase de ralliement.** Les joueurs testent les unités *démoralisées* et en *déroute*, puis déplacent les unités en déroute qui n'ont pas rallié.
- 3) **Phase de commandement.** Les joueurs dévoilent leurs ordres simultanément, et effectuent les tests relatifs à l'application d'ordres spécifiques ou différents du tour précédent (voir 4).
- 4) **Phase d'actions.** Les ordres sont exécutés simultanément en respectant dans l'ordre les étapes suivantes :
  - Mouvements de repli des régiments, et redéploiement des batteries,
  - Charges et résolution des mêlées,
  - Manœuvres, mouvements et ajustements de formations.Les unités immobiles peuvent tirer à tout moment au choix du joueur durant la phase d'actions, excepté si elles sont chargées (voir 8).
- 5) **Phase de tir des unités en mouvement.** Les tirs des unités ayant effectué une manœuvre ou un mouvement sont résolus simultanément.

## 3 – Attribution des ordres

### 3.1 – Infanterie et cavalerie

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs attribuent un ordre à chacune de leurs brigades, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès du général de brigade.

Les ordres sont révélés simultanément en phase 3 ; ils affectent tous les régiments d'une brigade en vue dans un rayon de **12 pas** autour de la figurine de leur général de brigade.



Les ordres sont de **quatre** types différents :

- **Repli [R] :** les régiments reculent en désordre, mais bénéficient d'un bonus de mouvement identique à celui d'une charge. Si un mouvement de repli ne peut être effectué sans rapprocher l'unité d'un adversaire, elle devient *hésitante*. Les unités avec ordre de repli ont priorité de mouvement sur les unités chargeant ou manœuvrant, mais ne peuvent tirer qu'en phase 5 du tour de jeu.
- **Charger [C] :** les régiments avancent dans le but d'engager l'ennemi au corps à corps, et ont priorité de mouvement sur les unités manœuvrant. Ils peuvent tirer en phase 5 du tour de jeu, s'ils ne sont pas engagés en mêlée à ce moment. L'ordre C est inapplicable aux unités en tirailleurs.
- **Manœuvrer [M] :** les régiments avancent ou changent de formation. Ils ne peuvent s'approcher à moins de 2 pas de l'ennemi : un régiment sous ordre M interrompt donc son mouvement et devient automatiquement *hésitant* si son élément TdC se trouve à 2 pas de celui d'une unité adverse. Les unités sous ordre M peuvent engager l'ennemi par le feu, en phase 5 du tour de jeu.
- **Tenir [T] :** les régiments restent sur place, immobiles. Ils peuvent faire feu à tout moment au choix du joueur en phase 4 du tour de jeu, excepté s'ils sont chargés (8).

### 3.2 – Artillerie

Chaque batterie d'artillerie doit recevoir un ordre, indépendamment de la brigade à laquelle elle est éventuellement rattachée « sur le papier ».

Les ordres sont de trois types différents :

- **Manœuvrer [M]** : sous ordre M, une batterie attelée peut :
  - ✓ Se déplacer normalement, **ou**
  - ✓ Se déplacer à demi-mouvement et dételer, **ou**
  - ✓ Dételer et se déployer sur place, et tirer à demi-puissance en phase 5.
- **Tenir [T]** : sous ordre T, une batterie déployée peut :
  - ✓ Rester immobile et tirer à tout moment en phase 4, **ou**
  - ✓ Pivoter sur place pour s'orienter, et/ou manœuvrer à la prolonge d'une distance maximale d'**un pas**, puis tirer en phase 5 du tour de jeu.
- **Redéployer [R]** : sous ordre R, une batterie déployée peut :
  - ✓ Tirer au jugé, puis atteler et se déplacer à demi-mouvement, **ou**
  - ✓ Atteler et se déplacer normalement.

Les batteries sous ordre R ont priorité d'action sur les unités sous ordre C ou M.

**Rappel** : une unité sous ordre M, C ou R et qui ne bouge pas devient *hésitante*.

## 4 – Phase de commandement

### 4.1 – Modification d'un ordre

En phase 3 du tour de jeu, le joueur qui souhaite faire effectuer à une brigade d'infanterie ou de cavalerie un ordre différent de celui du tour précédent doit tester son général de brigade.

Lorsque les ordres sont dévoilés, il tire **1d6** :

- Si le score obtenu est **supérieur** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre est transmis et peut être appliqué immédiatement,
- Si le score est **inférieur ou égal** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre n'a pu être transmis ou le brigadier refuse d'en tenir compte ; c'est l'ordre du tour précédent qui reste donc en vigueur.

**Modificateurs** :

- - 1 au dé si le brigadier est *attaché* à une unité (voir 6.5),
- + 1 au dé si la figurine du divisionnaire est adjacente à celle du brigadier.

La réussite du test est **automatique** dans le cas où la plaquette du général de Corps d'Armée ou d'Armée est adjacente à celle du brigadier concerné.

Les ordres des batteries d'artillerie s'appliquent automatiquement, sans nécessité de test.



### 4.2 – Les ordres spécifiques

Le joueur peut, s'il le souhaite, attribuer à un régiment un **ordre spécifique** (OS) différent de celui de sa brigade. En phase 1 du tour de jeu, l'unité reçoit un pion d'ordre placé face cachée auprès de l'élément TdC. Si cet OS est différent de l'ordre en vigueur ou si l'unité était *hésitante* au tour précédent, elle est soumise à un *test de réaction* (voir 5. 1) lorsque les ordres sont dévoilés, en phase 3. En cas d'échec, le régiment devient *hésitant* ; il reste immobilisé sur place et reçoit un marqueur vert, retiré automatiquement en fin de tour. Si le test est réussi, l'unité exécute son ordre normalement.

