



Billy Yank

règles complètes guerre de sécession



Auteur : Pierre LAPORTE Règles publiées dans le Vae Victis n°12 (janvier -février 1997)
Version revue et corrigée par Alain JOUCLA et Philippe MONTOYA



1 - Introduction



Pour jouer, vous devez vous munir de la règle de mouvement ou d'un mètre gradué en pouces, de jetons de couleur rouge, verte, jaune, de pions d'ordre et de dés à 6 faces (noté d6). *Billy Yank* est conçue pour des figurines de 15 ou 20 mm.

1.1 - Echelle de jeu

Une figurine représente environ 20 hommes, un canon représente deux canons réels. Un pas (2,5 cm) sur la table équivaut à 50m environ. Une séquence de jeu équivaut à 15 min de temps réel.

1.2 - Organisation et soclage

L'unité de base est le régiment, 400 hommes en moyenne, soit 20 figurines en termes de jeu. Les figurines sont soclées par groupes, sur des « éléments » de **2,5cm de front** (de 2 à 6 figurines par élément, suivant l'importance de l'effectif de chaque unité), à raison de **5 éléments par régiment**. Pour la cavalerie, on utilisera des socles de **3,5cm de front x 3cm de profondeur**.

Un régiment de 500 hommes est ainsi représenté par 5 éléments à cinq figurines chacun¹. Les régiments (de **deux à six**) sont regroupés en **brigade**. Le général de brigade est représenté par une figurine d'officier à cheval soclée individuellement.

Le joueur tient le rôle d'un **général de division** ayant sous ses ordres une ou plusieurs brigades, commandée chacune par un général de brigade. Si le général de division est présent sur la table, il est représenté par une figurine entourée d'aides de camp.

Les canons sont soclés individuellement, chaque canon étant servi par deux figurines d'artilleurs. Ils sont regroupés en **batterie** de deux ou trois pièces selon les cas.

1.3 - Caractéristique des troupes

Les différents types de troupes sont les suivants :

- **vétérans** : soldats aguerris, sous les drapeaux depuis plusieurs mois ou plusieurs années.
- **aguerries** : soldats entraînés, ayant déjà combattu au moins une fois.
- **bleus** : soldats peu entraînés n'ayant jamais vu le feu.

1.4 - Caractéristique des généraux

Chaque général est caractérisé par son charisme et sa compétence

- le **charisme** correspond au bénéfice moral qu'apporte le brigadier à un régiment auquel il se trouve attaché (modificateur de **0**, **+1** ou **+2** suivant le cas) ;
- la **compétence** représente le professionnalisme et l'aptitude du brigadier à s'adapter à une situation inattendue (**1** : excellent, **2** : bon, **3** : moyen, **4** : médiocre).

¹ Ce système de soclage, emprunté à *Johnny Reb* et compatible avec celui de *Fire and Fury*, permet de visualiser au premier coup d'œil le pourcentage de pertes subi par l'unité (un élément éliminé = 20% de pertes). La profondeur des éléments est libre, mais doit juste convenir pour disposer les figurines.

1.5 - Soclage des généraux

Type	Figurines	Dimensions socle
Général d'Armée (Lee, Grant, Meade par exemple)	4 figurines	4 cm x 4cm
Général de Corps (Longstreet, Porter par exemple)	3 figurines	3 cm x 3 cm
Divisionnaire d'infanterie	1 général + 1 fantassin	2,5cm x 3 cm
Divisionnaire de cavalerie	1 général + 1 cavalier	3,5 cm x 3 cm
Général de Brigade	1 général	2,5cm x 3 cm



Du brigadier au général d'Armée
(photo provenant du forum des *Ultimes guerriers*).

1.6 - Mise en place des éléments composant le terrain

Cette règle prévoit l'utilisation de scénarios mais les joueurs peuvent décider de créer leur propre terrain en s'inspirant de systèmes utilisés dans d'autres règles. Quoiqu'il en soit chaque élément doit être délimité précisément afin d'éviter tout problème durant la partie. Pour délimiter les forêts, les bois, les zones construites on utilisera des bases de couleur délimitant la surface occupée par l'élément.

➤ Le cas des zones construites

Elles sont délimitées à l'aide d'une base sur laquelle sont placés quelques bâtiments. Les routes sont matérialisées.

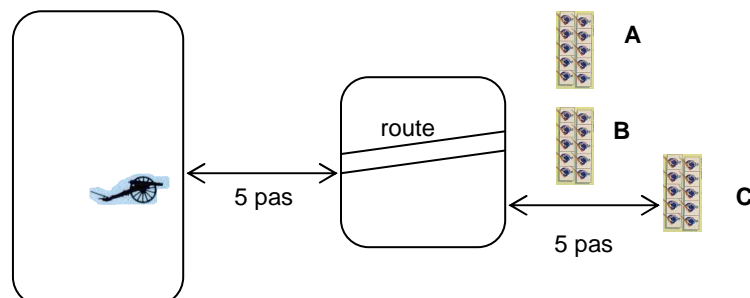
Pour entrer dans une zone construite sans passer par les routes, **les unités perdent 2 pas** de mouvement (simule l'entrée dans un bâtiment) puis se déplacent à la **vitesse « terrain accidenté » sauf dans les rues**.

L'infanterie est considérée en **ordre dispersé** (-1 par dé au tir) sauf les zouaves, les sharps et les cavaliers démontés.

Les tirs vers l'extérieur de la zone construite ne sont possibles que pour les unités placées en lisière de la zone.

Lorsqu'une batterie d'artillerie surplombe une zone construite, elle doit être située à 5 pas minimum de celle-ci pour pouvoir tirer par-dessus la zone construite. La cible doit se trouver aussi à un minimum de 5 pas de la zone construite.

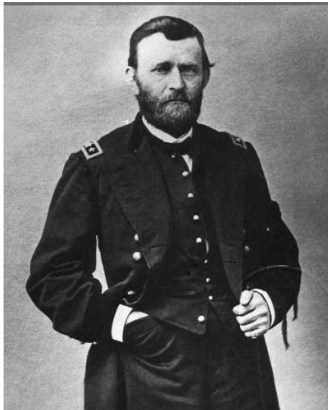
La présence d'une route dans l'axe de la batterie autorise le tir en ignorant le critère de 5 pas.



