



Manuel Utilisateur

Révision 21

Pour AACW v. 1.16 (rc4a)

MENTIONS LEGALES	6
INTRODUCTION.....	7
INSTALLATION	8
CONFIGURATION SYSTEME	8
MISES A JOUR.....	8
INTERFACE	8
MENU PRINCIPAL	9
OPTIONS.....	9
<i>Média.....</i>	9
<i>Jeu</i>	9
<i>IA.....</i>	10
<i>Système.....</i>	10
CAMPAGNES & SCENARIOS.....	10
CHARGEMENT, RENOMMAGE ET SUPPRESSION D'UNE PARTIE	10
SAUVEGARDER UNE PARTIE	10
<i>Jeu par messagerie électronique (PBEM).....</i>	11
GAGNER LA PARTIE.....	12
POINTS DE VICTOIRE (PV)	12
MORAL NATIONAL (MN).....	12
L'ECHELLE DE JEU	13
LA CARTE	13
SE DEPLACER SUR LA CARTE.....	15
REGIONS & ZONES MARITIMES.....	15
<i>Niveau de Civilisation</i>	15
<i>Réseau de Transport.....</i>	16
<i>Types de Terrain.....</i>	16
<i>Structures</i>	18
<i>Tranchées</i>	19
ETATS	20
DEPARTEMENTS.....	20
FILTRES.....	20
ORGANISATION DE L'ARMEE.....	21
COMPRENDRE LE PANNEAU DES UNITES	21
QU'EST-CE QU'UNE UNITE ?	21
QU'EST-CE QU'UN ELEMENT ?	21
MANIPULER LES FORCES.....	22
UNITES FIXES.....	22
CHAINE DE COMMANDEMENT	23
<i>Armée</i>	23
<i>Corps.....</i>	24
<i>Division</i>	25
<i>Brigade.....</i>	26
COMMANDEMENT	26
PROMOTION ET DESTITUTION DES CHEFS.....	27
ATTRIBUTS DES UNITES	28
<i>Nationalité.....</i>	28
<i>Etat d'Origine</i>	28

Capacités Spéciales.....	28
Symbole OTAN et Type d'Unité	29
Force de Combat.....	29
Nombre d'Eléments et Expérience	29
Cohésion.....	29
Effectif.....	30
ATTRIBUTS DES ELEMENTS	30
ATTRIBUTS DES CHEFS.....	30
Grade.....	31
Capacités Spéciales.....	32
Activation et Valeur Stratégique	32
Valeurs Offensive & Défensive.....	32
Préséance.....	32
Coût Politique	32
Expérience.....	32
Option Chefs aléatoires.....	33
FLOTTES.....	33
ORDRES	33
MOUVEMENT	33
Repos.....	34
BLOCAGE DES DEPLACEMENTS	34
Valeur de Patrouille	35
Valeur d'Evitement.....	35
Trouver l'ennemi en mer	35
INTERCEPTION & COMBINAISON	35
ORDRES SPECIAUX.....	35
Mouvements par train ou par rivière	37
Mouvement ordinaire par mer.....	37
Embarquer et Débarquer au port.....	37
Débarquement amphibie	37
ATTITUDES.....	38
RAIDS.....	38
BROUILLARD DE GUERRE	39
VALEUR DE DETECTION	39
VALEUR DE FURTIVITÉ.....	39
RAVITAILLEMENT.....	39
PÉNALITÉS EN CAS DE MANQUE DE RAVITAILLEMENT	39
SOURCES DE RAVITAILLEMENT	40
RÉPARTITION DU RAVITAILLEMENT	40
Transport par rail, par rivière ou par la mer.....	40
Dépôts	41
CHARIOTS DE RAVITAILLEMENT.....	41
UNITES NAVALES	41
VIE SUR LE PAYS	42
MÉTÉO	42
USURE DES TROUPES.....	42
CONTROLE MILITAIRE.....	43
EFFETS	43
CONTRÔLE DES STRUCTURES	44
LOYAUTÉ.....	45
EFFETS	45

INFLUENCER LA LOYAUTÉ.....	45
L'ECONOMIE DE GUERRE.....	46
EFFECTIFS	46
<i>Utilisation.....</i>	46
REVENUS	46
<i>Utilisation.....</i>	47
RAVITAILLEMENT	47
<i>Fournitures militaires.....</i>	47
<i>Ravitaillement général</i>	47
<i>Munitions.....</i>	47
RÉSUMÉ DE LA SITUATION ÉCONOMIQUE	48
BLOCUS ET RAIDS SUR LES NAVIRES MARCHANDS.....	48
FORMATION DES UNITÉS	49
PARTISANS	50
INTERVENTION ETRANGERE	50
GERER VOTRE NATION.....	50
TABLEAU DES UNITES	51
ECRAN DES RECRUTEMENTS	51
ECRAN DES FINANCES	51
ECRAN DE L'ECONOMIE	51
<i>Investir dans la production.....</i>	51
<i>Bateaux à vapeur et chemin de fer</i>	52
ECRAN DES LOYAUTÉS.....	52
ECRAN DES POLITIQUES	52
<i>Déplacer votre capitale.....</i>	52
<i>Modifier les options d'intervention étrangère.....</i>	52
<i>Echange de prisonniers</i>	53
ECRAN DES OBJECTIFS	53
LES COMBATS EN RASE CAMPAGNE.....	53
ENGAGER LE COMBAT	53
MARCHER AU SON DU CANON	53
RETRAITE.....	53
DEPLOIEMENT	54
PORTEE DES TIRS	54
TIRS	54
MORAL	55
COMBAT RAPPROCHE	55
SUITES DE LA BATAILLE	55
SIEGES	56
PRENDRE D'ASSAUT UNE STRUCTURE	56
COMBAT NAVAL.....	57
PERTES ET RENFORTS	57
ANNEXES.....	59
GLOSSAIRE ET ABREVIATIONS.....	59
RACCOURCIS CLAVIER	59
ICONES DES VILLES	60
SYMBOLES OTAN	63
CAPACITES SPECIALES	65
CHRONOLOGIE.....	69

CREDITS.....72

Mentions Légales

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporel.

Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque de perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, CESSEZ IMMEDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MEDECIN. Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

MESURES A RESPECTER PENDANT LE JEU :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, mais installez vous à une certaine distance, aussi loin que le câble le permet.
- De préférence, jouez sur un petit écran.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup dormi.
- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Reposez vous au moins 10 à 15 minutes par heure passée à jouer avec un jeu vidéo.

Notice

AGEOD SE RESERVE LE DROIT D'AMELIORER CE PRODUIT A TOUT MOMENT ET SANS AVERTISSEMENT PREALABLE.

CE MANUEL, ET LE PROGRAMME QUI Y EST DECRIT, SONT PROTEGES ET DEPOSES. TOUS DROITS RESERVES. AUCUN EXTRAIT DE CE MANUEL OU DU PROGRAMME NE PEUT ETRE COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU TRANSFORME SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT SANS L'ACCORD ECRIT PREALABLE D'AGEOD SARL, 3 ALLEE DES FRENES, 38240 MEYLAN, FRANCE.

AGEOD NE FOURNIT AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE EN CE QUI CONCERNE CE MANUEL, SA QUALITE, COMMERCIALISATION OU QUELQUE AUTRE USAGE QUE CE SOIT. CE MANUEL EST FOURNI "TEL QUEL". AGEOD FOURNIT UN CERTAIN NOMBRE DE GARANTIES LIMITEES POUR LE PROGRAMME ET LES MEDIAS UTILISES PAR CELUI-CI. EN AUCUN CAS AGEOD N'ACCEPTE DE RESPONSABILITE, DIRECTE OU INDIRECTE, POUR TOUS DEGATS OU DOMMAGES CONNEXES.

CES TERMES ET CONDITIONS NE RESTREIGNENT EN AUCUNE FACON LES DROITS DE L'ACHETEUR, SOUS RESERVE QUE CE DERNIER N'AIT PAS ACQUIS LE PRODUIT A DES FINS COMMERCIALES ET NON D'USAGE PRIVE.

EN CAS DE LITIGE ET A DEFAUT D'ACCORD AMIABLE ENTRE LES PARTIES, COMPETENCE EXPRESSE EST ATTRIBUEE AUX TRIBUNAUX DU RESSORT DU SIEGE SOCIAL D'AGEOD, NONOBTANT APPEL EN GARANTIE OU PLURALITE DE DEFENSEURS, MEME POUR LES PROCEDURES D'URGENCE OU LES PROCEDURES CONSERVATOIRES EN REFERE OU PAR REQUETE.

Garantie Limitée

Afin d'éviter tout désagrément les produits sont vérifiés par AGEOD avant leur expédition. Toutefois, le client bénéficie d'une garantie contractuelle contre toutes les défauts que pourrait présenter le produit livré pendant une durée de 3 mois à partir de la livraison, sous réserve d'une utilisation normale et conforme aux recommandations énoncées dans les documents liés aux produits et modes d'emploi joints.

En tout état de cause, les produits vendus bénéficient de la garantie légale contre les vices cachés prévue par les articles 1641 du Code Civil français.

Enfin, certains produits bénéficient d'une garantie étendue. Dans ce cas, les modalités et durées de garantie sont précisées dans la carte de garantie livrée avec le produit. Celle-ci ne couvre pas les dégâts, casses ou dysfonctionnements dus au non respect des précautions d'emploi.

Pour la mise en œuvre de la garantie, le client retourne le produit à AGEOD à ses frais en y joignant l'original de la facture.

Le produit sera échangé pour un produit identique et adressé au client aux frais d'AGEOD, sauf en cas de rupture de stocks ou disparition du produit de la gamme proposée par AGEOD. Dans cette dernière hypothèse, AGEOD procédera au remboursement du prix du produit au client.

N'oubliez pas d'inclure les détails des défauts constatés, vos noms et adresse, ainsi qu'un numéro de téléphone où vous joindre en journée

Retours sous garantie

AGEOD - Retours / Garantie
3 Allée des Frênes
38240 Meylan
FRANCE

Software © 2007 Ageod SARL. Documentation © 2007 AGEOD SARL. Tous droits réservés.

AGEOD's American Civil War/AACW et logo AACW sont des marques commerciales enregistrées de AGEOD SARL en France et dans l'Union Européenne. Tous droits réservés.

AGEOD et le logo AGEOD sont la propriété et sont enregistrés au nom de la société AGEOD SARL en France et dans l'Union Européenne. Tous droits réservés

DirectX, Direct 3D, DirectSound, DirectDraw, Windows et Microsoft sont des marques commerciales et/ou enregistrées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays. Tous droits réservés

Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Introduction

“Ageod's American Civil War” (AACW) – La Guerre Civile Américaine selon AGEOD – est un jeu de stratégie historique utilisant une résolution de tours simultanés – appelée “WEGO” (de l'anglais “we go”, “on y va”) – qui place les joueurs à la tête des Etats-Unis (USA) et des Etats Confédérés (CSA) d'Amérique pendant la Guerre de Sécession américaine (1861-1865). Il peut être joué soit seul contre l'intelligence artificielle de l'ordinateur, soit contre un autre joueur par transfert de fichiers.

Les joueurs endossent les rôles des dirigeants politiques et militaires, menant leurs armées et flottes durant ces cinq années de terribles combats au sein d'une nation divisée.

Les deux camps devront tenter de capturer et de tenir des objectifs-clés et de détruire les forces ennemies de façon à briser la volonté de combattre de l'adversaire et espérer ainsi gagner la guerre. Bien que le jeu mette l'accent sur les opérations militaires, la politique et l'économie sont aussi modélisées de façon détaillée. De nombreuses options sont offertes aux belligérants, telles que les tentatives d'obtenir des soutiens étrangers, l'augmentation des capacités de production par des investissements ciblés, et la ruine de l'économie adverse par le blocus ou des raids sur les voies commerciales.