**Exceptions** : un régiment en tirailleurs peut exécuter automatiquement un ordre spécifique « R », et une unité complètement immobile au tour précédent peut appliquer automatiquement un ordre « T », sans nécessité de test.

Les OS sont **automatiquement** retirés en fin de séquence de jeu, sauf si le régiment est hors du rayon d'action de son général de brigade ou si celui-ci a été éliminé. Dans ce cas, l'OS est automatiquement reconduit, sans nécessité de test. Pour faire exécuter un nouvel OS différent à un régiment, le joueur doit réussir un *test de réaction* (voir 5. 1) en phase de commandement ; en cas d'échec, l'unité devient *hésitante*.

Sauf scénario spécifique, il est de coutume d'accepter que tous les OS s'appliquent automatiquement au premier tour de jeu.

#### 4. 3 – Régiments isolés

Un régiment éloigné de plus de 12 pas ou hors de vue de son brigadier devient *hésitant* s'il ne reçoit pas d'ordre spécifique.

Les régiments d'une brigade dont le général a été éliminé sont soumis à cette règle. S'il a été tué au tour précédent, ils doivent réussir un test de réaction pour pouvoir exécuter un ordre différent de celui en vigueur et deviennent *hésitants* en cas d'échec.

En règle générale, l'OS d'une unité s'applique sans nécessité de test s'il est conforme à l'ordre exécuté au tour précédent.

### 5 – Tests de réaction, de moral et de ralliement

#### 5. 1 – Tests de réaction

Le joueur doit effectuer un **test de réaction** dans les cas suivants :

- ✓ Pour permettre à un régiment d'exécuter un ordre spécifique, différent de l'ordre du tour précédent (voir plus haut),
- ✓ Pour permettre à un régiment identifié par un *marqueur de tir* (voir 7. 3) d'exécuter un ordre impliquant un mouvement (M, C ou R),
- ✓ Pour permettre à une unité chargée de tirer à bout portant (voir 8. 1),
- ✓ En cas de poursuite après une charge (voir 8. 4),
- ✓ En cas d'interpénétration de deux unités (voir 6. 2),
- ✓ Pour autoriser une charge de cavalerie (voir 8. 8).

**Procédure :** le joueur tire **1d6** et doit obtenir :

- 5 ou plus pour une unité de Bleus,
- 4 ou plus une unité Aguerrie,
- 3 ou plus pour des Vétérans

Modificateur :

- + 1 au dé si le brigadier est attaché à l'unité, ou +2 s'il s'agit du divisionnaire.

Le test est automatiquement réussi si le Général de Corps d'Armée ou le général d'Armée est attaché à l'unité.

#### 5. 2 – Tests de moral

Le joueur doit effectuer un test de moral :

- ✓ Pour chaque unité qui assiste à la déroute ou à la destruction complète d'une unité amie (sauf s'il s'agit d'artilleurs déployés ou de tirailleurs) en vue à moins de 12 pas,
- ✓ A chaque élément perdu (infanterie/cavalerie), ou pour chaque perte subie (artillerie),
- ✓ Si le général attaché à l'unité est tué,
- ✓ Au moment de l'impact lors d'une charge,
- ✓ A la première perte subie pour un régiment de bleus.

**Procédure :** le joueur tire **2d6** et effectue la différence entre les deux résultats obtenus (avant le jet, un dé est désigné comme positif et l'autre comme négatif).

## Modificateurs :

- + 1 pour une unité de Cracks,
- + 1 pour une unité de Vétérans,
- - 1 pour une unité de Bleus,
- - 2 si l'unité est Démoralisée (marqueur jaune),
- - 3 si l'unité est en Déroute (marqueur rouge),
- - 1 par élément perdu au combat (infanterie/Cavalerie),
- - 1 par section perdue au combat (artillerie),
- - 2 si l'unité subit une attaque de flanc,
- - 3 si l'unité subit une attaque à revers,
- - 3 si l'unité est isolée (aucune unité amie non dérottée en vue à moins de 12 pas),
- + 1 par flanc soutenu,
- + 1 si support arrière,
- +1 si l'unité est sous ordre Charger,
- + 1 ou + 2 selon le cas si général charismatique attaché à l'unité,
- + 1 si l'unité bénéficie d'un abri léger,
- + 2 si l'unité bénéficie d'un abri dense,
- + 3 si l'unité est hors de vue de tout ennemi.

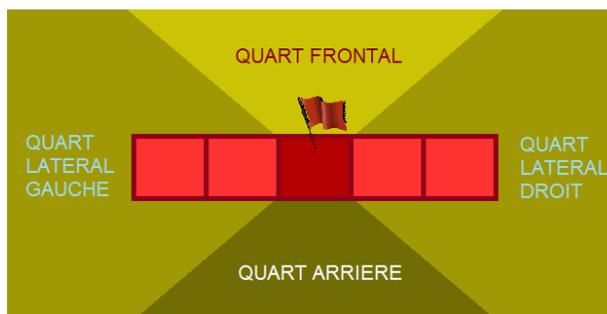
Le test est réussi si le total est **nul ou positif**.

En cas d'échec, une unité devient *démoralisée* et reçoit un **marqueur jaune**. L'unité est immobilisée et ne peut recevoir aucun type d'ordre.