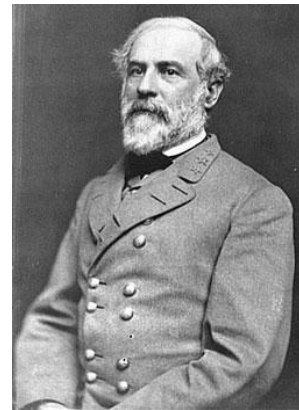
La batterie peut tirer sur la cible B (tir dans l'axe de la route), la cible C (qui est à 5 pas de la zone construite). Le tir n'est pas possible sur la cible A (à moins de 5 pas de la zone construite).



2 - Tour de jeu



Ulysse Grant



Robert E. Lee

Le jeu est subdivisé en **cinq phases** distinctes communes aux deux joueurs.

1 - Phase d'attribution des ordres

2 - Phase de ralliement

Les joueurs testent les unités démoralisées et en déroute, puis déplacent ensuite 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 4.1 et 4.2**).

4 - Phase d'actions

Les ordres sont exécutés simultanément en respectant les étapes suivantes :

- **mouvement de repli** des régiments et **redéploiement des batteries** ;
- **charges** et résolution des **mêlées** ;
- **manœuvres et ajustement des formations**.

Les unités immobiles peuvent tirer à tout moment au choix du joueur durant la phase 4, excepté si elles sont chargées (**voir 8.1**).

5 - Phase de tir des unités en mouvement





3 - Ordres



3.1 - Infanterie et cavalerie

Au début du tour de jeu, les joueurs attribuent un ordre à chacune de leur brigade, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès du général de brigade. **Les ordres sont dévoilés simultanément en phase 3**, ils affectent tous les régiments d'une brigade dans **un rayon de 12 pas** autour de la figurine du général de brigade.

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

- **Repli [R]** : les régiments reculent vers leurs lignes, **en désordre**, dos à l'ennemi. Ils bénéficient d'un bonus de **mouvement identique à celui d'une charge (voir 8.2)**. Les unités avec un ordre de repli ont priorité de mouvement sur les unités chargeant ou manoeuvrant, 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 manoeuvrant. **Ils peuvent tirer en phase 5** du tour de jeu, s'ils ne sont pas engagés en mêlée à ce moment.
- **Manoeuvrer [M]** : les régiments avancent ou changent de formation. **Ils peuvent engager l'ennemi, par le feu uniquement, en phase 5** du tour de jeu.
- **Tenir [T]** : Les régiments restent sur place immobiles. Ils ont priorité de tir sur les unités en mouvement et **peuvent faire feu à tout moment au choix du joueur en phase 4** du tour de jeu, excepté s'ils sont chargés (**voir 8.1**).

3.2 - Artillerie

Chaque batterie d'artillerie doit recevoir un ordre, indépendamment de la brigade à laquelle elle se trouve éventuellement rattachée.

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

- **Manoeuvrer [M]** : une batterie attelée peut :
 - se déplacer normalement
 - ou** se déplacer à demi-mouvement et dételer,
 - ou** dételer sur place et tirer à demi-puissanceen **phase 5** du tour de jeu.

- **Tenir [T]** : une batterie déployée peut **rester immobile et tirer en phase 4** dans l'axe d'orientation des pièces ou **pivoter sur place pour s'orienter et tirer en phase 5**.

- **Redéploiement [R]** : une batterie déployée peut :
tirer au jugé, atteler et se déplacer à demi-mouvement
ou atteler et se déplacer normalement.

Les batteries avec ordre de redéploiement ont priorité sur les unités chargeant ou manoeuvrant.





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 qu'elle avait au tour précédent doit faire tester son général de brigade ou de division (respect de la chaîne de commandement). Lorsque les ordres sont dévoilés **jeter 1d6** :

- si le score obtenu est **supérieur** au degré de compétence du brigadier ou du divisionnaire, le nouvel ordre est transmis et peut être appliqué immédiatement ;
- si le score obtenu est **inférieur ou égal** au degré de compétence du brigadier ou du divisionnaire, le nouvel ordre n'est pas transmis ou le général concerné refuse d'en tenir compte. La brigade ou la division conserve donc l'ordre qu'elle avait au tour précédent.

Modificateur : -1 au jet de dé si le brigadier est attaché à une unité.

Ce test est toujours réussi dans le cas où la figurine du général de division est adjacente à celle du brigadier concerné.

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

4.2 - Ordres spécifiques

Le joueur peut, s'il le désire, attribuer à un régiment un ordre spécifique qui peut être différent de celui de sa brigade.

En phase 1, l'unité reçoit un pion d'ordre face cachée auprès du drapeau. Lorsque les ordres sont dévoilés, le joueur doit effectuer un **test de réaction** (voir 5.1). En cas d'échec, le régiment devient **hésitant** : il reste immobilisé sur place et reçoit un **marqueur vert**. Ces marqueurs sont retirés automatiquement à la fin du tour. Si le test a réussi, le régiment peut exécuter son ordre normalement.

Exception : un régiment en tirailleurs peut exécuter automatiquement un ordre spécifique de repli, sans nécessité de test.

Les ordres spécifiques sont automatiquement retirés en fin de séquence de jeu, excepté si le régiment est hors du rayon d'action (12 pas) de son général de brigade. Dans ce cas, l'ordre spécifique est obligatoirement reconduit d'un tour de jeu sur l'autre, sans nécessiter de test. **Pour faire exécuter un nouvel ordre spécifique différent à un régiment**, le joueur doit réussir un **test de réaction** en phase de commandement (phase 3). En cas d'échec, le régiment devient **hésitant**.

Important : lors du premier tour de jeu, tous les ordres spécifiques s'appliquent automatiquement sans nécessité de test.

4.2 – Régiments isolés

Tous les régiments d'une brigade dont le général a été tué lors du tour de jeu précédent doivent obligatoirement réussir un **test de réaction** pour pouvoir exécuter un nouvel ordre différent du tour précédent. **En cas d'échec, les unités deviennent hésitantes.**

Un régiment éloigné de plus de 12 pas ou hors de vue de son brigadier devient **hésitant s'il ne reçoit pas un ordre spécifique**. Les obstacles importants (colline, village, forêt) bloquent la ligne de vue.



5 - Tests



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 différent de celui de la brigade dont il dépend ou un ordre spécifique différent de l'ordre du tour précédent ;
- pour permettre à un régiment qui engage l'ennemi par le feu (7.2) d'exécuter un ordre impliquant un mouvement (M, C, ou R) ;
- en cas de poursuite après une charge (8.4) ;
- en cas d'interpénétration de deux unités ;
- pour autoriser une charge de cavalerie (8.8) .