Installation

Démarrez votre ordinateur et insérez le CD d'AACW dans votre lecteur de CD-ROM. Le programme d'installation se lancera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

Si l'option "lancement automatique" du lecteur n'est pas active, lancez le programme d'installation en double-cliquant sur "Poste de Travail", puis sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM et finalement sur "setup.exe".

Si Microsoft (R) DirectX 9.0c (R) n'est pas installé sur votre PC, lancez l'installateur DirectX, qui se trouve sur le CD-ROM. Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer depuis le menu Démarrer de Windows ou en insérant le CD dans le lecteur.

Désinstallation du jeu : sélectionner "Ajout/Suppression de Programmes" dans le Panneau de Configuration. Choisissez AACW, puis cliquez sur "Ajouter/Supprimer". Cela désinstallera le jeu, mais ne supprimera pas les sauvegardes.

Configuration Système

Minimum

PROCESSEUR : INTEL PENTIUM OU AMD , 1200 MHZ

Mémoire RAM : 1024 Mo

Carte Graphique : 64 Mb vRAM, compatible DirectX 9.0c

Carte Son : 16-bits, compatible DirectX 9.0b (conforme DirectMusic)

CD Rom : x 8

Périphériques : clavier et souris compatibles Microsoft

Système d'Exploitation: Windows 2000 ou XP (Vista non officiellement supporté, essayez la démo)

Disque dur : 1500 Mb (1.5 Go) d'espace libre

DirectX : Version 9.0c

Recommandée

Processeur : Intel Pentium IV ou AMD Athlon, 2000 MHz

Mémoire RAM : 1024 Mb

Carte Graphique : 128 Mb vRAM, compatible DirectX 9.0c

Carte Son : 16-bits, compatible DirectX 9.1 (conforme DirectMusic)

CD Rom : x 8

Périphériques : clavier et souris compatibles Microsoft

Système d'Exploitation: Windows 2000 ou XP (Vista non officiellement supporté, essayez la démo)

Disque dur : 1500 Mb (1.5 Go) d'espace libre

DirectX : Version 9.0c

Mises à jour

AGEOD s'efforce de corriger tous les problèmes rencontrés aussi vite que possible par des mises à jour ("patches") qui peuvent être téléchargées sur le site Web suivant : <http://www.a-acw.com/>. Les mises à jour peuvent ponctuellement ajouter du contenu au jeu.

En cas de problème technique, l'adresse électronique support@ageod.com est à votre disposition. Une preuve d'achat pourra être exigée dans certains cas.

Interface

De très nombreuses informations sont disponibles par les "infobulles". Si vous pointez votre souris suffisamment longtemps sur un objet ou une zone de l'écran, une fenêtre de texte apparaîtra, avec des informations détaillées sur les données associées à cet

objet ou zone.



Illustration 1: Pointez votre souris sur une région pour voir apparaître une fenêtre de texte “infobulle” (à fond noir) avec des informations complémentaires sur la région.

Le délai pour les infobulles est “instantané” (pas de délai) par défaut, mais peut être modifié dans le menu Options.

Note: Les infobulles sont extrêmement utiles pour obtenir des informations sur presque tous les éléments du jeu, y compris des fonctions non détaillées dans ce manuel. N'hésitez pas à rechercher les infobulles sur l'écran car la plupart des zones ont des infobulles d'une grande aide pour apprécier les détails du jeu.

La touche **Echap** (en haut à gauche du clavier) vous permet de fermer toute fenêtre actuellement ouverte. Si vous pressez la touche **Echap** sur la carte principale, vous retournerez au menu principal, ou vous pourrez, par exemple, sauvegarder et/ou quitter le jeu en cours. Notez cependant que le jeu est automatiquement sauvegardé à chaque tour (une fonction de sauvegarde supplémentaire est aussi disponible dans le jeu).

Enfin, il existe de nombreux raccourcis clavier, qui sont listés p. 59.

Menu Principal

Après avoir lancé le jeu, vous accédez au Menu Principal, où vous avez accès à toutes les fonctions de base du jeu, telles que démarrer une partie (contre l'ordinateur ou un adversaire humain), sauvegarder ou recharger une partie, ou régler les options de jeu.

Options

Média

Vous pouvez activer/désactiver la musique et les effets sonores, choisir la langue utilisée dans le jeu, ajuster le délai des infobulles (cf p. 8) et le délai des animations de batailles, ainsi qu'indiquer comment les unités seront présentées sur la carte (options “chefs au-dessus” et “armées regroupées”), et enfin si la résolution des tours doit être interrompue quand une bataille survient (“pause après bataille”).

Jeu

Dans ce menu, vous pouvez activer/désactiver le Brouillard de Guerre (cf p. 39), et les règles d'Activation (p. 31) et de Retraite (p. 53). Vous pouvez aussi jouer avec des chefs aux caractéristiques semi-aléatoires. Nous vous recommandons de conserver les réglages par défaut.

IA

Vous pouvez régler ici le niveau de difficulté du jeu (solo) et ajuster “l'intelligence” de votre adversaire informatique. En permettant des délais plus longs de traitement pendant la résolution des tours, vous améliorerez les performances de l'Intelligence Artificielle. Lui donner un avantage de Brouillard de Guerre, même faible, l'améliorera aussi de façon significative.

Système

Vous pouvez ajuster ici les réglages techniques, tels que le “pré-cache de régions” et “l'initialisation des textures” pour un défilement écran plus fluide. La section “Armurerie” du forum AGEOD peut vous aider à déterminer quels seront les meilleurs réglages selon votre configuration.

Campagnes & Scénarios

En démarrant une nouvelle partie, plusieurs modes de jeu sont proposés. Il y a principalement quatre niveaux de jeu, depuis les scénarios les plus courts, ne mettant en jeu qu'un nombre limité d'unités pour une courte période de temps et seulement sur une portion de carte, jusqu'à la Grande Campagne complète.

- La Grande Campagne couvre toute la période de la guerre sur l'intégralité de la carte.
- Les Campagnes annuelles sont similaires à la Grande Campagne mais ne couvrent chacune qu'une période d'un an de conflit.
- Les Campagnes par théâtres couvrent toute la durée de la guerre mais seulement sur une zone géographique spécifique.
- Les Scénarios sont d'une échelle plus réduite et proposent des campagnes et des batailles simples, telle celle de Shiloh. La période, les unités impliquées et la zone de carte couverte sont limitées en fonction du scénario. Les scénarios sont chaudement recommandés pour découvrir le jeu.

La liste de scénarios comporte aussi plusieurs didacticiels, qui sont des scénarios interactifs destinés à apprendre les mécanismes de base du jeu.

Procédure: Survoler avec la souris le nom de la campagne / scénario sur l'écran de gauche entraîne l'affichage d'un bref descriptif sur le côté droit. Après avoir sélectionné une campagne / scénario, vous devez ensuite choisir votre camp et pouvez alors commencer à jouer.

Chargement, Renommage et Suppression d'une partie

Au lieu de démarrer une nouvelle partie, vous pouvez reprendre un jeu précédemment sauvegardé. Vous avez aussi la possibilité de renommer, supprimer ou recharger l'intégralité de n'importe quelle partie sauvegardée, comme indiqué par l'infobulle de chaque ligne (passez votre souris sur le nom de la partie dans la fenêtre Charger une Partie pour avoir la liste des raccourcis clavier permettant les manipulations de fichiers). Il n'est pas recommandé de renommer les sauvegardes en dehors du jeu AACW.

Sauvegarder une partie

A n'importe quel moment d'une partie, vous pouvez accéder au menu principal (par la touche **Echap**). De là vous pouvez choisir le menu Sauvegarder Partie. Vous n'avez pas à le faire habituellement, car la partie est automatiquement sauvegardée à chaque fin de tour lorsque vous cliquez sur le bouton Fin de Tour (et vous avez aussi la possibilité de reprendre la partie à partir de l'un des 24 derniers tours comme expliqué ci-dessus). Le seul cas où vous devrez sauvegarder manuellement est quand vous voudrez arrêter votre planification au milieu d'un tour et voudrez reprendre la situation après avoir quitté le jeu. **En d'autres termes, si, après avoir cliqué sur “Fin de Tour”, vous regardez le tour s'exécuter et vérifiez seulement vos forces sans donner d'ordres, vous pourrez quitter AACW en toute sécurité, tout est déjà sauvegardé.**

Jeu par messagerie électronique (PBEM)

AACW peut se jouer contre un adversaire humain par messagerie électronique (PBEM) ou n'importe quel autre protocole de transfert de fichiers, tel qu'une messagerie instantanée. Un des joueurs ("l'hôte") devra initialiser la partie. La procédure est décrite ci-dessous :

Note : Sur le principe d'une partie PBEM 1 contre 1, les joueurs peuvent s'affronter par équipe de 3 contre 3 par exemple. La création de la partie et résolution du tour sera réalisée par une 7^{ème} personne jouant le rôle d'arbitre (neutre dans la partie). Ce dernier enverra le fichier .trn respectif (**USA** ou **CSA**) à chacune des 2 équipes.

Le premier joueur de chaque équipe en donnant des ordres à ses unités, créera un fichier **.ORD** (**USA** ou **CSA**). Celui-ci sera échangé entre les différents joueurs d'une même équipe en cliquant sur **Sauver votre tour** chaque fois.

Enfin, chaque équipe renverra son fichier **.ORD** à l'arbitre de la partie. Ce dernier résoudra le tour en cliquant sur **Générer le tour suivant**.

1. Création de la partie :

Le joueur hôte sélectionne une campagne ou un scénario et un des camps, puis démarre le jeu de la façon habituelle. Cela crée automatiquement un sous-répertoire dans le répertoire C:\Program Files\AGEod's American Civil War\ACW\Saves\sous-répertoire nommé d'après la campagne ou le scénario choisi (1863 Campaign si vous jouez le scénario "Campagne 1863" par exemple), en considérant que vous avez installé le jeu dans le chemin d'installation par défaut. Notez qu'un nombre sert à différencier les occurrences multiples d'une même campagne ou d'un même scénario. Vous pouvez cependant renommer la partie dans le jeu lui-même (par exemple, 1863 Campaign Jean vs Jacques). Ne changer pas le nom d'une sauvegarde en dehors du jeu.

Dans ce sous-répertoire nouvellement créé, vous trouverez deux fichiers **.TRN**, avec trois lettres indiquant à quel camp ils appartiennent (**USA** ou **CSA**).

2. L'hôte envoie le fichier TRN à son adversaire:

Le joueur hôte envoie à son adversaire le fichier **.TRN** et le fichier **.RPL**, lui appartenant (par exemple, si vous jouez l'Union, envoyez le fichier **.CSA** à votre adversaire). L'adversaire devra enregistrer ce fichier dans un répertoire dénommé AACWGame\AACW\Saves\ . Il est recommandé d'utiliser des sous-répertoires pour conserver de façon séparée vos fichiers de parties PBEM. Par exemple, votre adversaire pourra enregistrer le fichier **.TRN** dans un répertoire AACWGame\AACW\Saves\JeanVsJacques .

Note: De façon à éviter toute corruption des données transmises, il est fortement recommandé d'envoyer les fichiers sous un format compressé tel que zip, rar, etc.

3. Le joueur non-hôte envoie le fichier ORD à l'hôte :

Chaque joueur charge la partie et donne ses ordres pour le tour en cours. Quand il est prêt, chaque joueur sauvegarde sa partie. Cela créera un fichier **ORD** (dans les répertoires mentionnés ci-dessus). **Important:** ne pas cliquer sur **Générer le tour suivant** à ce moment.

Le joueur non-hôte envoie alors son fichier **ORD** au joueur hôte.