Une unité démoralisée qui rate un test de moral reçoit un **marqueur rouge** : elle est automatiquement désorganisée et reflue immédiatement en utilisant la totalité de sa distance de déplacement en déroute. Si ce mouvement ne peut être effectué sans la rapprocher d'une unité adverse, ou si elle échoue à un autre test de moral, elle est directement éliminée.

### Précisions sur les modificateurs

- Attaque de flanc : la ligne de tir ou l'axe de la charge doivent être entièrement derrière la ligne de front **et** dans le **quart latéral** de l'unité attaquée.
- Attaque à revers : la ligne de tir ou l'axe de la charge doivent être entièrement dans le **quart arrière** de l'unité attaquée.
- Flanc soutenu : l'élément TdC de l'unité amie doit être à **5 pas** ou moins de celui de l'unité soutenue **et** dans son **quart latéral**, ce dernier devant être également dans le **quart latéral** de l'unité en soutien.
- Soutien arrière : l'élément TdC de l'unité amie doit être à **5 pas** ou moins de celui de l'unité soutenue **et** dans son **quart arrière**, ce dernier devant être également dans le **quart frontal** de l'unité en soutien.



**Note** : les unités en déroute, en désordre, en tirailleurs, en colonne de route ou attelées ne peuvent ni soutenir, ni être soutenues.

### 5.3 – Tests de ralliement

Procédure identique à celle des tests de moral.

- Une unité démoralisée qui rallie devient **hésitante** ; le joueur remplace le marqueur jaune par un marqueur vert (retiré automatiquement en fin de tour), et l'unité reste immobilisée. En cas d'échec, l'unité ne dérout pas ; elle reste démoralisée, conserve son marqueur jaune, et peut exécuter un mouvement de repli en phase 4 du tour de jeu.
- Une unité en déroute qui rallie devient **démoralisée** ; le joueur remplace le marqueur rouge par un marqueur jaune et l'unité peut être réorientée. En cas d'échec, elle n'est pas éliminée, sauf si son mouvement de déroute obligatoire en fin de phase de ralliement ne peut s'effectuer sans l'éloigner de toute unité ennemie.

## 6 – Manœuvres et mouvements

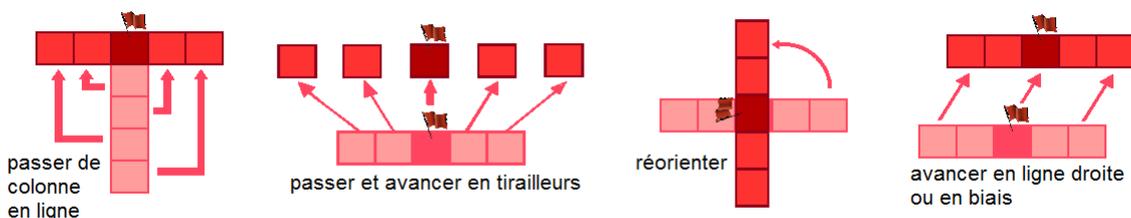
Table des mouvements (distances exprimées en pas)				
	Sur route	Clair	Accidenté	Très accidenté
Ligne	-	8	5	2
Colonne/Ordre dispersé	12**	10	6	3
En tirailleurs/Déroute	-	12	8	4
Désorganisés	-	6	4	2
Artillerie*	20/16/12	10/8/6	5/4/3	-/-/-
Cav. Montée/Généraux	24**	16	8/4***	4/0***
* : légère/moyenne/lourde    ** : en colonne seulement    *** : si végétation haute				

### 6.1 – Mouvements

Les mouvements sont simultanés, mais fractionnables en demi-mouvements ou même en quarts de mouvements pour aider à résoudre les cas de simultanéité. Il va de soi que ce système implique bon sens et fair-play de la part des joueurs ; pour les situations complexes, une règle optionnelle alternative est proposée en annexe, à défaut d'un simple tirage au sort.

Sous ordre **Manœuvrer [M]**, un régiment peut :

- Avancer en ligne droite ou en biais dans son quart avant, en gardant le même axe d'orientation. Si l'unité est en colonne de marche, une plus grande souplesse est admise, pour suivre par exemple le tracé d'une route ou d'un chemin.
- Passer en tirailleurs ou en ordre dispersé : ½ séquence,
- Réorienter l'unité sur la base de l'élément TdC : ½ séquence,
- Passer de colonne en ligne en répartissant les éléments de part et d'autre de l'élément TdC : ½ séquence (manœuvre pouvant être combinée avec une réorientation sans pénalité additionnelle), ou une séquence complète pour des bleus.
- Passer de ligne à colonne en rangeant les éléments derrière la TdC : idem ci-dessus,
- Faire volte-face : retrancher deux pas au mouvement total de l'unité,
- Reforme en ligne ou en colonne sur l'élément TdC une unité en tirailleurs ou en désordre : une séquence complète,
- Reforme en ligne ou en colonne sur l'élément TdC une unité en ordre dispersé : ½ séquence,



## 6. 2 – Interpénétration

L'interpénétration de deux unités amies s'effectue au risque de les désorganiser, excepté si l'une des deux est en ordre dispersé ou en tirailleurs. Sinon, le joueur doit réussir un test de réaction pour chacune des unités, sanctionné par une désorganisation en cas d'échec. Le test est requis seulement si l'élément TdC d'une des unités traverse un des éléments de l'autre.

L'interpénétration de deux unités ennemies est impossible ; le mouvement d'une unité est simplement bloqué au contact d'un élément adverse. Seuls les éléments de tirailleurs doivent s'écarter face à une autre formation, tant que l'adversaire ne vient pas à 2 pas de leur TdC.