Procédure : le joueur jette 1d6 et doit obtenir :

unité de bleus	5 ou 6
unité aguerrie	4 ou +
unité de vétérans	3 ou +

Modificateur : +1 si un général est attaché à l'unité.

5.2 - Test de moral

Le joueur doit effectuer un test de moral :

- lorsqu'une unité voit dérouter une unité amie (sauf s'il s'agit d'artilleurs ou de tirailleurs) à moins de 12 pas ;
- lorsque le taux de pertes d'un régiment atteint 20%, 40%, 60% et 80% (en clair, chaque fois qu'un régiment perd un élément) ;
- lorsque le général attaché à une unité est tué ;
- lorsque l'unité voit la mort de son brigadier ou de son divisionnaire à moins de 12 pas.
- au moment de l'impact lors d'une charge ;
- lorsqu'un régiment de bleus subit sa première perte ;
- chaque fois qu'une batterie subit une perte.

Procédure : le joueur jette 2d5 et effectue la différence entre les deux résultats obtenus (avant le jet, un dé est désigné comme étant positif et l'autre comme négatif). Le score obtenu est ensuite modifié en fonction des paramètres figurant sur la **Table des modificateurs de moral**.

Le test est réussi si le total obtenu 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 et déroute immédiatement en utilisant la totalité de sa distance de déplacement en déroute, dos à l'ennemi. L'unité est désorganisée et ne peut recevoir aucun type d'ordre.

Une unité en déroute qui rate un test de moral est éliminée du jeu.

Dans le cas d'une charge qui a échoué, le mouvement de déroute se fera au début du prochain tour de jeu.

Une unité démoralisée qui se replie et qui réussit son test de moral peut avoir un ordre « T ».

5.3 - Test de moral : mort d'un général

- Une unité n'étant affecté d'aucun malus de moral voyant la mort de son général de brigade ou de division ou du général en chef devient hésitante.
- Les unités hésitantes ou démoralisées doivent tester leur moral. En cas de réussite, elles gardent le même moral. En cas d'échec :
 - une unité hésitante devient démoralisée.
 - une unité démoralisée déroute immédiatement.

5.4 - Tests de ralliement

Ils sont identiques aux tests de moral, à cette différence qu'une unité démoralisée ne déroute pas en cas d'échec, mais conserve son marqueur de démoralisation.

- **Une unité démoralisée** qui rallie **devient hésitante**. Le joueur remplace le marqueur jaune par un **marqueur vert**. Une unité hésitante reste immobilisée. Le marqueur vert est retiré automatiquement en fin de tour de jeu.
Une unité démoralisée qui ne rallie pas peut exécuter un mouvement de repli sans nécessité de test en phase 4 du tour de jeu
- **Une unité en déroute** n'est pas éliminée en cas d'échec au test de ralliement, mais elle conserve son marqueur de déroute. Une unité en déroute qui rallie **devient démoralisée** et peut faire volte-face. Si elle ne rallie pas, elle doit obligatoirement effectuer un mouvement de déroute en fin de phase de ralliement.

Une unité se réorganise automatiquement au prochain tour si elle n'a pas de marqueur jaune ou rouge.

5.5 - Cracks

Les unités qui se distinguent des autres par leur esprit de corps et leurs qualités de combattants exceptionnels (Texas Brigade ou Iron Brigade) bénéficient d'un +1 permanent aux tests de moral et de ralliement, en plus d'être considérés comme vétérans

Les jetons :

- **Bleu** : unité à court de munitions
- **Vert** : unité hésitante
- **Jaune** : unité démoralisée
- **Rouge** : unité en déroute