4. L'hôte résout le tour

Le joueur hôte sauvegarde le fichier **ORD** reçu de son adversaire dans le répertoire approprié et recharge le jeu. Il clique alors sur **Générer le tour suivant** pour déclencher la résolution du tour, lorsque tous les ordres sont exécutés. Un nouveau tour est alors disponible, reprenez à l'étape 2 pour continuer le jeu.

Note: Le joueur non hôte ne pourra pas visualiser le tour de son adversaire. Cependant, il peut vérifier le compte-rendu du tour pour savoir ce qu'il s'est produit durant le tour à l'aide du chargement du fichier **RPL**.

Gagner la Partie

La victoire (ou défaite) survient automatiquement quand l'un des camps atteint son maximum (ou minimum) en "Moral National" (MN). Cependant, si la partie se termine sans qu'une victoire automatique n'ait eu lieu, le nombre de "Points de Victoire" (PV) de chaque camp détermine le gagnant. Le camp avec le total le plus élevé en PV gagne la partie, et le degré de victoire repose sur la différence de PV entre les deux camps.

Points de Victoire (PV)

Chaque camp accumule des PV à chaque tour en contrôlant des villes et des objectifs importants, et en détruisant des unités ennemies. L'écran d'Objectifs (F9), sur la page de gauche, montre combien de PV vous accumulez chaque tour (les PV peuvent être dépensés pendant le jeu, comme une monnaie, mais souvenez-vous que le joueur qui en a le plus à la fin du scénario l'emporte si personne n'atteint une victoire automatique). Sur la page de droite, chaque objectif est listé avec sa valeur (qui est le nombre de points de MN gagnés/perdus quand l'objectif est pris/perdu). Le total courant de PV est aussi indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran principal et est le principal indicateur pour évaluer votre situation.

Accumulation des Points de Victoires :

Ville stratégique – 1 PV/Tour

Ville-Objectif – 1 à 3 PV/Tour selon la valeur donnée dans le scénario

Unités détruites – Pour chaque unité

Note: Vous ne perdez pas de PV pour la destruction de vos propres unités.

Moral National (MN)

La volonté de combattre des deux camps durant le conflit est mesurée par le Moral National (MN). S'il tombe en dessous d'un certain seuil, vous gagnez ou perdez instantanément la partie. Ces seuils varient au cours du jeu en fonction de la situation politique.

Note importante: En 1864, l'Union est plus vulnérable à une défaite par perte de moral, car Lincoln, tenant d'une ligne dure, doit obtenir des victoires militaires significatives pour être réélu Président et continuer la guerre.

Le Moral National courant est affiché dans le coin gauche de l'écran principal, à côté des Points de Victoire (voir ci-dessus). Les seuils de victoire et de défaite des deux camps sont affichés dans l'écran d'Objectifs (F9) du Grand Livre (ainsi que par infobulle dans le coin supérieur gauche de l'écran principal).

Le Moral National est influencé par plusieurs facteurs:

- La capture des régions-objectifs, définies par le scénario en cours, augmente le moral national du joueur qui s'en empare et diminue celui de l'ennemi du montant indiqué dans l'écran des objectifs.
- Remporter une bataille renforce le moral du vainqueur, tout en réduisant celui du perdant, en fonction du total de troupes et de généraux ennemis mis hors de combat (cf p. 55).
- Promouvoir des officiers jeunes devant les seniors ou renvoyer des généraux bénéficiant de "faveurs politiques" réduira votre moral (cf p. 27).
- Dans les dernières années, la lassitude par rapport à la guerre fait baisser le moral national des deux camps.
- Certaines options dans le jeu ont sur le moral un impact indiqué dans le texte de l'option (par exemple, si on choisit de lever des taxes exceptionnelles).

En dessous d'un certain niveau, tant qu'un camp contrôle toujours sa capitale, il regagne des points de moral (Il s'agit de l'Endurance de Guerre). Les Confédérés sont particulièrement résistants sur ce point (Jefferson Davis : "Laissez-nous juste tranquilles !").

Note: Il est donc difficile d'amener le moral ennemi suffisamment bas pour déclencher une victoire automatique, à moins qu'il n'ait perdu sa capitale.

En plus des conditions de victoires automatiques, le Moral National a aussi des impacts sur :

- La cohésion des unités (i.e. à quelle vitesse elles se déplacent et leurs performances au combat)
- La production économique
- Le nombre de recrues disponibles

L'échelle de jeu

- Durée d'un tour – Deux semaines
- Unités – Régiments, brigades, divisions, corps d'armée, armées, batteries, navires et flottes
- Carte - Régions

La Carte



Illustration 2: L'interface principale du jeu.

1. **Camp Actif, Points de Victoire et Moral National**
Ce sont vos principaux indicateurs de réussite. Lisez les infobulles pour des informations supplémentaires.
2. **Moyens de Transports disponibles**
Capacités de transport par voies ferrées, fluviales et maritimes, disponibles actuellement.
3. **Tableau de Production**
Production de la région où le pointeur de souris se trouve actuellement.

4. Terrain et Météo

Type de terrain et conditions météo de la région où le pointeur de souris se trouve actuellement. Les messages d'alerte (tels que les destinations de mouvement non valides) apparaissent juste en dessous de cette zone.

5. Le Grand Livre

De nombreuses fonctions du jeu sont accessibles à partir de cet écran. Cliquez sur l'étagère de livres au-dessus de la carte (à côté du tableau de production), pour ouvrir une nouvelle fenêtre. Cliquez sur les livres et les tiroirs soulignés en rouge pour naviguer entre les différents écrans (voir p. 50 pour les détails).



Illustration 3: plusieurs fonctions critiques du jeu sont accessibles par le Grand Livre, telles que le recrutement et les décisions économiques (touches F1 et F9).

6. Date courante et commandes principales

La date courante est affichée ici. L'infobulle indique combien de tours il reste avant la fin de la partie. Les trois icônes en dessous de la date vous permettent respectivement de terminer la phase de planification et de démarrer la phase de résolution, de sauvegarder la partie et d'accéder au menu principal.

7. Filtres

Les différents filtres de la carte (cf. p. 20) sont activés d'ici.

8. Minicarte

Cette carte de l'intégralité du théâtre de la guerre vous indique votre position et permet d'accéder à n'importe quel endroit en cliquant dessus.

9. Ordres Spéciaux

Les différents ordres spéciaux (cf. p. 34) sont regroupés dans trois onglets différents. Des boutons grisés signifient que l'Ordre Spécial n'est pas applicable ou impossible pour la force sélectionnée.

10. Attitudes

Utilisez ces quatre boutons pour assigner une Attitude spécifique aux unités sélectionnées (cf. p. 38).

11. Panneau des Unités

Ce panneau affiche les unités de la Force actuellement sélectionnée (cf. p. 21). Lors de la résolution des tours, le Panneau d'unités est remplacé par un Journal des messages listant divers messages du jeu (événements, renforts, comptes-rendus des batailles, etc.) qui indiquent ce qui s'est passé durant le tour.

Les messages en rouge sont les événements d'une importance particulière: en double-cliquant dessus une fenêtre d'informations détaillées apparaîtra. Cliquer sur un message centre la carte sur la région correspondant au lieu de survenance du message.

Les six boutons sur la gauche permettent de filtrer les messages par catégorie (vérifiez l'infobulle pour le détail de chacune). Vous pouvez revenir à tout moment sur la liste de messages du Journal des messages en faisant un clic-droit n'importe où sur la carte



Illustration 4: le Journal des messages est affiché après la résolution du tour.

12. Panneau de détails des éléments

Ce petit panneau, en bas à droite, liste les éléments qui composent l'unité actuellement sélectionnée. Si vous cliquez sur l'un de ces éléments, cela ouvre une sous-fenêtre avec plus d'informations sur les caractéristiques de l'élément (cf. p. 21).

13. Zone des lignes maritimes commerciales (non représentée sur la capture d'écran)

Cette zone, localisée près de la Côte Est, représente la marine marchande de l'Union.

14. Zones de blocus de l'Atlantique et du Golfe du Mexique (non représentées sur la capture d'écran)

Ces zones, localisées respectivement, à côté de la zone des lignes maritimes commerciales et au large des côtes de la Louisiane, représentent les routes maritimes de la Confédération (cf. p. 48).

Se déplacer sur la Carte

Pour faire défiler la carte, placez et maintenez le pointeur de la souris sur un bord de l'écran, ou utilisez les touches des flèches directionnelles.

Pour zoomer ou dézoomer sur la carte, utilisez soit la molette de la souris; soit les touches **Fin**, **Page Préc** et **Page Suiv**. Vous pouvez aussi appuyer sur la molette pour passer du zoom le plus proche au plus éloigné.

Régions & Zones Maritimes

Les unités terrestres et les flottes se déplacent et combattent dans des régions et des zones maritimes. Des infobulles indiquent les différentes caractéristiques de chaque région/zone maritime. Le type de terrain et la météo sont également affichés en haut de l'écran.

Note: Les régions sont regroupées en Etats, et les Etats en départements. Les frontières d'Etat et de département peuvent être affichées sur la carte en utilisant les filtres spécifiques (voir ci-dessous).

Niveau de Civilisation

Les différents niveaux de civilisation d'une région sont:

- Sauvage
- Défriché
- Civilisé

En fonction du niveau de civilisation (ainsi que d'autres facteurs), les troupes non ravitaillées dans une région ont une petite chance de vivre sur le terrain à chaque tour (cf. p. 39).

Réseau de Transport

Les différents niveaux du réseau de transport d'une région sont:

- Aucun
- Pistes
- Routes
- Voies ferrées

Les unités se déplaçant entre des régions ayant des pistes ne dépenseront jamais plus de 150% du coût de mouvement en terrain dégagé, quel que soit le type de terrain.

Les unités se déplaçant entre des régions ayant des routes ou des voies ferrées ne dépenseront jamais plus que le coût de mouvement en terrain dégagé, quel que soit le type de terrain.

Les unités se déplaçant par trains ne prennent qu'une journée par région traversée.

Types de Terrain

Les différents types de terrains ont des effets différents sur les déplacements, les combats et le ravitaillement.

Terrain	Obstacle au déplacement et au transport du ravitaillement	Effet pour l'Attaquant	Effet pour le Défenseur	Notes
Collines	Modéré	Léger bonus pour les irréguliers (partisans, Indiens...)	Bonus modéré	Bonus de 1 à la valeur de furtivité
Marais	Sévère	Bonus modéré pour les irréguliers lors d'embuscades. Combat essentiellement limité à des escarmouches non décisives.	-	Bonus de 1 à la valeur de furtivité
Montagnes Infranchissables	Infranchissable	n/a	n/a	-
Prairie	-	-	-	Léger bonus pour fourrager
Désert	-	-	-	Chaque jour passé dans le désert entraîne de fortes pertes.
Rivière Majeure / Lac	Obstacle sévère au mouvement terrestre. Les vapeurs et les ironclads peuvent naviguer sur les rivières majeures.	-	Bonus important si l'attaquant doit traverser la rivière	Peut geler en hiver, interdisant tout mouvement naval.
Rivière Mineure	Obstacle modéré au mouvement terrestre. Non navigable.	-	Léger bonus si l'attaquant doit traverser la rivière	-
Bac ou Pont	Obstacle modéré au mouvement terrestre. Non navigable.	-	Léger bonus si l'attaquant doit traverser la rivière	-

Terrain	Obstacle au déplacement et au transport du ravitaillement	Effet pour l'Attaquant	Effet pour le Défenseur	Notes
Eaux peu profondes	Les unités terrestres peuvent traverser pour un coût supplémentaire. Les navires de haute mer ne peuvent naviguer en eaux peu profondes.	-	-	Peut geler en hiver, interdisant tout mouvement naval.
Eaux côtières	Les vapeurs et ironclads peuvent naviguer en eaux côtières	-	-	-
Océan	Les navires autres que de haute mer (cf. les ironclads) ne peuvent naviguer sur l'océan	-	-	-
Clair	-	-	-	Léger bonus pour fourrager
Bois	Léger obstacle	-	Faible bonus	-
Forest	Obstacle modéré	-	Bonus modéré	-
Terre Sauvage	Obstacle sévère	Pénalité sévère pour les unités de ligne. Bonus modéré pour les irréguliers lors d'embuscades	-	Bonus de 1 à la valeur de furtivité
Montagne	Comme Terre Sauvage, avec des pénalités augmentées pour les unités montées et à roues.			
Marais de Bayou	Comme Marécages, avec des pénalités encore plus fortes.			
Lien de transit	Le déplacement vers ou à partir d'une zone hors carte prend un tour entier.	-	-	Les liens de transit connectent les zones hors carte avec les zones de la carte.