## 6. 3 – Ajustements de formation

- Sur ordre **Tenir [T]**, un régiment en terrain clair peut avancer d'une distance de **deux pas** maximum, ou se réorienter. Toutefois, elle perd sa priorité de feu sur un ennemi en mouvement et ne peut tirer qu'en phase 5.
- Sur ordre **Tenir [T]**, un régiment en terrain accidenté peut avancer d'une distance maximale d'**un pas** (pénalités idem terrain clair).

## 6. 4 – Monter/démonter

- Sur ordre de **Manœuvrer [M]**, un régiment de cavalerie peut effectuer un demi-mouvement et/ou se réorienter, puis démonter et se déployer de part et d'autre de l'élément TdC en ordre dispersé ou en tirailleurs (seules formations autorisées aux cavaliers démontés). Les éléments montés sont remplacés par leurs homologues démontés ; une plaquette représente les hommes affectés à la garde des chevaux et n'est pas comptabilisée en cas de combat\*.



- Sur ordre **Manœuvrer [M]**, un régiment de cavalerie démonté peut remonter, se réorienter et former sur place une ligne ou une colonne sur la base de l'élément TdC.
- Sur ordre **Repli [R]**, un régiment de cavalerie démonté peut remonter à cheval et effectuer un demi-mouvement, désorganisé.

\* *note* : si tous les éléments combattants sont détruits, cette plaquette est automatiquement éliminée.

## 6. 5 – Généraux

En début de tour, un général contigu à l'élément TdC d'une unité peut lui être déclaré attaché, et être déplacé conjointement. Les généraux qui n'ont pas été déclarés attachés peuvent être déplacés après que toutes les unités sous ordre M aient effectué leurs mouvements.

## 7 – Tirs

### 7. 1 - Généralités

Toute unité ne peut tirer qu'une fois par tour.

Seul l'élément TdC d'un régiment en *colonne de marche* est pris en compte si elle tire.

Les unités absolument immobiles ont priorité de tir sur les unités en mouvement ; dans tous les autres cas, les tirs sont considérés comme simultanés. En phase 3, un joueur peut délibérément laisser immobile une unité sous ordre M ou R afin de lui faire bénéficier de cette priorité, mais l'unité devient *hésitante* (marqueur vert).

<b>Table des armes de petits calibres</b> (portées effectives maximales exprimées en pas)			
	Bout portant	Portée moyenne	Longue portée
Fusils rayés	2	5	10
Fusils lisses	2	5	-
Carabines rayées	2	5	7
Fusils de chasse	2	-	-

**Procédure :** une **Ligne de Tir** (LdT) doit pouvoir être mesurée en traçant une ligne de vue à partir du centre de l'élément TdC de l'unité tirant, vers le point le plus proche de la TdC de l'unité ciblée. Tirer **1d6 pour 5 figurines**, en arrondissant au multiple de 5 supérieur (par exemple, tirer trois dés pour 14 figurines).

Modificateurs :

**+ 1 par dé, si**

- ✓ Unité équipée de BLR,
- ✓ Unité de vétérans,
- ✓ Unité de sharpshooters,
- ✓ Tir à bout portant d'armes lisses,
- ✓ Appui sur une protection linéaire,
- ✓ Feu de salve (1<sup>er</sup> tir d'un rgt en ligne),
- ✓ Général attaché à l'unité,
- ✓ Cible désorganisée,
- ✓ Cible cavaliers montés.

**- 1 par dé, si**

- ✓ Unité de bleus,
- ✓ Unité en ordre dispersé (sauf zouaves, sharpshooters ou cavaliers démontés),
- ✓ Unité ayant été déclarée mettre baïonnette au canon,
- ✓ Unité ajustant sa formation, ou sans formation,
- ✓ Cible en ordre dispersé,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible équipée de BLR ou de RR.

**Doubler le score obtenu si :**

- ✓ Tir à bout portant,
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne ou batterie attelée,
- ✓ Tir d'armes à répétition.

**Diviser par deux le score obtenu si :**

- ✓ Tireurs désorganisés ou en tirailleurs (sauf sharpshooters en tirailleurs),
- ✓ Tir à longue portée,
- ✓ Tireurs en mouvement (unité sous ordre M, C ou R),
- ✓ Tireurs démoralisés ou hésitants,
- ✓ Tireurs cavaliers montés,
- ✓ Tireurs à court de munitions,
- ✓ Cible tirailleurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Cible effectuant un repli.

**Tous les modificateurs sont cumulatifs.**

Après calcul du total modifié, l'unité ciblée perd **une figurine pour chaque multiple de 5**, en arrondissant au multiple de 5 inférieur. Si le total obtenu est inférieur à 5, le tir est sans effet.

**Exemple de tir :** une unité à 25 figurines effectue un feu de salve sur un régiment ennemi à 9 pas. Le joueur jette 5 dés ( $25 : 5 = 5$ ), plus 5 (feu de salve, + 1 par dé), et obtient un total de 22. Ce score est divisé par deux (cible à longue portée), ce qui donne 11, soit, arrondi à 10, deux pertes.

Pour visualiser les pertes, on peut placer auprès de l'unité un pion numéroté ou un petit dé indiquant le nombre de figurines perdues (ces pertes ne sont pas prises en compte en cas de combats). Lorsque le nombre de pertes atteint le nombre de figurines par élément (2, pour l'artillerie), un élément de l'unité est retiré et éliminé.

## 7. 2 Pénurie de munitions

Si le joueur tire un 6 sur chaque dé de tir, le régiment reçoit un marqueur spécifique (bleu, par exemple), et sera considéré à court de munitions à partir du tour de jeu suivant.