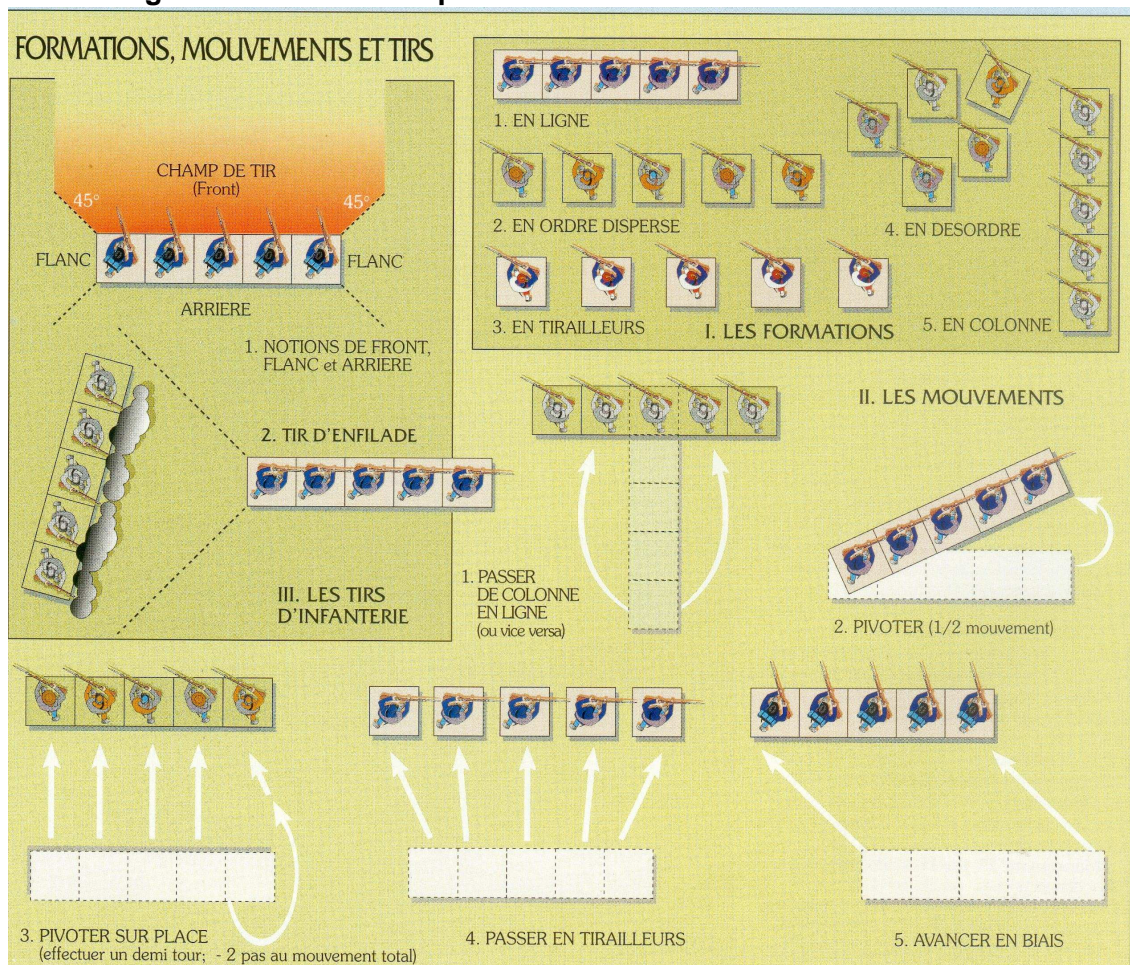
6 - Manoeuvres et mouvement

6.1 - Mouvement

Le mouvement est simultané, mais fractionnable en demi-mouvement ou en quart de mouvement afin de résoudre les cas de simultanéité en combat rapproché.

Sous ordre de **manoeuvrer**, un régiment d'infanterie ou de cavalerie peut :

- **avancer en ligne droite**, ou en biais jusqu'à un maximum de 45° ;
- **pivoter**, à demi-mouvement (l'élément de l'extrémité de la ligne sert de pivot et ne bouge pas ; voir exemple) ;
- passer puis **avancer en tirailleurs** ;
- passer, puis **avancer en ordre dispersé** ;
- **passer de ligne en colonne**, ou vice-versa (troupe expérimentées et vétérans : ½ séquence puis déplacement à demi-mouvement ; bleus : un tour de jeu complet) ;
- **reculer** à demi-mouvement ;
- **reformer en ligne une unité en ordre dispersé** : ½ séquence (peut ensuite effectuer un demi-mouvement) ;
- passer de **tirailleur à ligne** : 1 séquence
- **franchir un obstacle linéaire** (mur, clôture, etc.) : moins deux pas de mouvement ;
- **traverser une unité amie** au risque de désorganiser les deux unités (excepté si l'une des unités est en tirailleurs). Le joueur doit alors réussir un **test de réaction** pour chacune des unités afin de les maintenir en formation.
- **changer de formation sur place**.



6.2 - Ajustement de formation

- Sur ordre de **tenir**, une unité **en terrain clair** peut **avancer d'une distance de deux pas maximum**, ou **pivoter** sur place d'un quart de tour ou d'un demi-tour. Elle est pénalisée au tir, **perd sa priorité de feu** sur un ennemi en mouvement et **ne peut tirer qu'en phase 5**.
- Sur ordre de **tenir**, une unité **en terrain accidenté** peut **avancer d'une distance de un pas maximum**. Elle subit les mêmes pénalités que précédemment.

6.3 - Régiments de cavalerie

- Sur un œuvre de **manœuvrer**, un régiment de cavalerie peut effectuer au maximum **un demi-mouvement**, puis **démonter et se déployer sur place en ordre dispersé ou en tirailleurs**, seules formations autorisées aux cavaliers démontés. Les figurines sont remplacées par leurs homologues démontées, **l'un des éléments ne combat pas** et, placé derrière l'unité, représente les hommes affectés à la garde des chevaux.
- Sur un ordre de **repli**, un régiment de cavalerie démonté peut **remonter** à cheval et **effectuer un demi-mouvement**, en devenant **désorganisé**.

6.4 - Les généraux

Le joueur doit détacher ou déplacer les généraux attachés en même temps que leurs unités d'attache et déplacer les généraux détachés lorsque toutes les unités sous ordre de manœuvrer ont effectué leurs mouvements.

6.5 - Prolonge

Sur ordre de **Tenir**, une batterie déployée en terrain clair peut avancer d'une distance de **un pas maximum sans atteler** mais ne peut tirer qu'en **phase 5**.

6.6 – Mouvements obligatoires

Une unité avec un ordre M doit avancer d'au moins $\frac{1}{4}$ de mouvement.

Cas spécial : si l'unité souhaite se placer derrière un obstacle linéaire (mur, barrière, haie, etc.) ou se placer en lisière de forêt ou d'une zone construite, cette obligation ne s'applique pas. L'unité utilise le potentiel de mouvement nécessaire (dans la limite autorisée) pour atteindre sa position.





7 - Tirs



Tout type d'unité (infanterie, cavalerie ou artillerie) ne peut tirer **qu'une fois par tour**.

7.1 - Tirs d'infanterie et de cavalerie

Procédure : on mesure la distance de tir à partir du centre de l'unité qui ouvre le feu. Le joueur lance **1d6 pour cinq figurines** en arrondissant au multiple supérieur (exemple : 3d6 pour un régiment de 14 figurines). Le total obtenu est ensuite modifié par la **Table des modificateurs de tir**.

Si un joueur obtient **6 sur chaque dé**, le régiment reçoit un **marqueur bleu** et sera à court de munitions lors du tour de jeu suivant.

Après calcul du **total modifié**, la cible perd **une figurine pour chaque multiple de 5** (arrondir au multiple de 5 inférieur).

Exemple : une unité de 25 figurines effectue un feu de salve à neuf pas sur un régiment ennemi. Le joueur jette donc 5d6 ($25 : 5 = 5$), plus 5 (feu de salve, +1 par dé), et obtient un total de 22. Ce score est divisé par 2 (cible à longue portée), ce qui donne 11, arrondi à 10n soit 2 pertes.

Les unités absolument immobiles au cours d'un tour de jeu ont la **priorité de tir sur les unités en mouvement**. Dans tous les autres cas, les tirs sont simultanés.

En phase 3, le joueur peut choisir de **laisser immobile un régiment sous ordre M ou R** afin de lui faire bénéficier de cette priorité, mais l'unité devient **hésitante** et reçoit un **marqueur vert**.

Note : en forêt dense, la visibilité réduite à cinq pas interdit les tirs à longue portée.

7.2 – Marqueurs de tir

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui engage l'ennemi par le feu reçoit un **marqueur de tir** représenté par un bout de coton effiloché. Le régiment est alors immobilisé et doit éventuellement réussir un **test de réaction en phase 4** pour pouvoir ôter son 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 retiré si l'adversaire pris pour cible se replie ou déroute hors de portée de tir, ou si le régiment cesse le feu durant tout un tour de jeu.