Illustration 5: les différents traits de couleur indiquent la nature de la connexion entre la région de départ de la pile et les régions adjacentes

Note: en sélectionnant une pile et en appuyant sur **Maj**, vous ferez apparaître la nature des différentes connexions.
 Brun= connexion terrestre, Bleu clair= franchissement d'une rivière, Bleu foncé =franchissement d'un fleuve, Gris= franchissement de montagne,

Structures

Toutes les structures donnent un abri aux unités terrestres contre le mauvais temps (cf. p. 42). Les ports font de même pour les navires. Quand les unités sont à l'intérieur d'une structure, ceci est indiqué par des drapeaux. En cliquant sur la structure (ou le bassin de radoub pour les ports), les unités seront affichées dans le Panneau des unités. L'unité actuellement sélectionnée sera aussi représentée dans la région sur la carte, prête à être déplacée.



Illustration 6: Le drapeau jaune indique la présence de deux forces terrestres et le bleu celle d'une force navale dans la ville.

- **Ville:** le contrôle des villes est essentiel pour gagner la partie (cf. p. 12). Les villes ne peuvent être détruites, excepté les villages indiens. Sur la carte, les unités à l'intérieur des villes ne sont pas affichées mais indiquées par de petits drapeaux comme montré ci-dessus. Des cheminées montrent que la ville produit des matériels militaires, des tentes indiquent que des conscrits sont entraînés dans la zone. Un socle en bois indique la présence d'un dépôt. Chaque bille (verte ou bleue) représente trois unités dans la structure.
Les villes ont un niveau, allant de 1 à 20, indiqué sur le drapeau adjacent à l'icône de la ville. Elles produisent du ravitaillement, des munitions, du matériel militaire, de l'argent, et quelques-unes lèvent même des conscrits régulièrement (bien que ce ne soit pas le moyen habituel de lever des troupes). Les villes sont aussi l'endroit où les nouvelles unités apparaissent (sauf les partisans).
 - **Bourg:** un bourg est une petite ville (niveau 1 à 3). A la différence d'une ville, un bourg ne peut pas transmettre de ravitaillement pendant la phase de distribution du ravitaillement, à moins qu'un dépôt y ait été construit.
- **Dépôt:** il peut être construit pour un coût de deux chariots de ravitaillement ou de deux navires de transport si un port ou un ancrage existe dans la région. Il peut aussi être détruit. Les dépôts sont capables de stocker et de faire passer le ravitaillement pendant la phase de ravitaillement. Un bon réseau de dépôts est indispensable pour apporter le ravitaillement de l'arrière vers le front.

Note Importante: Cela est vrai pour l'Union, qui produit des quantités importantes de ravitaillement loin du front, mais aussi pour les Confédérés à un degré moindre. Évaluez les goulets d'étranglement potentiels de votre réseau de ravitaillement en vérifiant quelles zones de l'arrière rencontrent des problèmes de surstockage (le filtre "Ravitaillement" est fait pour cela). Créez une "grille" de dépôts pour régler le problème, et surveillez les bourgs (villes de niveau 1 à 3) qui ne peuvent pas transmettre de ravitaillement à moins qu'un dépôt y soit présent.

- **Fort d'Avant-Guerre:** ces structures de briques ont été construites avant la guerre et sont plutôt obsolètes. Cependant, ils donnent quelques bénéfices défensifs en combat. Ils interfèrent avec les mouvements ennemis et fournissent un peu de ravitaillement. Les forts d'avant-guerre peuvent être détruits.
- **Fortification Permanentes:** des forts modernes faits principalement de terrassements. Comme les dépôts, ils peuvent être construits pour un coût de deux chariots et quatre batteries d'artillerie. Les fortifications permanentes ne peuvent pas être détruites.
- **Ports:** les ports fournissent du ravitaillement sauf s'ils sont soumis à un blocus. Les flottes au port ne peuvent pas être attaquées. Sur la carte, les unités navales au port ne sont pas affichées mais indiquées par un drapeau bleu sur le mât de la ville. Cliquez sur le bassin du port pour accéder aux unités navales. Les navires sont produits et peuvent être réparés dans les ports.
- **Village Indien:** ces établissements sont similaires à des villes (bourgs) de niveau 1 excepté que vous pouvez les raser, ce qui peut éventuellement éliminer la tribu locale, même si elle est actuellement à un autre endroit.
- **Estacade:** une estacade est la forme la plus simple de défense des camps militaires ou des établissements civils. C'est habituellement un enclos de palissades et de hauts murs faits de rondins placés côte à côte verticalement, avec les pointes affûtées pour plus de sécurité.

Il existe aussi quelques zones hors carte affichées sur les bords de la carte de jeu. Elles représentent des zones éloignées, qui avaient une certaine influence sur le conflit en Amérique du Nord (telles que la Californie ou le sud du Canada).

Tranchées

Les tranchées fournissent des bénéfices défensifs en fonction de leur niveau (de 1 à 8). Les tranchées ne sont pas considérées comme des "structures", bien qu'elles fournissent un abri limité contre le mauvais temps. Elles ne peuvent être assiégées.

Les unités commencent automatiquement à se retrancher si elles ne bougent pas pendant un tour. Une Force n'a besoin que de quelques jours pour creuser des tranchées de niveau 1. Chaque niveau additionnel nécessite un temps de plus en plus long (par exemple, améliorer une tranchée de niveau 2 en niveau 3 prend plus de temps que de passer de niveau 1 à 2). Le potentiel stratégique du chef joue un rôle clé dans ce processus, spécialement pour des niveaux faibles de tranchées.

Les niveaux 5-8 ne peuvent être atteints que si de l'artillerie est présente dans la région. Les niveaux au-delà de 5 ne donnent pas de couverture défensive supplémentaire mais augmentent la puissance de feu des batteries. De plus, ces batteries retranchées défendront les rivières et côtes de la région, en tirant sur les flottes passant à portée, en répliquant aux bombardements navals, ainsi qu'en empêchant le transport de ravitaillement par voie fluviale.

Note: Les plus hauts niveaux de retranchements représentent des ouvrages défensifs imposants, tels que les positions autour de Washington et Vicksburg.

Le niveau des tranchées est représenté de façon graphique sur la carte, les niveaux 5-8 étant identifiables par une icône de canon.



Illustration 7: Le chiffre 3 indique le niveau des tranchées occupées par la force de L.Blenker.

Note importante : Lors du regroupement de 2 unités dans une même région, veuillez à toujours déposer l'unité ayant le niveau le plus bas sur l'unité ayant le niveau le plus haut. Vous conserverez alors le plus haut niveau de retranchement.

Etats

Chaque Etat a des ressources limitées, ce qui signifie qu'il ne peut aligner qu'un certain nombre de troupes pour le camp qui le contrôle. Vous ne pourrez pas lever plus d'unités dans un Etat que sa valeur maximale (p. 48). De plus, vous ne pouvez lever de troupes dans un Etat que si vous contrôlez au moins une de ses Villes Stratégiques, indiquées sur la carte par une étoile près du nom de la ville. Plusieurs décisions politiques et économiques sont également déclarées au niveau des Etats (p. 50). Les unités locales ont un petit bonus quand elles combattent dans leur Etat.

Note: Les deux camps peuvent lever des troupes dans le même Etat si chacun contrôle l'une de ses Villes Stratégiques.

Départements

Un département est un groupe d'Etats. Certaines règles et capacités s'appliquent au niveau du département (aussi appelé "Théâtre"). La plupart des navires sont aussi recrutés sur la base d'un département.

Filtres

Il existe six filtres dans AACW qui aident à visualiser l'information directement sur la carte. Pour les activer, utilisez les touches 1-6 (ou cliquez sur les boutons situés à côté de la minicarte). Les différents filtres sont:

1. **Contrôle Militaire:** montre les régions où vous avez une présence militaire significative (même si vous n'avez pas d'armée présente). Voir p. 42.
2. **Ravitaillement:** les caisses et les boulets de canon montrent, respectivement, les quantités de ravitaillement et de munitions présentes, et les régions colorées en vert indiquent jusqu'où s'étend votre réseau de ravitaillement. Voir p. 39.
3. **Objectifs:** colorie les objectifs et les villes donnant des points de victoire, et indique leur propriétaire. Voir p. 12.
4. **Loyauté:** montre le penchant de la population pour l'un des camps en conflit. Voir p. 45.
5. **Etats:** Les différents Etats sont indiqués par des couleurs différentes. Voir p. 19.
6. **Départements:** Chaque Département est indiqué par une couleur différente. Voir p. 20.

Organisation de l'Armée

Comprendre le Panneau des Unités

Il peut y avoir de nombreuses forces armées dans une région et/ou dans les structures de la région. L'intérêt d'avoir des Forces séparées est qu'elles peuvent recevoir des ordres différents. La taille d'une Force est de plus limitée par le commandement (cf p.26).



Illustration 8: Détail du Panneau des unités

Quand vous cliquez sur une pièce du jeu ou une structure de la carte, le Panneau des unités montre les unités présentes dans la région (1).

Truc: Utilisez les flèches de chaque côté (2) pour faire défiler les unités d'une force si elles sont trop nombreuses pour tenir sur le Panneau des Unités. La molette de la souris fait aussi défiler les unités.

Les autres Forces dans la région sont indiquées par des onglets (3) juste au-dessus du Panneau des Unités. Pour changer de Force, cliquer sur l'onglet correspondant à la nouvelle Force qui deviendra active. La Force active est aussi représentée à l'écran par une pièce de jeu, prête à recevoir un ordre de mouvement.

La Force active sélectionnée a son nom, sa composition, sa position et sa destination indiqués dans le coin supérieur gauche du panneau (4). Des informations essentielles sur une Force (niveau de ravitaillement, munitions, etc..) sont accessibles par une infobulle qui s'affichera en passant le pointeur de la souris sur les différents icônes, dans le coin supérieur droit du Panneau des Unités (5).

Qu'est-ce qu'une Unité ?

Le Panneau des unités montre les différentes composantes d'une force (voir illustration ci-dessus), qui sont dénommées "unités". Il y a de nombreux types d'unités dans le jeu, pouvant représenter aussi bien une division entière qu'une simple batterie d'artillerie indépendante ou un centre administratif (Quartier Général), mais toutes ont la capacité d'être déplacées et de recevoir des ordres individuellement si nécessaire. Cela fait d'elles le plus petit élément de jeu manipulable, bien qu'elles opèrent rarement seules et sont habituellement regroupées en Forces, comme expliqué ci-dessus.

Exceptions: Les Divisions sont un cas particulier d'unités, car elles peuvent être éclatées en plusieurs unités (voir pp. 23 et 25).

Les chefs sont aussi traités comme des unités dans la plupart des cas, et peuvent être manipulés de la même façon. Cependant, ils sont évalués différemment. Les principales caractéristiques des unités de combat (cf p. 28) et des chefs (cf p. 30) sont affichées directement sur leur image dans le Panneau des unités.

Qu'est-ce qu'un Élément ?