## 7. 3 – Marqueurs de tir

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui engage l'ennemi par le feu est immobilisée et reçoit un marqueur de tir représenté, par exemple, par un bout de coton effiloché. Le régiment devra réussir un test de réaction en phase 4 du tour suivant pour ôter le marqueur et exécuter un ordre impliquant un mouvement (M, C ou R). En cas d'échec, l'unité devient hésitante et conserve son marqueur de tir. Le marqueur de tir est automatiquement retiré si plus aucun adversaire n'est à portée de tir, ou si le régiment cesse le feu durant un tour de jeu complet.

## 7. 4 – Tirs d'artillerie

Procédure : tracer la LdT dans le quart avant de la batterie, et déterminer sur la table des tirs d'artillerie la zone correspondante.

Table des tirs d'artillerie (portées exprimées en pas)						
Type de pièce :	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5	zone 6
6 livres	3	6	9	12	15	18
12 livres/24 livres* lisses	4	8	12	16	20	24
3" ou 10/12 livres rayés	6	12	18	24	30	36
20/24 livres* rayés	8	16	24	32	40	48

\* : *artillerie lourde*

Tirer **1d6 par demi-section**. Chaque score **supérieur ou égal** au numéro de la zone où se trouve la cible équivaut à un *impact*. Ce jet est inutile en zone 1, c'est à dire à portée de boîte à mitraille. Tirer **1d6** par impact réussi ; le total obtenu est modifié comme suit :

### + 1 par dé si

- ✓ Artillerie lourde,
- ✓ Artilleurs vétérans,
- ✓ Artillerie lisse tirant à mitraille (cible en zone 1),
- ✓ Cible désorganisée.

### - 1 par dé si

- ✓ Artillerie légère,
- ✓ Cible en surplomb,
- ✓ Cible en ordre dispersé,
- ✓ Cible en contrebas en zone 1,
- ✓ Cible en abri léger,
- ✓ Cible en mouvement (M, C ou R),
- ✓ Canons lisses en contre-batterie.

### Doubler le total obtenu si

- ✓ Tir à mitraille (cible en zone 1)
- ✓ Tir de flanc, ou cible en colonne ou attelée.

### Diviser par deux le total obtenu si

- ✓ La batterie a dételé ou s'est réorientée durant le tour,
- ✓ Artilleurs démoralisés ou hésitants,
- ✓ Cible tirailleurs,
- ✓ Cible en abri dense,
- ✓ Tir au jugé (sur ordre R),
- ✓ Tir indirect sans LdV par-dessus une unité amie (pièces lisses seulement)

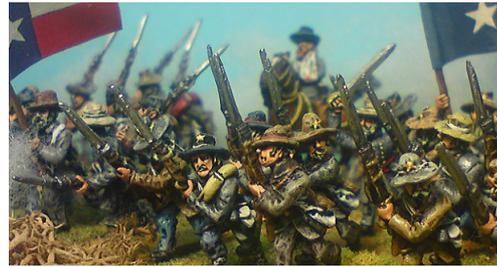
Après calcul du total modifié, la cible subit **une perte pour chaque multiple de 5**, en arrondissant au multiple de 5 inférieur. Si le total obtenu est inférieur à 5, le tir est sans effet.

**Exemple** : une batterie à trois plaquettes de « Napoléons » dételé, et ouvre le feu sur un régiment ennemi en mouvement à 10 pas (tir en zone 3). Le joueur tire six dés, et obtient 4, 6, 3, 4, 2 et 1, soit quatre impacts réussis. Il tire donc 4 dés, moins 4 (cible en mouvement, - 1 par dé), et obtient un total de 12, qui, divisé par deux (la batterie a dételé durant le tour), est arrondi à 5, soit une perte.

## 8 - Charges

### 8.1 – Procédure

1) Les unités sous ordre **Charger [C]** sont déplacées simultanément jusqu'à deux pas de l'adversaire désigné par la charge. Comme pour les mouvements, il est recommandé de trancher les éventuels cas litigieux par simple tirage au sort.



Le mouvement de charge s'effectue nécessairement à l'encontre d'un ennemi en vue, situé dans le quart avant de l'unité, et suivant un axe imaginaire reliant l'élément TdC de l'unité chargeant à celui de l'unité ciblée. Une charge déclarée à l'encontre d'un ennemi en vue mais hors du quart avant est admise, mais l'assaillant est automatiquement désorganisé.

Si le mouvement de charge d'une unité sous ordre C s'avère impossible ou illégal, elle devient *hésitante* ; s'il s'avère trop court pour venir contacter l'adversaire ciblé, la procédure de charge est simplement interrompue à l'issue du mouvement.

2) Un **test de réaction** détermine le timing d'une éventuelle riposte par le tir des unités chargées :

- Si le test est réussi, l'unité chargée fait preuve de suffisamment de sang-froid et le tir est considéré comme effectué à bout portant,
- En cas d'échec, le tir est considéré comme effectué à portée moyenne, ou inefficace si l'unité est équipée de fusils de chasse.

3) Les tirs défensifs sont résolus, et le moral des assaillants est testé si nécessaire.

Note : une unité chargée sous ordre M devient *hésitante*. Seuls les régiments chargés totalement immobiles durant le tour (sous ordre T ou hésitants) peuvent effectuer un tir défensif préalablement à l'impact. Si une charge débute à 2 pas de l'adversaire, les joueurs procèdent directement à un impact (8. 3), sans possibilité de tir préalable.