7.3 – Tir d'artillerie

Procédure : on mesure la distance de tir et on détermine sur la **Table des tirs d'artillerie** la zone d'impact correspondante. **1d6** est lancé par figurine d'artilleur. Chaque score **supérieur ou égal au numéro de zone** où se trouve la cible équivaut à un **impact**. Par exemple, si la cible est en zone 4, le joueur doit obtenir 4, 5 ou 6 sur chaque dé. **Ce jet est inutile** si la cible est en zone 1 c'est-à-dire **à portée de mitraille**.

On lance **1d6** par impact, le total obtenu est ensuite modifié sur la **Table des modificateurs des tirs d'artillerie**.

Après calcul du **total modifié**, la cible perd **une figurine** (ou un canon, en cas de tir contre un batterie) **pour chaque multiple de 5** (arrondir au multiple de 5 inférieur).

Exemple : Une batterie de trois « Napoléon » dételle et ouvre le feu à 10 pas (tir en zone 3) sur un régiment ennemi en mouvement. Le joueur jette 6d6 (six artilleurs) et obtient 4, 6, 3, 4, 2, et 1, soit 4 impacts. Il jette 4d6, moins 4 (cible en mouvement, - 1 par dé) et obtient un total de 13, qui, divisé par deux (la batterie a dételé en cours du tour) est arrondi à 5 soit un perte.

- Une batterie sous ordre de **tenir** peut **pivoter** sur place pour orienter son tir ;
 - jusqu'à 45°, sans pénalité, **mais ne peut tirer qu'en phase 5** (tirs d'unités en mouvement) ;
 - au-delà de 45°, mais ne peut tirer qu'à demi-puissance et en phase 5.

- Une batterie **totale**ment immobile et qui ne pivote pas **peut tirer** avant tout mouvement de l'adversaire **en phase 4**, mais directement dans l'axe d'orientation des pièces.

7.4 - Tirs d'artillerie : tirs de destruction

Ce type de tir permet de détruire des fortifications ou des bâtiments. **Il doit être annoncé avant de procéder au tir.** En cas d'oubli, le tir, s'il réussit, entraînera des pertes humaines mais n'endommagera pas les fortifications ou les bâtiments.

Si le tir réussit, les dégâts occasionnés seront :

- **pour les 6 livres, les 12 livres et les Napoléon** : destruction d'un abri léger sur 3cm toutes les 5 pertes ;
- **pour les 3 inches, 10 Parrot et 20 Parrot** : destruction d'un abri léger sur 6cm toutes les 5 pertes ou de 3cm pour un abri lourd ou dense.

Type de pièce	Abri léger	Abri dense ou lourd
6 livres	3 cm / 5 pertes	
Napoléon ou 12 livres	3 cm / 5 pertes	
3 inches ou 10 Parrot	6 cm / 5 pertes	3 cm / 5 pertes
20 Parrot	6 cm / 5 pertes	3 cm / 5 pertes

Pour définir les pertes humaines, on réutilise les dés obtenus lors de la phase de tirs de destruction et on applique les modificateurs d'un tir d'artillerie classique (il faudra compter l'abri dans la mesure où sa destruction est concomitante aux pertes humaines)

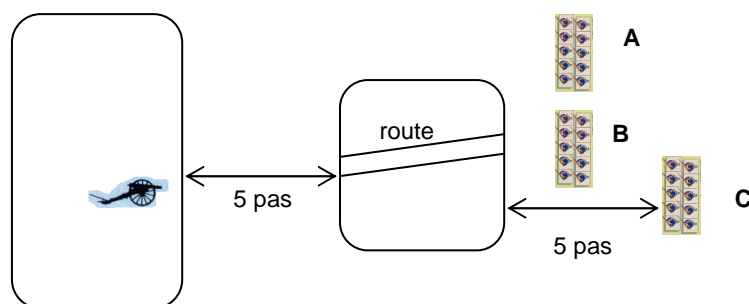
7.5 - Tirs multiples

Un régiment qui dispose de plusieurs cibles potentielles peut diviser son tir en partageant le nombre de dés à jeter. Par exemple, un régiment de 25 figurines (5D6) peut effectuer un tir à 2d6 modifiés sur une cible X et un tir à 3d6 modifiés sur une cible Y. Le partage doit respecter les angles de tir (45°)

7.6 - Tirs par-dessus une zone construite

Lorsqu'une batterie d'artillerie surplombe une zone construite, elle doit être située à 5 pas minimum de celle-ci pour pouvoir tirer par-dessus la zone construite. La cible doit se trouver aussi à un minimum de 5 pas de la zone construite.

La présence d'une route dans l'axe de la batterie autorise le tir en ignorant le critère de 5 pas.



La batterie peut tirer sur la cible B (tir dans l'axe de la route), la cible C (qui est à 5 pas de la zone construite). Le tir n'est pas possible sur la cible A (à moins de 5 pas de la zone construite).



8 - Charges



8.1 - Procédure de charge

- 1- Les unités qui chargent sont déplacées simultanément **jusqu'à 2 pas de l'adversaire**. Les mouvements de charge s'effectuent nécessairement **en ligne droite** dans l'axe d'orientation de l'unité.
- 2- Un **test de réaction** détermine la distance de tir de chaque unité menacée par une charge :
 - si le test réussi, le régiment en défense peut ouvrir le feu à bout portant ;
 - en cas d'échec, le tir est considéré comme s'effectuant à distance moyenne.
- 3- Les **tirs défensifs** sont effectués et le **moral des assaillants** est testé si nécessaire.

Notes : 1) une unité chargée sous ordre **M** devient **hésitante**. Seuls les régiments chargés totalement immobiles durant le tour de jeu (sous ordre T, hésitants ou démoralisés) peuvent effectuer un tir défensif préalablement à l'impact.

2) Pour pouvoir bénéficier du +1, **une unité chargée doit avoir mis en place la baïonnette au canon avant que son adversaire n'ait déclaré la charge en phase 3.**

Unités chargeant avec soutien :

- Un régiment doit avoir lui-même ordre de **charger** pour être considéré comme chargeant en soutien.
- Une unité en soutien sur le flanc et qui n'a pas d'adversaire direct accompagne simultanément le mouvement de l'unité soutenue jusqu'à sa distance maximale de déplacement.
- Une unité en soutien arrière accompagne le mouvement de l'unité soutenue en restant à deux pas directement derrière et devient hésitante si le régiment de tête est stoppé ou recule.