Les unités sont elles-mêmes subdivisées en éléments, affichés dans le Panneau des éléments. Les éléments, à la différence des unités, ne peuvent pas être manipulés: ils font partie intégrante de leur unité-mère et restent toujours ensemble. Les éléments sont aussi parfois appelés "sous-unités".

Procédure: Pour afficher la liste des éléments d'une unité dans le Panneau des Eléments, cliquez sur l'unité pour la sélectionner (la sélection est indiquée par un encadrement gris autour de l'unité).



Illustration 9: Ici, l'unité 3rd Brigade est faite de 2 éléments d'infanterie (4th Alabama et 2nd & 11th Mississippi), 1 élément d'artillerie (Staunton) et 1 de cavalerie (6th North Carolina), comme indiqué par les symboles OTAN affichés sur la droite (vous pouvez cliquer sur ces symboles pour ouvrir une fenêtre décrivant les éléments en détail).

Chaque élément est différencié par ses attributs, comme expliqué p. 28.

Veuillez noter que certaines unités sont si petites qu'elles ne peuvent être subdivisées. Elles sont représentées dans le jeu comme ayant un seul élément, qui est l'unité elle-même.



Illustration 10: Cette petite unité d'artillerie est composée d'un seul élément (8th NY Mil A Bty): dans ce cas, 1 unité égale 1 élément. Une unité est en fait un "conteneur" d'éléments (de 1 à 18).

Les chefs sont considérés de la même manière : 1 chef = 1 élément qui est le chef lui-même.

Manipuler les Forces

Pour extraire une ou plusieurs unités d'une Force, sélectionner à la souris les unités à extraire de la force principale dans le Panneau des unités et déposez-les sur la région de la carte où elles se trouvent. Elles forment alors une nouvelle Force qui apparaît sur un onglet séparé.

Procédure de sélection multiple: Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs unités, faire **Ctrl+Click** sur chaque unité.

Pour donner un ordre de mouvement à une Force, sélectionnez-là et glissez-déposez son pion de sa région actuelle jusqu'à sa destination ou glissez son onglet du Panneau des unités directement sur sa destination sur la carte.

Vous pouvez aussi déplacer des unités entre deux Forces en les glissant-déposant sur l'onglet de leur Force de destination.

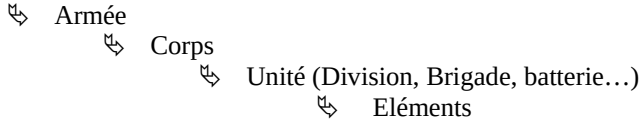
Vous pouvez enfin fusionner des Forces au même endroit en glissant-déposant un onglet de Force sur un autre.

Unités Fixes

Dans certains scénarios ou campagnes, vous trouverez des unités fixes identifiées par une icône  sur leur pion. Elles ne peuvent pas se déplacer jusqu'à ce que, soit une unité régulière de leur camp finisse son mouvement dans leur région, qu'elles soient attaquées, ou bien qu'une date donnée soit atteinte, tel qu'indiqué dans leur infobulle. Dans certains cas, certaines unités fixes le sont de façon permanente et ne se déplaceront pas quelles que soient les circonstances.

Chaîne de Commandement

Dans AACW, vos forces sont organisées approximativement selon la hiérarchie suivante :



On considère que les unités sont “dans la chaîne de commandement” si elles appartiennent à un Corps lui-même attaché à une Armée. Toutes les unités qui n’appartiennent pas à un tel Corps sont considérées comme indépendantes en ce qui concerne la chaîne de commandement, et subissent des pénalités pour être en-dehors de cette chaîne (-50% aux Points de Commandement générés par les chefs de la pile). Les forces navales sont traitées différemment et aucune notion de hiérarchie n’existe entre les flottes. (cf p. 32).

Sur la carte, vous pouvez avoir trois sortes de piles d’unités terrestres :

- Une pile Armée, qui est celle commandant les corps subordonnés.
- Une pile Corps d’armée, qui est subordonnée à une pile d’Armée
- Une pile Indépendante, qui est en dehors de la chaîne de commandement

Ces trois types de piles peuvent contenir des unités, et sont donc toutes des “conteneurs” d’unités. Les unités représentent des formations de taille variée, et agissent comme conteneurs d’éléments, de 1 à 18 dans chaque unité.

Armée

Une Armée représente un chef et son équipe, ainsi que les troupes de réserve et les chefs directement rattachés à l’Armée. La valeur Stratégique du commandant d’Armée détermine son rayon de commandement (maintenez la touche **Maj** enfoncée quand une Armée est sélectionnée pour voir ce rayon sur la carte), et son efficacité générale au combat.

Les Corps rattachés à une Armée et se trouvant dans son rayon de commandement pendant la phase de planification reçoivent des bonus importants (voir ci-dessous).

Exemple: L’Armée nordiste du Tennessee, commandée par Grant, augmente considérablement l’efficacité de tous ses Corps à portée. De plus, ses unités de réserve (rattachées directement à l’Armée) donnent des avantages supplémentaires dans la région où l’Armée se trouve.

Note : Une pile ayant un QG d’armée réagira promptement pour aider un corps dans la même région ou adjacent mais il ne doit pas être considéré comme un super-corps : une telle pile ne démarre jamais un combat de sa propre initiative.

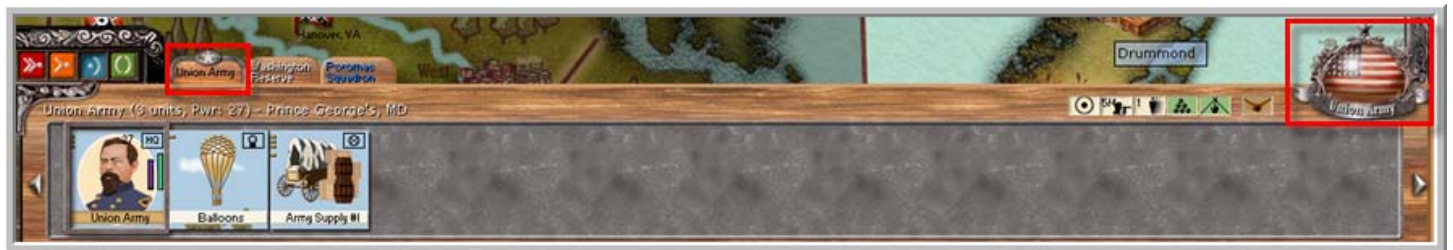


Illustration 11: Une Force est identifiée comme étant une Armée par une icône d’étoile sur son onglet et un insigne d’Armée dans le coin supérieur droit du Panneau des Unités.

Procédure: Pour former une Armée, prenez une pile avec un QG d’Armée et un chef ayant 3 ou 4 étoiles, plus n’importe quels chefs et unités que vous voulez directement rattacher à l’Armée (vous pourrez également les ajouter plus tard), et cliquez sur l’ordre spécial “Créer une Armée”. Le statut de la pile passera alors de Force Indépendante à Pile d’Armée. C’est le centre de commandement de l’Armée, pas son intégralité : vous devez y rattacher des Corps pour un effet maximal !

Si le chef assigné au commandement de l'armée a été nommé de préférence à un autre chef à l'ancienneté plus élevée (cf p. 27), vous perdrez des points de Moral National comme indiqué dans l'infobulle de l'ordre spécial. Vous pouvez aussi démobiliser une Armée, mais ce faisant vous perdrez du Moral National en fonction de la faveur politique de son chef. Malgré le coût en MN, vous voudrez parfois le faire pour mettre un meilleur chef en poste.

Corps



Illustration 12: Une Force est identifiée comme étant un Corps par une icône de diamant sur son onglet et un insigne de Corps dans le coin supérieur droit du Panneau des Unités.

Les Corps sont rattachés à des Armées spécifiques. Leur rôle est double : ils ne souffrent jamais de la pénalité Hors de Commandement (cf p. 27) et ont les bonus suivants quand ils opèrent à portée de leur Armée :

- Les valeurs Stratégique, Offensive et Défensive du chef commandant le Corps sont augmentées par l'expertise du Commandant d'Armée
- Si les Forces sont empilées dans la même région, elles ont la capacité de rester ensemble durant un mouvement en utilisant l'ordre adéquat – Mouvement Synchronisé (actif par défaut)
- En cas d'éparpillement dans la région, elles peuvent intervenir en support d'un Corps adjacent engagé au combat (i.e. "marche au son du canon"). Cette capacité est influencée par le degré de contrôle militaire dans les deux régions (page 43) et par la cohésion du Corps (page 29).
- Leur capacité de commandement est augmentée
- Les Forces ont un bonus de combat quand plusieurs Corps combattent ensemble (ils se soutiendront durant le combat)
- Certaines capacités spéciales du commandant d'Armée peuvent bénéficier à ses Corps

Procédure: Pour former un Corps, sélectionner un chef à 2 ou 3 étoiles à portée d'une Armée plus toutes les Unités, Divisions ou chefs que vous voulez inclure dans le Corps, et cliquer sur l'ordre spécial "Créer Corps".

Note 1: A la différence des Armées, il n'y a pas de QG de Corps dans le jeu. L'unité d'un chef représente non seulement le chef lui-même, mais aussi un certain nombre d'Aides de Camp et de personnel administratif nécessaire à la gestion d'un Corps.

Note 2: Un Corps occupe toujours une unique région. Vous pouvez séparer des unités de leur Corps pour étendre leur couverture, mais ils deviendront alors des forces indépendantes, perdant les bénéfices du Corps et souffrant potentiellement des pénalités Hors de Commandement. Un Corps égale une pile.

Division



Illustration 13: Passez le pointeur sur une Division dans le Panneau des Unités fait apparaître les unités qui la constitue (2). Sélectionnez la Division pour voir la liste de tous les éléments qui en font partie (3)

Regrouper des unités en Divisions partout où c'est possible aide à optimiser la Capacité de Commandement (cf p. 26). Vous devez avoir un général pour former une division. Celui ci doit tout d'abord avoir l'ordre 'Activer Commandement Divisionnaire'. Un général donnera ses bonus dans la division en plus de ceux des officiers commandant la Force à laquelle appartient la Division (quelle que soit la nature de la pile: Armée, Corps ou Force Indépendante). Une Division peut inclure un maximum de 18 éléments répartis parmi ses unités.

Procédure: Pour former une Division, sélectionnez tout d'abord un général et cliquez sur 'Activer Commandement Divisionnaire'. Puis sélectionnez les unités et ce chef et cliquez sur l'ordre spécial "Créer Division". Vous pourrez à tout moment séparer la Division en ses unités constitutives sans subir de pénalité.

Note Importante : Il n'y a qu'un type de QG dans le jeu, c'est le QG d'armée.

Brigade



Illustration 14: le commandant D.Miles à la tête de la brigade V/1st Bde .Remarquer le symbole en haut à droite sur l'unité ainsi que la couleur du bandeau en bas.

Pour optimiser la capacité de commandement (cfp24) ,vous pouvez regrouper un commandant avec une unité de type brigade

Procédure: Pour mettre un commandant à la tête d'une brigade, sélectionnez tout d'abord un commandant et la brigade à l'aide de la touche **Ctrl+Clic**. Puis cliquez sur l'ordre spécial "+"

Note : cette nomination à la tête des brigades des commandants, est particulièrement utile avant la réorganisation des unités en division /corps/ armée

Commandement

Les unités ont besoin de chefs pour les commander, sinon elles souffrent de pénalités pour les mouvements et au combat.

A tout moment, le "coût de commandement" des unités d'une pile est comparé à la "capacité de commandement" des chefs présents pour déterminer si une pénalité s'applique, et de quelle importance. Pour voir le détail des calculs, lire l'infobulle sur l'icône de commandement de votre force.

Note: Les pénalités de commandement peuvent être très sévères. Une petite armée bien commandée est bien plus rapide et a plus de force de frappe qu'une plus grosse Force manquant de chefs capable. Néanmoins comme dans la réalité, le nombre d'hommes est prépondérant dans une bataille même avec des pénalités de commandement !