Les soutiens :

- Un régiment doit avoir lui-même l'ordre de charger pour accompagner une charge,
- Une unité en soutien sur le flanc et sans adversaire potentiel propre peut accompagner la charge jusqu'au maximum de sa distance de déplacement, en restant à 5 pas ou moins alignée au mieux sur l'unité qu'elle soutient,
- Une unité en soutien arrière peut accompagner la charge jusqu'au maximum de sa distance de déplacement, en restant à 5 pas ou moins directement derrière l'unité soutenue, mais devient hésitante si l'unité soutenue est stoppée ou si elle recule.

### 8.2 – Bonus de mouvement

Au choix du joueur, une unité qui charge peut bénéficier d'un bonus de mouvement ; pour cela, avant d'effectuer le mouvement, le joueur tire :

- 2 dés de moyenne (numérotés 2/3/3/4/4/5) pour une unité de cavalerie montée en terrain clair, ou
- 1 dé de moyenne pour un régiment d'infanterie en terrain clair, ou pour un régiment de cavalerie en terrain accidenté.

Le total obtenu indique la distance supplémentaire en pas que doit parcourir l'unité, désorganisée. On effectue un seul jet pour plusieurs unités d'une même brigade qui chargent ensemble, en prenant en compte le type de terrain le plus pénalisant. Un marqueur est positionné pour indiquer la distance maximale pouvant être atteinte en cas de succès.

### 8. 3 Impact

Une fois effectués tous les mouvements de charge, chaque assaut qui n'a pas été brisé par un feu défensif donne lieu à un **impact**, sauf si l'unité contactée était déjà en déroute, auquel cas elle est directement éliminée.

Procédure : l'assaillant et le défenseur effectuent chacun un **test de moral d'impact**.

Modificateurs additionnels cumulatifs (en plus des modificateurs de moral normaux) :

- + 1 pour une unité déclarée baïonnette au canon,
- - 1 si l'unité est affectée par le « Rebel Yell\* »,
- - 1 si l'unité est en contrebas de l'adversaire,
- - 1 si l'unité est en terrain accidenté, ou - 2 en terrain très accidenté,
- - 1 si l'unité est hésitante,
- - 1 si l'unité est en ordre dispersé,
- - 2 si elle est en colonne ou en désordre,
- - 3 si elle est en tirailleurs.

Le vainqueur est l'unité qui réalise le plus haut score. Le vaincu recule du nombre de pas indiqué par la différence entre les deux scores, face à l'adversaire, mais désorganisé et démoralisé ; s'il était déjà démoralisé, il déroute.

Le recul suite à un impact s'effectue obligatoirement suivant un axe reliant les deux TdC. S'il ne peut être exécuté sans traverser un terrain défini comme impassable ou une autre TdC ennemie, l'unité est directement éliminée.

\* : *Rebel Yell* : en termes de jeu, ascendant psychologique des vétérans sudistes sur les bleus nordistes, ou, plus généralement, terreur inspirée par un adversaire désigné comme « impétueux » selon le scénario ou les circonstances.

### 8. 4 – Poursuite

Si le vainqueur de l'impact est l'assaillant, il effectue un test de réaction :

- S'il est réussi\*, le régiment prend la place occupée précédemment par le vaincu,
- En cas d'échec\*, le régiment poursuit son mouvement jusqu'au maximum de sa distance de déplacement.

\* : *le joueur peut choisir l'inverse, s'il le déclare à son adversaire avant de jeter les dés*

Si le vaincu est rejoint, il y a *mêlée* (voir 9) ; s'il était en déroute, il est directement éliminé. Si le vainqueur parvient à deux pas d'une autre unité adverse au cours de la poursuite, un nouveau test de moral d'impact est résolu.

Si la charge n'aboutit pas à une mêlée, une unité peut charger un second tour consécutif conformément aux conditions normales, mais sans bonus de mouvement, et désorganisée.

### 8. 5 – Combats multiples

Si plusieurs impacts ont lieu durant le même tour de jeu, le joueur assaillant choisit leur ordre de résolution. Si les deux camps ont initié des charges aboutissant à un impact, les joueurs tirent au sort quel camp prend l'initiative. Le camp qui remporte l'initiative résout tous ses impacts dans l'ordre de son choix, puis c'est au tour du camp adverse.



### 8. 6 – Contre-charges

Lorsque deux unités ennemies se chargent mutuellement, elles sont déplacées jusqu'à deux pas l'une de l'autre et effectuent directement un test de moral d'impact.

### 8. 7 – Batteries chargées

- Si la batterie a un ordre de **Redéploiement**, elle peut ouvrir le feu au jugé sur l'unité qui la charge (avant d'effectuer le mouvement de charge), puis atteler et se replier à demi-mouvement.
- Si la batterie est sous ordre **Tenir**, elle fait front et ouvre le feu dès que l'adversaire arrive à portée de mitraille, dans le but de stopper la charge. Elle peut être réorientée avant d'effectuer ce tir, mais seulement si la charge a débuté à plus de 5 pas de la batterie (10 pas si l'assaillant est un régiment de cavaliers montés).

Si la charge n'est pas stoppée, la batterie est soumise à un test de moral. S'il est réussi, les artilleurs combattent en mêlée ; en cas d'échec, ils déroulent en abandonnant leurs pièces. Une batterie attelée est directement éliminée si elle est contactée par une charge.

### 8. 8 – Charge de cavalerie

En phase d'action, un régiment de cavalerie doit réussir un test de réaction pour exécuter une charge, même s'il s'agit d'un ordre de brigade. En cas d'échec, les cavaliers restent sur place, hésitants. Si plusieurs unités d'une même brigade de cavalerie chargent ensemble, effectuer un seul test en prenant pour base la valeur du meilleur régiment.