8.2 - Bonus de charge

Au choix des joueurs, une unité qui charge peut obtenir un bonus de mouvement. Pour cela, avant le mouvement le joueur lance :

- **2d6** pour un régiment de cavalerie en terrain plat ;
- **1d6** pour un régiment d'infanterie en terrain plat, ou un régiment de cavalerie en terrain accidenté ;
- pour un régiment d'infanterie en terrain accidenté : pas de bonus

Le total obtenu indique le nombre de pas supplémentaires que peut parcourir l'unité, **désorganisée**, lors de la charge.

On effectue un seul jet pour plusieurs unités d'une même brigade qui chargent ensemble sur le même type de terrain et dans la même direction. Un pion d'ordre est positionné de manière à visualiser la distance maximale que peut parcourir une unité qui charge.

8.3 - Impact

Après tous les mouvements de charge, les unités chargeant qui n'ont pas été stoppées par les tirs défensifs viennent au contact. L'assaillant et le défenseur effectuent alors chacun un **test de moral d'impact**. Le vainqueur est l'unité ayant réalisé le plus haut score. Le vaincu recule du nombre de pas indiqué par la différence entre les deux scores, face à l'ennemi mais désorganisé et démoralisé. Si le vaincu était déjà démoralisé, il déroute.

8.4 - Poursuite

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

- **s'il est réussi**, le régiment prend la place occupée précédemment par le vaincu. L'ordre M sera appliqué au prochain tour si un nouvel ordre ne passait pas.
- **en cas d'échec**, le régiment poursuit son mouvement jusqu'au maximum de sa distance de déplacement. Si le vaincu est rejoint, il y a corps-à-corps. Si le vaincu était en déroute, il est automatiquement éliminé du jeu. Si le vainqueur contacte une autre unité adverse en cours de poursuite, les joueurs effectuent un nouveau test de moral d'impact.

Si la charge ne donne pas lieu à une mêlée, une unité peut charger un autre tour de jeu consécutif, mais en ligne droite, dans le prolongement de la charge précédente, sans bonus de mouvement et désorganisée.

8.5 - Combats multiples

Si plusieurs impacts ont lieu au cours du même tour de jeu, le joueur assaillant choisit leur ordre de résolution.

Si des charges ont abouti à un impact dans les deux camps, les joueurs tirent au sort quel camp prend l'initiative (avec 1d6 par exemple). Le joueur qui gagne l'initiative résout tous les impacts dans l'ordre de son choix, puis c'est au tour du joueur adverse.

8.6 - Contre-charges

Lorsque deux unités adverses se chargent mutuellement, elles se rencontrent à mi-distance 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. Le tir est seulement possible si l'assaillant se trouve directement dans l'axe d'orientation des pièces au départ de l'action.
- Si la batterie a un ordre de **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 pivoter avant d'effectuer ce tir (jusqu'à 45° sans pénalité ; au-delà, tir à demi-puissance), mais **seulement si la charge a débuté à plus de cinq pas de la batterie (dix pas si l'assaillant est un régiment de cavaliers montés)**.

Si la charge n'est pas stoppée, le joueur effectue un test de moral. S'il est réussi, les artilleurs combattent au corps-à-corps. En cas d'échec, les artilleurs déroutent en abandonnant leurs pièces.

Une batterie attelée est éliminée si elle est contactée par une charge.

8.8 - Charge de cavalerie

En phase d'action, un régiment de cavaliers montés 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 et deviennent hésitants. Si plusieurs régiments d'une même brigade chargent ensemble dans la même direction, le joueur effectue un seul test pour toutes les unités en prenant pour base la valeur du meilleur régiment.



9 - Mêlées



En cas d'égalité au test de moral d'impact, il y a mêlée. Les unités impliquées deviennent **désorganisées**.

Procédure : pour chaque régiment, on lance **1d6 pour 5 figurines** (arrondir au multiple de 5 supérieur).

On ajoute **+1 au dé** pour les cas suivants :

- le régiment a mis **baïonnette au canon** ;
- l'unité est composée de **vétérans** ;
- un **général** est attaché à l'unité.

On retranche **-1 pour chaque dé** si l'unité est composée de **bleus**.

Le score obtenu est doublé, sauf si l'unité est démoralisée ou **triplé dans le cas de cavaliers montés chargeant**. Chaque multiple de 5 occasionne simultanément une perte à l'adversaire. Les joueurs font les tests de moral si nécessaire. Si aucune unité ne déroute, la mêlée est poursuivie au tour de jeu suivant. **Les unités en soutien arrière** peuvent participer à une mêlée si elle se poursuit un **second tour consécutif**.

Les unités engagées en mêlée ne peuvent exécuter aucun ordre, et ne peuvent **ni tirer, ni être prises pour cible** d'un tir.

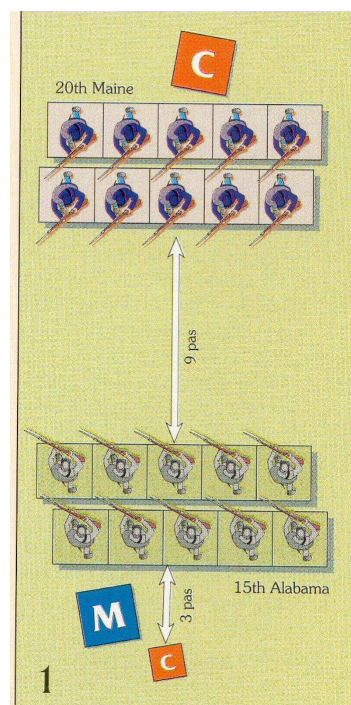


Exemple de charge et de corps à corps

Le **20th Maine** reçoit un ordre spécifique de **charger** alors que l'ordre de brigade est de **tenir**. Lorsque les ordres sont dévoilés, le joueur effectue un **test de réaction** : il jette **1d6** et tire un 3. Le test est réussi car le régiment est une unité de vétérans. L'ordre de charger peut donc être exécutés, et le joueur déclare que l'unité met **baïonnette au canon**.