Chaque unité dans une région nécessite un certain nombre de points de commandement:

- Unité de base (Brigade ou Régiment/Escadron/Batterie): 1 à 4 (selon la taille)
- Division: 4
- QG: 4

Chaque chef fournit des Points de Commandement (PC) à sa pile, en fonction de son grade :

- 1 étoile: 4
- 2 étoiles: 8
- 3 ou 4 étoiles: 12

La capacité totale de commandement fournie par les chefs d'une pile est limité à un **maximum de 16**, quel que soit le nombre de chefs présents. Cette limite de base peut être augmentée par certains bonus.

Note: Cela simule à la fois la doctrine militaire de l'époque, et le chaos inévitablement généré quant un endroit devient trop bondé.

Pénalité "Hors de Commandement"- Important

Si une pile est une Force Indépendante (ni une pile d'Armée ni de Corps), chaque chef fournit des Points de Commandement (PC) à sa pile, en fonction de son grade :

- 1 étoile: 2
- 2 étoiles: 4
- 3 ou 4 étoiles: 6

Les Points de Commandements générés par les chefs peuvent être augmentés par les bonus suivants :

- Unité de Transmission présente: 2
- Unité de Reconnaissance (ex. Ballons) présente: 1
- Corps empilé avec une pile d'Armée: valeur Stratégique du Chef d'Armée moins 2 (peut devenir un malus !)
- Unités dans la région faisant partie d'un Corps, et le QG d'Armée comporte un Aide de Camp compétents (i.e. un chef autre que celui en charge de l'Armée, ayant une valeur Stratégique de 4+): 1

Promotion et Destitution des Chefs

Les officiers ayant montré leurs capacités dans leur grade actuel peuvent devenir éligibles à une promotion au grade supérieur, ce qui est indiqué par une icône de promotion clignotante sur leur pion (ainsi que par un message dans le Journal des Messages). Attention, promouvoir au grade de 3 ou 4 étoiles un chef considéré comme trop jeune par les institutions politiques et militaires (i.e. s'il y a d'autres officiers plus âgés du même grade) vous coûtera des points de Moral National et des Points de Victoire, selon le coût politique des chefs qui ont été "court-circuités".

Ceci s'applique aussi aux chefs à 3 ou 4 étoiles commandant des Armées si d'autres chefs non assignés sont court-circuités. Enfin, relever de ses fonctions un chef commandant une Armée entraîne aussi une perte de Moral National proportionnelle à son coût politique.

Note: Ceci s'applique uniquement au niveau Armée, pas au niveau des Corps ni en dessous.

Notez aussi que les capacités d'un chef peuvent changer (pour le meilleur ou le pire !) après sa promotion, selon les talents de chaque individu.

Note Historique: John Bell Hood, un officier sudiste très capable, ne réussit pas très bien après avoir été promu. Mener les hommes à l'assaut et remplir un travail administratif sont des tâches très différentes !

Attributs des Unités

Les pions des unités sont différenciés de la façon suivante:



Illustration 15: La 4^{ème} Brigade CSA, avec 7 éléments et une capacité de combat de 161 – une bonne force de frappe !

- Couleur de fond: Nationalité
- Etat d'origine (milices seulement)
- Capacités Spéciales (coin supérieur gauche)
- Type d'Unité (coin supérieur droit)
- Force de Combat (valeur numérique en haut)
- Nombre d'éléments (nombre de galons en haut à gauche)
- Expérience (couleur des galons en haut à gauche)
- Cohésion (barre pourpre)
- Effectif (barre verte)
- Unité de support capturée (fond gris et "capt." écrit sur l'unité)

Nationalité

La plupart des unités appartiennent à l'Union ou à la Confédération. Cependant, dans certaines circonstances, une intervention étrangère (cf p. 50) peut amener des Britanniques, des Mexicains et des Français dans la bataille.

Etat d'Origine



Illustration 16: les pions des Milices ont leur Etat indiqué à côté du symbole de type d'unité (ici TN pour le Tennessee).

Les unités de Milice combattant dans leur Etat gagnent un petit bonus de moral. Chaque Etat ne peut lever qu'un nombre limité d'unités. (cf pp. 19 et 48).

Capacités Spéciales



Illustration 17: les Indiens sont une des rares unités ayant des capacités spéciales, comme indiqué par les icônes dans le coin supérieur gauche.

Toutes les capacités spéciales de l'unité sont indiquées à cet endroit. L'infobulle du symbole donne des informations complémentaires (voir aussi page 65).

Symbole OTAN et Type d'Unité

Il y a un symbole OTAN sur l'unité qui indique le type principal des éléments qu'elle contient. Par exemple une Brigade d'Infanterie est une unité d'infanterie, mais peut contenir des régiments d'infanterie, des batteries d'artillerie et des escadrons de cavalerie, indiqués sur le Panneau de Détail des Éléments. Vous pouvez cliquer sur le symbole OTAN de l'unité ou de l'un des éléments, pour avoir encore plus de détails.

Chaque élément est d'un type propre, avec les forces et faiblesses correspondantes, comme indiqué dans le Panneau de détails des éléments (cf. page suivante). Les caractéristiques d'une unité sont dérivées des valeurs des attributs de ses éléments constitutifs.

Améliorations

Au fur et à mesure de la disponibilité de nouveaux équipements (à partir de 1862), les éléments (sous-unités) sont automatiquement améliorés en éléments plus efficaces (par exemple, de cavalerie début de guerre en cavalerie fin de guerre). Cela affecte essentiellement la valeur défensive des unités, simulant ainsi la difficulté de plus en plus grande à attaquer des positions défendues par des unités ayant des armes à feu modernes à tir rapide. L'Union ont un net avantage dans ce domaine, spécialement vers la fin du conflit.

Note Historique: Cette tendance culmina quelques décennies plus tard avec les terribles enlisements de la guerre de tranchées lors de la Première Guerre mondiale.

Force de Combat

Elle donne une indication de la dangerosité et de l'endurance de l'unité lors des combats. La Force de Combat est un chiffre utilisé pour donner une évaluation simple de l'unité, mais n'est pas utilisé en tant que tel lors des combats. C'est plutôt un indicateur synthétique de sa puissance. Le moteur de combat travaille au niveau des éléments en prenant en compte chaque paramètre de chaque élément pour simuler précisément le résultat de chaque bataille (portée des armes, fréquence de tir, discipline, etc.)

Note: Les effets de la Cohésion et des Effectifs sont déjà pris en compte dans la Force de Combat. Une Division avec une Cohésion de 1 aura sans doute une très faible Force de Combat.

Note de jeu: Un bon général prendra soin de ses unités expérimentées en les renvoyant vers l'arrière pour qu'elles se reposent et donc récupèrent leur Cohésion.

Nombre d'Éléments et Expérience

Les galons sur la gauche de l'unité indiquent à la fois le nombre d'éléments et son expérience. Il y a trois niveaux d'expérience (bronze, argent et or). Les unités accumulent graduellement de l'expérience à chaque bataille, augmentant ainsi leur efficacité globale lors des combats et leur cohésion maximale.

Cohésion

La Cohésion représente l'état de préparation au combat de l'unité. C'est un facteur critique d'efficacité car il impacte presque tous les aspects du jeu, comme le moral, la vitesse, la puissance de feu et la capacité de marcher au son du canon.

Note: Une unité avec une Cohésion faible peut souffrir d'un moral faible, de désertions et de traînards, d'épuisement, de désorganisation, d'un entraînement inadéquat ou de n'importe quel autre facteur affaiblissant. Elle sera lente à se déplacer et sujette à la déroute lors des combats.

Le déplacement et le combat réduisent la Cohésion d'une unité, alors que le repos (cf p. 34) l'augmentera graduellement jusqu'à ce qu'elle atteigne sa valeur maximale, qui dépend de l'entraînement et de l'expérience (cf p. 29). Le Moral National affecte la Cohésion des unités ainsi que le rythme de sa récupération lors du repos.

Effectif

Le nombre d'hommes restant dans l'unité. Appuyez sur la touche Ctrl pour voir ce chiffre plutôt que le nom de l'unité.

Attributs des Eléments

Chaque élément d'une unité a de nombreux attributs (comme la discipline ou la taille) qui influencent de nombreux mécanismes de jeu (combat, transport, etc.), comme indiqué ailleurs.



Illustration 18: Cliquer sur le symbole OTAN d'un élément, dans le Panneau de Détail des Eléments, fait apparaître une description de l'élément, ainsi que les valeurs de tous ses attributs. Ici, les détails de l'élément "escadron de cavalerie" de la 2^{ème} Brigade sont indiqués. Notez la valeur de détection élevée, typique des unités de cavalerie.

Attributs des Chefs

Un bon commandement est essentiel pour gagner des batailles. Tous les chefs ont des forces et des faiblesses représentées par leurs attributs.

Note de jeu: Essayez d'utiliser vos chefs au mieux de leurs capacités Par exemple, certains sont bons en attaque alors que d'autres sont meilleurs en défense.



Illustration 19: Le pion d'un chef n'indique que deux informations: son grade (nombre d'étoiles) et ses capacités spéciales (icône(s)) dans le coin supérieur gauche). La sélection d'un leader fait afficher ses attributs principaux dans le Panneau des Éléments à droite.

En plus de donner du commandement (cf. p. 26), comme tout chef, l'officier commandant une pile (i.e. le chef avec le plus d'ancienneté dans le plus haut grade parmi ceux présents) augmente les capacités des unités subordonnées avec ses valeurs offensive et défensive (+5% en combat pour chaque point), et ses capacités spéciales. Sa valeur stratégique a aussi une importance critique pour les performances de sa pile (cf ci-dessous). Les unités faisant partie d'une Division bénéficient de plus des capacités de leur propre chef divisionnaire (cf plus haut).

S'il voyage seul dans une région où des unités ennemies sont présentes, un chef doit faire un test pour savoir s'il passe sans être détecté, ou s'il est capturé et éliminé.



Illustration 20: Des informations détaillées sur un chef sont disponibles en cliquant sur l'icône de son grade. Ici, on voit que le chef confédéré Johnston est raisonnablement capable en défense et possède la capacité de Tirailleur, dont l'infobulle donne la description.

Grade

Le grade est exprimé par le nombre d'étoiles sur le pion de chef. Il détermine la capacité de commandement du chef (cf. p. 26), et le type de commandement qu'il peut prendre (Armée, Corps ou Division et au-dessous).

Note: Attention, comme dans la réalité, les chefs les plus talentueux ne sont pas toujours aux commandes!

Capacités Spéciales

Les chefs peuvent avoir des capacités spéciales, notés sous forme d'icône(s) (cf. p. 65) dont les infobulles donnent la description. Certaines de ces capacités s'appliquent en permanence et d'autres sous conditions. De la même façon, certaines ne s'appliquent qu'à certaines unités tandis que d'autres affectent une Force entière.

Exemples: La capacité spéciale Cavalier ne bénéficie qu'aux unités de cavalerie et ne s'applique pas en terrain montagneux, alors que la capacité Forestier affecte une force entière mais seulement en région boisée.

Activation et Valeur Stratégique

A chaque tour, chaque officier commandant une Force fait un test fondé sur sa valeur stratégique. S'il le rate (ce qui est indiqué par une icône d'enveloppe marron sur la Force), le chef est considéré *non activé* et la force souffre des pénalités suivantes :

- Mouvement ralenti (-35% de vitesse)
- Pénalité au combat si dans une région hostile.
- Attitude Offensive interdite (ne s'applique pas aux Amiraux)

Un chef qui n'est pas activé peut représenter des ordres retardés, une prudence excessive et un manque général d'agressivité, ou même de la simple incompétence au niveau opérationnel et au-dessus.