### 9 – Mêlée

En cas d'égalité au test de moral d'impact, les unités impliquées sont au corps à corps en **mêlée**, et désorganisées.

Procédure : pour chaque unité, tirer 1d6 pour 5 figurines (arrondir au multiple de 5 supérieur).

On ajoute + 1 à chaque dé si :

- ✓ Le régiment a mis baïonnette au canon,
- ✓ L'unité est composée de vétérans,
- ✓ Un général est attaché à l'unité

On retranche - 1 sur chaque dé pour un régiment de bleus.

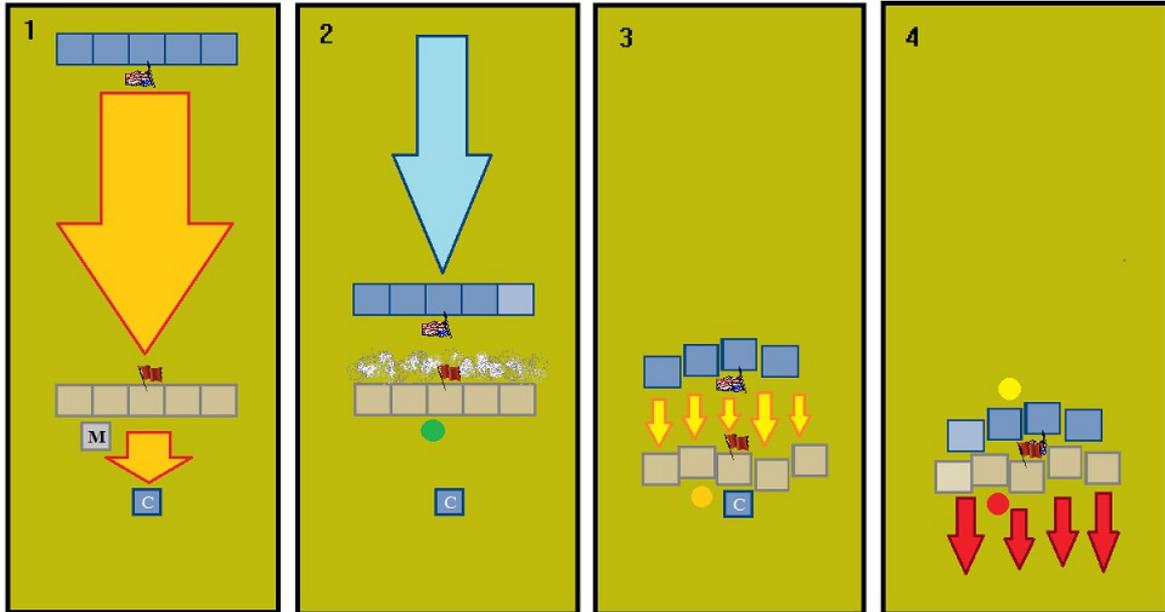
Le score obtenu est doublé, sauf si l'unité est démoralisée, ou triplé dans le cas d'une unité de cavalerie montée chargeant. Chaque multiple de 5 (arrondir au multiple inférieur) occasionne simultanément une perte à l'adversaire.

Les éventuels tests de moral consécutifs sont résolus ; si aucune unité ne déroute, la mêlée est poursuivie un round suivant. Les unités en soutien arrière peuvent intégrer une mêlée si elle se poursuit un second round consécutif.



<http://BILLY.YANK.monsite-orange.fr>

**Exemple de charge :** le 20th Maine (en bleu) reçoit un ordre spécifique de *Charger*, alors que l'ordre de sa brigade est de *Tenir*. Lorsque les ordres sont dévoilés, le joueur fédéral effectue un **test de réaction** : il tire 1d6, et obtient un 3. Le test est réussi car il fallait obtenir 3 ou + pour une unité de vétérans. L'ordre de charger peut donc être exécuté, et le joueur déclare que l'unité met *baïonnette au canon*...



1) Le joueur opte pour un bonus de mouvement afin de contacter le 15th Alabama qui se trouve à environ 9 pas, et donc au-delà de la distance normale de déplacement (8 pas pour un régiment en ligne). Il tire un dé de moyenne et obtient un 4 ; le mouvement total de l'unité est donc de  $8 + 4 = 12$  pas. Le joueur positionne un pion d'ordre « Charge » à 12 pas en avant de l'unité, et la déplace jusqu'à 2 pas de l'adversaire. Le 15th Alabama avait ordre de *Manœuvrer* ; il devient donc *Hésitant* et reçoit un marqueur **vert**.

2) Le joueur sudiste effectue un test de réaction pour déterminer la distance du tir défensif (ce tir est possible car l'unité est devenue *Hésitante*) ; il tire 1d6 et obtient 1. Le test échoue, et le tir est considéré comme étant effectué à portée moyenne. Le 15th Alabama inflige néanmoins trois pertes à son adversaire, qui perd un élément et doit donc tester son moral.

Le joueur fédéral jette 2d6 et tire un 4 positif et un 2 négatif, soit un score de + 2 modifié comme suit : +1 (vétérans), - 1 (un élément perdu au combat), + 1 (ordre de charger), soit un total de + 3. Le test est donc réussi, et le régiment nordiste vient au contact.

3) Les deux joueurs effectuent alors chacun un **test de moral d'impact** : le joueur sudiste obtient un total de 1, et le joueur nordiste un total de 3. Le 20th Maine remporte donc l'impact avec deux points d'écart, et le 15th Alabama doit reculer de deux pas, désorganisé et *Démoralisé* (pion jaune). Note : le 20th Maine est également désorganisé car il a maintenant dépassé sa distance normale de déplacement.