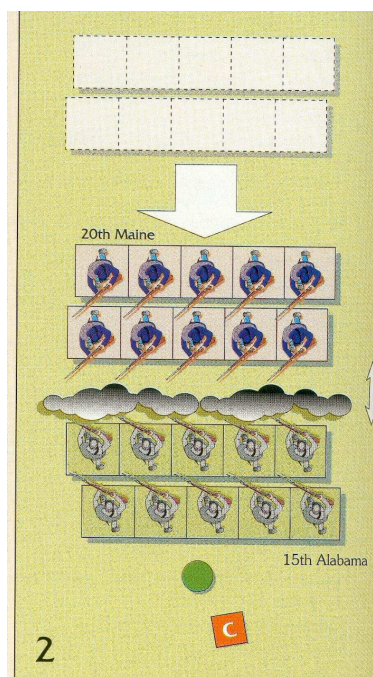
1. Le joueur opte pour un **bonus de mouvement** afin de contacter le **15th Alabama** qui se trouve à 9 pas. Il jette **1d6** et tire un 4. Le mouvement total du régiment est donc de 8 pas (mouvement en ligne en terrain clair)

+ 4 pas (bonus de charge), soit 12 pas. Le joueur positionne un pion d'ordre à 1 é pas en avant du régiment, et déplace ensuite les figurines jusqu'à 2 pas de l'unité adverse. Le 15th Alabama avait ordre de manœuvrer, il devient donc hésitant et reçoit un marqueur vert.

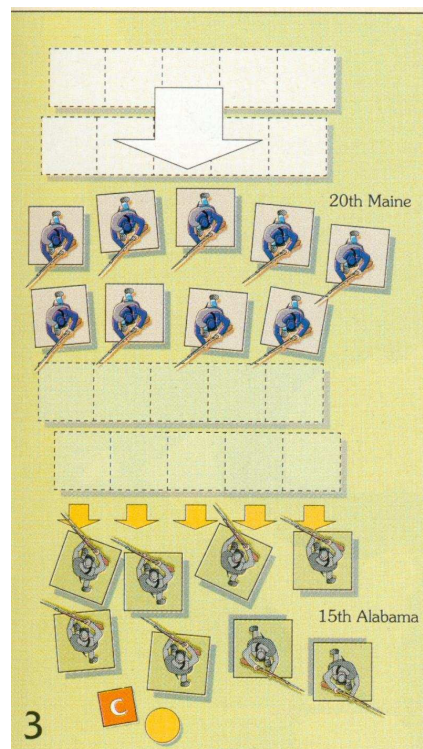


2. Le **joueur sudiste effectue un test de réaction** pour déterminer la distance du tir défensif (ce tir est possible car l'unité est devenue hésitante). Il jette **1d6** et obtient 1. Le test échoue et le tir est résolu à distance moyenne. Le 15th Alabama inflige néanmoins trois pertes à son adversaire qui perd un élément et doit tester son **moral**.

Le joueur jette 2d6 et tire un 4 positif et un 2 négatif soit un score de +2 modifié comme suit : +1 (vétérans), -1 (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.

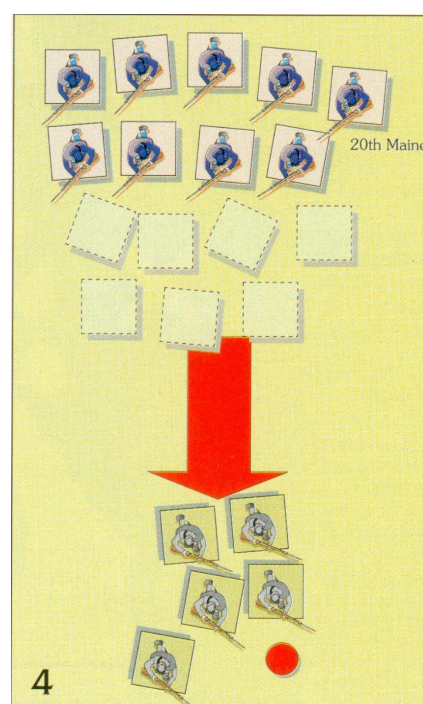


3. Les deux joueurs effectues alors un **test moral d'impact** : le joueur sudiste obtient un total de 1 et le joueur nordiste un total de 3. Le 20th Maine remporte donc l'impact et le 15th Alabama doit reculer de deux pas (3-1), désorganisé et démoralisé.



4. Le joueur nordiste effectue ensuite un **test de réaction**, pour déterminer si le 20th Maine poursuit son adversaire, et tire un 2. **Le régiment poursuit** donc son mouvement et **percute** le 15th Alabama.

Le joueur nordiste jette **3d6** (12 figurines), +3 (baïonnette au canon , +1/dé), +3 (vétérans, +1/dé)et obtient un total de 16 qui doublé est arrondi à 30 soit six pertes. Le joueur sudiste obtient quant à lui un total de 15 mais son score n'est pas doublé car le 15th Alabama est démoralisé.



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



10 - Pertes



10.1 - Généralités

Les joueurs posent auprès des unités les marqueurs de pertes (pions ou jetons numérotés) correspondant au nombre de figurines perdues au combat (les figurines perdues ne sont pas prises en compte lors des tirs). Lorsque le nombre de pertes atteint le nombre de figurines par élément, un des éléments est retiré du jeu.

10.2 – Perte des officiers

Chaque fois qu'une unité à laquelle est attaché un général subit une perte, le joueur jette 1d6. Sur un résultat de 1 l'officier risque d'être atteint.

Un nouveau d6 est lancé. Sur un résultat de 1 ou 2, le général est tué ou grièvement blessé et la figurine est retirée du jeu. Lors du tour suivant, la brigade est sans commandement.

Par la suite, **ce général est remplacé au choix du joueur par un colonel régimentaire de la brigade, de charisme +0, et dont la compétence est déterminée par un jet de dé (1d6 avec : 1, 2, 3 = médiocre ; 4, 5 = moyen et 6 = bon).**



MOUVEMENT ET MORAL

TABLE DE MODIFICATEURS DE MORAL

- unité composée de vétérans : +1
- unité composée de bleus : -1
- unité démoralisée : -2
- unité en déroute : -3
- par élément perdu au combat : -1
- batterie d'artillerie par section perdue au combat : -1
- recevant un tir d'enfilade ou chargée sur le flanc : -2
- chargée ou recevant un tir par l'arrière : -3
- unité isolée : -3
- par flanc soutenu : +1
- support arrière : +1
- unité sous ordre de charger : +1
- général attaché à l'unité : +0,+1,+2 suivant le charisme
- unité protégée par un abri léger : +1
- unité protégée par un abri dense : +2
- unité protégée par un abri dur : +3

Modificateurs additionnels de test de moral d'impact

- unité ayant mis baïonnette au canon : +1
- unité affectée par le *Rebel yell* : -1
- unité en contrebas de l'adversaire : -1
- unité hésitante : -1
- unité en ordre dispersé : -1
- unité en colonne ou en désordre : -2
- unité en tirailleurs : -3

Tous les modificateurs sont cumulatifs y compris ceux spécifiques au test de moral d'impact qui viennent s'ajouter aux autres modificateurs.