Note: Un commandant d'Armée très prudent peut même impacter négativement les tests d'Activation des commandants de Corps qui lui sont subordonnés.

Note Technique: Vous pouvez désactiver cette règle dans les options de jeu.

Les troupes sans chef sont toujours activées mais souffrent toujours des pénalités de mouvement et de combat par manque de points de commandement. Elles ne sont pas empêchées d'adopter une posture offensive (le commandant d'unité, un colonel inconnu, peut chercher à entrer en action mais n'est pas le mieux placé pour le faire).

Valeurs Offensive & Défensive

Ces valeurs sont utilisées comme bonus au combat en attaque ou en défense (cf. p. 53).

Préséance

La Préséance (ou Ancienneté) différencie les chefs de même grade. Elle est exprimée par un nombre (1 étant la valeur du chef le plus âgé), et a un impact direct sur les promotions (cf. p. 27). La Préséance augmente en gagnant des batailles et baisse en cas de défaite.

Coût Politique

Le coût politique d'un chef est une mesure de sa position dans la hiérarchie militaire (grade et préséance), ainsi que de son influence politique et son niveau de popularité. Il a un impact direct sur les promotions.

Note Historique: Certains chefs, comme le général McClellan de l'Union, commandant de l'Armée du Potomac, étaient peu compétents mais restaient pourtant très populaires parmi les troupes et bénéficiaient d'un fort soutien politique. Le coût du renvoi d'un tel chef ne doit pas être sous-estimé.

Expérience

Les chefs gagnent ou perdent de l'expérience en gagnant ou perdant des batailles. Cela affectera alors leurs autres attributs.

Option Chefs aléatoires

Vous pouvez jouer le jeu avec les attributs des chefs générés aléatoirement. Pour ce faire, allez dans la fenêtre des options et choisissez le niveau d'aléa désiré.

Flottes

Les forces navales sont traitées comme des forces terrestres, excepté que les règles de chaîne de commandement ne s'appliquent pas. Les chefs navals sont appelés Amiraux quel que soit leur grade réel, et ne peuvent pas commander de forces terrestres (et vice versa pour les chefs terrestres). Un Amiral doit aussi tester son activation chaque tour, mais s'il le rate il est seulement retardé dans ses actions, et n'est pas empêché d'adopter une attitude Offensive.

Ordres

Le jeu est joué en tours simultanés. Cela signifie que les deux camps préparent simultanément leurs ordres, pour les deux semaines du tour suivant, pendant la "phase de planification", puis les ordres du tour sont traités simultanément pendant la "phase de résolution". De ce fait, vous ne pouvez jamais prédire exactement ce qui se passera pendant la phase de résolution. Essentiellement, vous prévoyez les mouvements de vos Forces et leur comportement général (voir Attitudes p. 38), mais vous devrez vous en remettre au jugement de votre général pour exécuter vos ordres du mieux possible pendant la résolution du tour. Notez cependant que vos Forces ont une capacité limitée à s'adapter de façon dynamique aux mouvements ennemis grâce aux ordres d'interception. (cf p. 35).

Entre les tours (i.e. après la Phase de Résolution d'un tour, mais avant la phase de planification du suivant), un certain nombre d'activités sont menées automatiquement pendant la "phase du serveur", notamment la distribution du ravitaillement et l'usure des troupes liée à la météo.

Note: Une Force ne suit pas aveuglément vos ordres. Par exemple, si une Force en posture offensive rencontre une Force ennemie de puissance supérieure, elle cherchera à l'engager comme ordonné, mais essaiera ensuite de battre en retraite une fois qu'elle se sera rendu compte de la supériorité ennemie.

Mouvement

L'ordre standard de mouvement donné aux troupes terrestre est un déplacement à pied. Vous pouvez cependant combiner ce type de mouvement avec des mouvements par voies ferrées ou fluviales. Attention, le mouvement est sévèrement ralenti par la présence ennemie (cf p. 34).

Les unités navales rencontrent des limitations selon leur type: certaines peuvent entrer dans l'océan alors que d'autres sont limitées aux zones côtières. Les embarcations à faible tirant d'eau sont les seules à pouvoir se déplacer sur les cours d'eau.

Note Historique: La capacité navale de l'Union était bien supérieure à celle des Confédérés.

La vitesse des déplacements repose sur la Cohésion, car des troupes exténuées et désorganisées voyagent bien moins rapidement que des troupes reposées. Le mouvement induit aussi un coût en Cohésion, qui dépend grandement de la présence militaire ennemie dans la région (cf p. 43), ainsi que du type de terrain traversé et du type de transport (cf. ci-dessous):

- **Le Mouvement normal des unités terrestres:** est affecté par la météo, le type de terrain et le niveau des infrastructures routières. La Marche Forcée augmente fortement le coût en Cohésion du déplacement. L'Attitude a aussi une influence, les unités agressives possédant des coûts de cohésion plus élevés, et les unités passives moins élevées. Sans autre modification, une force se déplaçant 1 journée dépensera 1 point de Cohésion.
- **Le Mouvement par Rail ou Rivière** a un coût minimal de Cohésion, et est très rapide.
- **Le Transport Maritime** des troupes ne coûte pas non plus beaucoup de cohésion, sauf par mauvais temps.

- **Les Navires** perdent de la cohésion en fonction de la météo et du type de navire.

Procédure: Utilisez le glisser/déplacer pour déplacer chaque force. Le nombre de jours requis pour aller d'une région à l'autre est indiqué pour chaque segment du chemin. Pour annuler le dernier segment d'un déplacement, appuyez sur la touche **Suppr.** Pour annuler le mouvement complètement, glissez-déplacez l'armée sur sa région de départ. Pour ajouter un segment à un chemin existant, glissez-déplacez l'unité sur sa prochaine destination. Le didacticiel explique en détails comment manipuler les piles.

De plus, les unités subissent un nombre de points de dégâts proportionnels à la perte de Cohésion à chaque mouvement (cf p. 42).

Note: Cela simule les pertes inévitables se produisant parmi les troupes en mouvement (déserteurs, maladie...), surtout dans les régions inhospitalières.

Repos

Les unités recouvrent leur Cohésion si elles ne se déplacent pas.

Le taux de base journalier pour les unités terrestres est de +0.75 point de cohésion, modifié par:

- Retranché et en-dehors d'une structure: +0.5
- Dans une structure: +0.75
- Dans une région loyale : jusqu'à +0.5
- Unité terrestre assiégée: -1.5
- Assiégeant (sauf en posture passive): -0.5
- Unité terrestre transporté par bateau: -0.5
- Posture Offensive: -0.5
- Unité terrestre en posture Passive: +1
- Irréguliers: +0.5

Le taux journalier pour les unités navales est de +2, pourvu que la flotte soit au port (les modificateurs ci-dessus ne s'appliquent pas).

Ce taux est également modifié par le Moral National (cf. p. 12). Le Repos permet aussi à une unité de graduellement remplir ses rangs avec des remplacements, [si vous en avez acheté](#) (cf. p. 57).

Blocage des Déplacements

La présence ennemie (surtout les Forts) gêne le déplacement dans une région terrestre. Si cette présence est suffisamment forte, vos unités ne seront pas capables de contourner les défenseurs et de pénétrer plus avant dans les arrières ennemis, à moins de le combattre et de le repousser. Cependant, certaines troupes sont particulièrement furtives et peuvent plus facilement se faufiler à l'arrière de l'ennemi. Cette situation est représentée par les valeurs de Patrouille et d'Evitement des deux forces en présence, et le niveau de contrôle militaire exercé dans la région.

Vous ne pouvez pas entrer dans une région terrestre si la valeur de patrouille ennemie divisée par votre valeur d'évitement est supérieure au niveau de contrôle militaire que vous exercez sur la région.

Note de Jeu: Cela signifie en fait que vous pouvez reculer dans des régions amies mais serez habituellement gêner dans votre progression en territoire ennemi, sauf si votre force est particulièrement furtive et/ou si l'ennemi manque d'unités de reconnaissance.

Les valeurs de Patrouille et d'Evitement jouent aussi un rôle pour éviter le combat, si votre force est en posture passive ou si vous avez activé l'ordre "Eviter le combat" (cf. p. 35 et p. 53).

Procédure: Les Régions dans lesquelles vos forces ne peuvent pénétrer clignotent en rouge. Une icône avec un infobulle dans le panneau d'unités vous fournit des explications détaillées.

Valeur de Patrouille

Cette valeur représente la capacité de vos troupes à bloquer les mouvements ennemis. La somme des valeurs de Patrouille de toutes vos unités est ajoutée à celle de tout fort présent. Le niveau de contrôle militaire exercé dans la région entre aussi en jeu dans ce calcul. Notez que chaque type d'unité a une valeur de patrouille différente en fonction de sa mobilité et de sa taille.

Note de Jeu : Les forts augmentent fortement votre valeur de Patrouille. Avoir un grand nombre de troupes, en particulier les plus mobiles (comme la cavalerie) aide aussi à stopper les infiltrations ennemies dans votre territoire.

Valeur d'Évitement

Cette valeur représente la capacité de vos troupes à infiltrer les zones arrière ennemies en évitant le contact. Là aussi, chaque type d'unité a sa valeur d'évitement propre en fonction de sa taille et de sa mobilité. Des petites Forces ont de meilleures valeurs d'Évitement. Inversement des Forces nombreuses souffrent de pénalités. Le mauvais temps et un terrain propice à se cacher augmentent également votre valeur d'Évitement.

Note de Jeu: Ces règles “chat et souris” vous permettent de tenter des raids de cavalerie, ou d'empêcher l'ennemi d'atteindre une ville importante si vous mettez suffisamment de troupes face à lui.

Trouver l'ennemi en mer

Vous ne pouvez pas directement stopper un mouvement ennemi dans une zone de mer (ou de rivière), mais les valeurs d'Évitement et de Patrouille détermineront les chances qu'un engagement naval se produise.

Exemple 1: Un corsaire (forte valeur d'Évitement) peut raisonnablement tenter d'atteindre la haute mer en prenant de vitesse les navires ennemis.

Exemple 2: Les frégates (forte valeur de Patrouille) sont des unités rapides, qui aident à localiser et engager un ennemi cherchant à se faufiler entre elles.

Exemple 3: Naviguer devant les forts ennemis est toujours une tentative risquée !

Interception & Combinaison

Il y a des cas où vous ne voudrez pas occuper le terrain, mais plutôt intercepter une Force en mouvement, quelle que soit sa destination. Vous pouvez aussi avoir besoin de rejoindre et fusionner une Force avec une autre de vos Forces. Les deux cas sont gérés de la même façon.

Procédure: Glissez/déposez votre Force sur la Force ennemie ou amie et votre armée/flotte ajustera son chemin pendant le prochain mois pour tenter d'intercepter l'ennemi ou rejoindre la force alliée.

Dans le cas d'une interception, si vous perdez la trace de la Force ennemie (cf. p. 39), votre Force d'interception stoppera son mouvement. Une Force ennemie que vous suivez peut aussi se séparer, auquel cas la Force d'interception suivra généralement la formation la plus importante.

Ordres Spéciaux

Les Ordres Spéciaux vous permettent d'ajuster finement comment vos Forces se déplaceront et réagiront face à l'ennemi dans le prochain mois et de donner tous types d'ordres ne concernant pas le mouvement. Les Ordres Spéciaux disponibles pour une Force sont listés à côté du Panneau des Unités et peuvent dépendre des conditions en cours. Notez que les chefs non actifs ne peuvent exécuter tous les ordres.

Exemple: Seuls des irréguliers en terrain difficile auront l'Ordre Spécial "Emboscade" listé

Sauf indication contraire, les Ordres Spéciaux nécessitent un test (généralement dépendant des attributs des chefs ou des unités) avant d'être exécutés pour déterminer la mesure du succès ou de l'échec. Les Ordres Spéciaux nécessitant plusieurs jours sont toujours exécutés en premier durant le mois. S'il reste du temps, votre armée exécutera alors ses ordres de mouvement, si elle en a.