4) Le joueur fédéral effectue ensuite un test de réaction pour déterminer si le 20th Maine poursuit, et il tire un 2. Le régiment poursuit donc son mouvement, et percute son adversaire : une mêlée s'ensuit. Le joueur nordiste jette 3d6 (pour 12 figurines), + 3 (baïonnette au canon, + 1 par dé), + 3 (vétérans, + 1 par dé), et obtient un total de 16, qui, doublé, est arrondi à 30, soit 6 pertes. Le joueur sudiste obtient quant à lui un total de 15, mais ce score n'est pas doublé car le régiment est *démoralisé*.

Comme chacune des unités perd un élément, les deux joueurs effectuent un test de moral et échouent. Le 20th Maine passe *démoralisé* ; le 15th Alabama *déroute* et exécute un mouvement de déroute obligatoire.

## 10 – Pertes des officiers

Chaque fois qu'une unité à laquelle est attaché un général subit une perte, tirer 1d6 ; sur un score de 1, l'officier risque d'être atteint. Tirer un nouveau d6 ; sur un résultat de 1 ou 2, le général est tué ou grièvement blessé et sa figurine est éliminée. Au second tour suivant son élimination, un brigadier éliminé pourra être remplacé par un suppléant, de charisme 0 et dont la compétence est déterminée avec 1d6 : 1/2/3 = médiocre, 4/5 moyen, 6 = bon.

Un général attaché partage le sort de son unité si elle est éliminée, et suit le mouvement si elle recule ou déroute.

Un général détaché au contact avec une TdC adverse en fin de tour doit tester avec 1d6 :

- Sur 4 ou +, il s'échappe et est déplacé normalement,
- Sur 3 ou - (4 ou - s'il s'agit de cavaliers ennemis), il est capturé et éliminé.

## Annexe : règles additives optionnelles

### Construction d'abatis

Sous ordre T ou M, une unité d'infanterie dont la TdC est à moins de 6 pas d'une zone boisée et hors de vue de tout ennemi peut être laissée immobile un tour complet, à l'issue duquel elle bénéficie d'un abri linéaire léger matérialisé par un marqueur idone (brindilles, allumettes, etc.). Le bénéfice est caduc si l'unité bouge ou si elle est éliminée.

### Incendie des bâtiments

Tirer 1d6 pour chaque impact d'artillerie réussi contre un bâtiment, indépendamment des pertes susceptibles d'affecter l'unité s'y trouvant. Sur un 6 (5 ou 6 pour une construction en bois), le bâtiment prend feu et toute unité qui l'occupe doit obligatoirement l'évacuer au tour suivant sous peine d'élimination.

### Canons à chargement par la culasse

En tir de contre-batterie, les dés d'impact des éléments pourvus de ce type de matériel peuvent être relancés en cas d'échec.

### Mitrailleuses

Traitées comme les pièces d'artillerie rayée moyenne, mais portée limitée à 12 pas (zone 2).

Le modificateur « tir de boîte à mitraille » s'applique même en zone 2, mais tout impact réussi sur 5 ou 6 entraîne un enrayage définitif de la pièce.



### Confusion d'uniformes

Dans certains scénarios, le joueur peut être contraint de résoudre un *test de réaction* pour permettre à une unité d'ouvrir le feu sur un adversaire dont les tenues prêtent à confusion : bleues pour les confédérés, ou grises pour les fédéraux. En cas d'échec, l'unité devient simplement *hésitante* et ne tire pas.

### Système de mouvement alternatif

Pour les joueurs rétifs aux mouvements simultanés, ou en cas de situation complexe, un système d'activation alternatif est proposé :

En phase de mouvements, les joueur tirent **1d3\*** pour chaque unité sous ordre **M**.

Au score obtenu, on ajoute **0** pour une unité de Bleus, **1** pour une unité « Standard », ou **2** pour une unité de Vétérans.

On obtient donc pour chaque unité un score compris entre 1 et 5, et qui correspond simplement à l'ordre suivant lequel les unités vont être bougées, l'une après l'autre.

Les dés employés sont laissés pour mémoire auprès des unités correspondantes, leur constellation indiquant le numéro de l'ordre d'activation ; ils sont retirés au fur et à mesure de l'activation des unités.

- Si plusieurs unités d'un même camp ont un même numéro d'activation, le joueur choisit l'ordre suivant lequel elles sont activées.
- L'ordre d'activation d'unités d'un même camp peut être interverti tant que cela n'affecte pas l'initiative du camp adverse.
- Si des unités des deux camps ont un même numéro d'activation, on tire au sort le camp qui joue en premier le moment venu.

Les joueurs désignent les unités activées au fur et à mesure. Lorsqu'une unité est désignée, le joueur adverse peut déclarer un **contre** ; il interrompt le cours normal de l'ordre d'activation, et désigne une de ses propres unités post-séante, mais dont l'expérience est **supérieure** à celle sur le point d'être activée (Standard par rapport à Bleus, ou Vétérans par rapport à Standard ou à Bleus). Il effectue un test de réaction pour son unité :

- En cas d'échec, l'unité devient *hésitante*,
- S'il réussit, il court-circuite l'activation de l'unité adverse en bougeant d'abord sa propre unité.

Une fois le contre effectué, l'ordre normal d'activation reprend.

\* :  $1/2 = 1$  ;  $3/4 = 2$  ;  $5/6 = 3$



<http://BILLY.YANK.monsite-orange.fr>