TABLE DE MOUVEMENTS (distances exprimées en pas)

A : sur route **B** : terrain clair **C** : terrain accidenté
D : terrain très accidenté (forêt dense, rivière)

Formations	A	B	C	D
En ligne	-	8	5	2
En colonne	12	10	6	3
En tirailleurs ou en déroute	-	12	8	4
Désorganisée	-	6	4	2
En ordre dispersé	-	10	6	3
Artillerie *	20/16/12	10/8/6	5/4/3	1
Cavalerie montée/Généraux	24**	16	8	4

* Artillerie légère/de campagne/lourde ** en colonne uniquement

PRECISIONS SUR LES MODIFICATEURS

- **abri léger** : clôture, palissade improvisée, taillis, verger, forêt en hiver, champ de maïs en septembre-octobre...
- **abri dense** : mur de pierre, chemin creux, tranchée ferroviaire, etc. Pour les tranchées ou redoutes spécialement aménagées, cumuler les modificateurs d'abris léger et dense (+3 au total).
- **flanc soutenu** : unité amie (non déroutée) à moins de deux pas sur le flanc de l'unité et orientée dans la même direction.
- **support arrière** : unité amie (non déroutée) à deux pas directement à l'arrière et orientée dans la même direction.
- **général attaché** : la figurine doit être adjacente au drapeau de l'unité.
- **isolation** : aucune unité amie (non déroutée) en vue à moins de 12 pas.
- **hors de vue** : aucune ligne de vue libre d'obstacle ne peut être tracée entre l'unité et une unité ennemie.
- **baïonnette au canon** : le joueur désigne les régiments qui mettent baïonnette au canon, avant d'effectuer les mouvements de charge.
- **Rebel yell** : cri de guerre sudiste. Affecte une unité de bleus nordistes chargée par un régiment de vétérans sudistes.

TABLES DES TIRS

TABLE DES TIRS D'INFANTRIE ET DE CAVALERIE

Portées effectives maximales des armes exprimées en pas

	Bout portant	Normal	Longue portée
Fusil rayé	2	5	10
Fusil lisse	2	5	-
Carabine rayée	2	5	7
Shotgun	2	-	-

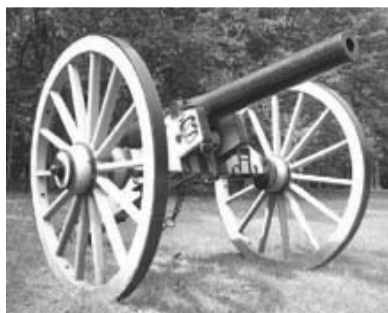


TABLE DES TIRS D'ARTILLERIE

Distance de tir et zone correspondante

Type de pièce	Zone					
	1	2	3	4	5	6
6 livres ^{*L}	3	6	9	12	15	18
Napoléon ou 12 livres ^{*L}	4	8	12	16	20	24
3 inches ou 10 Parrot	6	12	18	24	30	36
20 Parrot**	8	16	24	32	40	48

Les distances sont exprimées en pas.

* artillerie légère

** artillerie lourde

^L canon à âme lisse

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIRS

• +1 par dé

- unité équipée d'armes à chargement par la culasse.
- unité composée de vétérans ou de sharpshooters
- unité équipée de fusils lisses ou de shotguns, et tirant à bout portant
- unité derrière un mur, une clôture ou toute autre protection linéaire
- unité effectuant un feu de salve (premier tir d'un régiment en ligne)
- général attaché à l'unité
- cible désorganisée
- la cible est un régiment de cavaliers montés

• -1 par dé

- unité composée de bleus
- unité hésitante
- unité en ordre dispersé*
- unité avec baïonnette au canon
- unité ajustant sa formation
- cible en ordre dispersé
- cible protégée par un abri léger
- cible équipée d'armes à chargement par la culasse (les hommes peuvent recharger couchés et présentent donc

une cible moindre.

• Doubler le score obtenu si :

- l'unité effectue un tir à bout portant
- l'unité effectue un tir d'enfilade
- l'unité est équipée d'armes à répétition

• Diviser le score total par deux si :

- l'unité est désorganisée ou en tirailleurs (sauf les sharpshooters en tirailleurs)
- l'unité effectue un tir à longue portée
- l'unité est en mouvement (ordre M, C ou R)
- l'unité est démoralisée
- l'unité est un régiment de cavalerie montée
- l'unité est à court de munitions
- la cible est un régiment en tirailleurs ou une batterie déployée
- la cible est protégée par un abri dense
- la cible se replie

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

* sauf certains régiments entraînés comme les zouaves, les sharps ou les cavaliers démontés.

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIRS D'ARTILLERIE

• +1 par dé

- artillerie lourde
- artilleurs vétérans
- canons lisses tirant à portée de mitraille (zone 1)

• -1 par dé

- artillerie légère
- cible en surplomb
- cible en ordre dispersé
- artilleurs hésitants

- cible en contrebas zone 1
- cible protégée par un abri léger
- cible en mouvement (ordre M, C ou R)
- canons lisses tirant en contre batterie

• Doubler le score obtenu si :

- tir de boîte à mitraille (tir en zone 1)
- tir d'enfilade

• Diviser le score total par deux si :

- la batterie a dételé ou s'est orientée de plus de 45° au cours de la séquence de jeu

- les artilleurs sont démoralisés
- la batterie effectue un tir indirect par dessus une unité amie (canons à âme lisse uniquement*)
- la batterie tire au jugé (**voir 3.2 et 6.7**)
- la cible est une batterie déployée, ou un régiment en tirailleurs
- la cible est protégée par un abri dense.

* sauf si la batterie surplombe l'unité amie. Dans les 2 cas, celle-ci devra être à 5 pas minimum de la batterie et à 5 pas minimum de la cible