-  **Emboscade:** Les unités irrégulières (Indiens, Rangers, etc.) peuvent tenter de monter une embuscade dans les régions sauvages, marécageuses, de colline ou de forêt. Si elles réussissent elles auront d'importants bonus au combat contre un ennemi entrant dans la région, y compris le premier tir et la possibilité de faire retraite facilement.

Note de Jeu : L'embuscade est possible quelque soit la posture de l'unité (défensive ou offensive)

-  **Marche Forcée:** La marche forcée permet de se déplacer plus vite mais entraîne une perte de Cohésion due aux traînards. Les unités légères ont un bonus.
-  **Chercher Abri:** La Force entrera dans la ville/fort de la région où elle terminera son mouvement. La réussite est automatique. Cela forcera aussi votre Force à aller dans une ville proche (de la même région) si elle doit faire retraite dans une bataille.
-  **Sortie:** Votre Force est actuellement dans une ville ou un fort assiégé. Elle se joindra à tout combat initié par une Force de secours. Si un chef est présent il doit être actif pour pouvoir donner cet ordre.
-  **Bombardement Naval:** Votre flotte bombardera la première structure côtière ou position retranchée qu'elle rencontrera, pourvu que vous ayez une force terrestre dans la région cible. L'ennemi répliquera s'il a des batteries retranchées (tranchées niveau 5+ ou fort). Une structure en cours de bombardement aura cette icône  sur la carte.

Note: un symbole identique apparaît pour les unités d'artillerie le long des fleuves. Si cette option est sélectionnée, l'artillerie ouvrira le feu sur tout navire ennemi. Pour les forts, il n'y aura pas besoin de cette option car les tirs sur les navires ennemis se feront automatiquement.

-  **Construire Dépôt:** La Force dépensera deux unités de ravitaillement et construira un dépôt.
-  **Détruire Dépôt:** La Force détruira tout dépôt présent.
-  **Construire Fortification:** La Force dépensera deux unités de ravitaillement et quatre batteries d'artillerie pour construire une fortification de campagne.
-  **Détruire Fortification:** La Force détruira tout fort de bas niveau dans la région.
-  **Construire / Réparer Voies Ferrées:** La Force construira ou réparera les voies ferrées dans sa région. La réparation est bien plus rapide et moins coûteuse que la construction.
-  **Détruire Voies Ferrées:** La Force détruira le réseau ferré dans la région.
-  **Déplacement par Rivière:** La Force pourra bénéficier de transport par rivière durant le tour.
-  **Déplacement par Rail:** La Force pourra bénéficier de transport par rail durant le tour.
-  **Mouvement Synchronisé:** S'ils sont dans la même région, le QG d'Armée et ses Corps subordonnés se déplaceront ensemble (à la vitesse du Corps le plus lent). *Note: Cette option est sélectionnée par défaut. De plus, quand un QG d'armée se déplace, tous les Corps qui lui sont subordonnés synchroniseront leur mouvement sans avoir besoin d'activer l'Ordre Spécial.*
-  **Promouvoir Chef:** Le chef est éligible pour une promotion au grade suivant; cependant il peut y avoir un coût politique.
-  **Combiner Unités:** Les unités sélectionnées seront combinées en une seule. Cette fonction est utilisée pour créer une Division, si un QG de Division est présent et pour fusionner des unités affaiblies pour en constituer une plus forte (cf. p. 25). L'unité sélectionnée en premier absorbera l'autre unité, qui retournera dans le pool de Forces.
-  **Détacher de la Division:** L'unité sélectionnée quittera sa Division.
-  **Créer une Armée:** cf p. 23.
-  **Dissoudre Armée:** cf p. 23.
-  **Attacher Corps à Armée:** cf p. 24.

-  **Détacher Corps de l'Armée:** cf p. 24.
-  **Activer le Commandement Divisonnaire:** cf p. 25.
-   **Eviter le Combat:** La Force, terrestre ou navale, sélectionnée essaiera d'éviter le combat pendant le mouvement (cf. p. 34 et 47) et passera en mode Raids (cf. p. 35).

Mouvements par train ou par rivière

Une force qui reçoit un Ordre Spécial "Mouvement par train" et/ou "Mouvement par rivière" utilisera les lignes de chemin de fer et/ou de transport fluvial existantes pour exécuter ses déplacements, ce qui lui permet de faire un mouvement beaucoup plus rapide et d'en réduire sensiblement le coût en Cohésion. Vous devez avoir un contrôle militaire d'au moins 25% dans une région pour pouvoir

profiter de son réseau de chemin de fer. Cette icône  apparaît dans les régions dont les lignes de chemin de fer ont été coupées et sont inutilisables tant qu'elles n'ont pas été réparées.

Ces deux types de mouvement reposent sur les réserves nationales de trains et de bateaux à vapeur et dépendent de la taille de la Force qui doit être déplacée, ce qui limite le nombre d'unités pouvant utiliser simultanément ces modes de transport. Votre capacité de transport est mentionnée sur le Panneau des moyens de transport, au dessus de la carte. Les moyens de transport par voies ferrées ou fluviales sont également utilisés pour transporter le ravitaillement par train et par bateau (voir p. 40). Par conséquent, seuls les moyens de transport encore disponibles après les mouvements des troupes seront utilisés pour distribuer le ravitaillement.

Les capacités de ces deux types de transports subissent une détérioration constante due à l'usure du matériel (1% par tour pour le transport fluvial, 3% pour les trains), mais vous pouvez investir dans du matériel de transport supplémentaire (voir p. 50) pour compenser cette usure ou pour augmenter vos capacités de transport. Vous pouvez également développer votre réseau de chemin de fer en créant de nouvelles lignes (ou dévaster celui de votre adversaire en détruisant ses rails !).

Important: Faire mouvement sur un fleuve peut être risqué si votre adversaire contrôle un fort ou une flotte sur le trajet. Dans cette situation, il est recommandé d'utiliser des unités individuelles de transport fluvial en prévoyant une escorte solide.

Des unités individuelles de transport fluvial sont également prévues. Elles sont utilisées de la même façon que les unités de transport maritime (voir ci-dessous). Les unités qui se trouvent dans ces transports sont moins vulnérables aux tirs des forts et des flottes qui se trouvent sur leur route, spécialement si l'opération est menée par un officier ayant la capacité spéciale "Forceur de Fort" ou s'ils sont escortés par d'autres navires.

En outre, les unités individuelles de transport fluvial peuvent transporter du ravitaillement et le répartir entre les unités des environs, exactement comme les chariots de ravitaillement (voir p. 39). Elles peuvent également être transformées en dépôt dans un port.

Mouvement ordinaire par mer

Vous devez utiliser des navires de transport individuels pour déplacer des troupes par mer. Le premier type de mouvement par mer (ou en utilisant des unités individuelles de transport fluvial) consiste à déplacer des unités d'un port ami à un autre. Dans ce cas, les unités débarquent automatiquement lorsqu'elles atteignent le port de destination.

Procédure: Dans le port d'embarquement, fusionnez d'abord la flotte de transport et les unités qui doivent être transportées. Puis ordonnez à cette force combinée de se déplacer jusqu'au port de destination.

Pour effectuer cette opération, la flotte de transport doit avoir une capacité de transport suffisante.

Embarquer et Débarquer au port

Une unité terrestre, à bord d'une unité de transport maritime, peut débarquer automatiquement une fois atteinte le port visé. Vous pouvez donc embarquer des unités en les combinant avec les transports maritimes et elles feront immédiatement voile vers leur destination une fois l'embarquement terminé.

Débarquement amphibie

Débarquer dans une région ennemie ou une région sans port (même en territoire ami) se fait en deux temps :

- 1) Déplacez votre flotte de transport et son chargement jusqu'à une zone de mer adjacente à la plage de débarquement, comme vous le feriez pour un transport ordinaire par mer.
- 2) Au tour suivant celui pendant lequel votre flotte a atteint sa destination en mer, divisez votre Force et donnez ordre aux unités terrestres de faire mouvement vers la terre ferme. La flotte débarquant des troupes de cette façon peut recevoir des ordres de mouvement et les exécutera dès la fin du débarquement.
- 3) La procédure inverse fonctionne également. Vous pouvez embarquer des troupes dans une flotte située dans une zone de mer adjacente et vos transports maritimes feront ensuite voile dès l'embarquement terminé.

Attitudes

La conduite offensive ou défensive d'une armée est appelée "Attitude". Quatre boutons représentent les différentes attitudes. Une fois une Attitude sélectionnée, une icône correspondante est visible sur le dessus de la pièce pour rappel.

Les Attitudes possibles sont les suivantes:

-  **Assaut** : votre Force attaquera à vue tout ennemi aperçu dans la région. En cas de siège, votre armée donnera l'assaut de tout fort ou de toute ville. Attendez-vous cependant à de lourdes pertes si vous n'avez pas encore fait de brèche dans les défenses (voir p. 56).
-  **Agressif** : comme une Attitude d'assaut, sauf que votre armée ne donnera pas l'assaut d'une ville ou d'un fort (un siège sera cependant maintenu).
-  **Défensif** : votre Force n'engagera pas les unités ennemies. Si elle est attaquée, elle bénéficie de l'éventuel bonus de terrain.
-  **Passif** : comme l'Attitude défensive, mais avec des pénalités au combat si vous êtes attaqués. Par contre, vous aurez dans ce cas plus de chance de refuser le combat. Des unités passives n'augmentent pas le niveau de contrôle militaire de la région dans laquelle elles se trouvent.

Raids

Les attaques sur les lignes de ravitaillement et les infrastructures de l'ennemi sont une partie essentielle des opérations militaires.

Vous pouvez décider du comportement de vos Forces comme suit :

- Par défaut, vos Forces captureront toutes les réserves de l'ennemi qui tombent entre leurs mains lors de la prise d'une structure. Elles reconstituent ainsi leurs propres réserves ; les réserves supplémentaires restent sur la carte mais changent de propriétaire. Les structures restent, elles aussi, intactes lorsqu'elles changent de mains.
- Les Forces qui ont l'Ordre Spécial "éviter le combat" détruiront toutes les réserves qu'elles découvrent, sauf dans leur région de destination. Les structures restent intactes et changent simplement de mains.
- Pour détruire un dépôt ou un fort, une Force doit commencer son mouvement dans la région ciblée et recevoir l'ordre spécial "détruire un dépôt" et/ou "détruire un fort". Ces opérations prennent un certain temps et sont exécutées avant tout mouvement.
- Les Indiens et les bandits sont des unités spéciales identifiées par leur capacité spéciale de "Pillage". Elles détruisent toutes les réserves, les dépôts et les forts qu'elles capturent.

La probabilité de réussir à exécuter ces opérations dépend de la valeur de "Pillage" de l'unité.

Il faut également souligner le fait que les pillards bloquent le passage du ravitaillement dans la région dans laquelle ils opèrent. N'oubliez pas qu'il est nécessaire d'avoir au moins 25% de contrôle militaire dans une région pour pouvoir y faire passer du ravitaillement.

Note : Si on ne les arrête pas, des raids peuvent paralyser tout un réseau de ravitaillement. Des forces importantes doivent être affectées à la défense des lignes de ravitaillement trop longues.

Brouillard de Guerre

Un joueur ne peut voir sur la carte que les unités ennemies qu'il a détectées. La valeur de furtivité des unités ennemies est comparée à la valeur de détection amie dans la région : si votre valeur de détection est au moins égale à la valeur de furtivité de votre adversaire, il est détecté. Au-delà de cette valeur, les points de détection vous donnent des renseignements plus précis.

Valeur de Détection

Les points de détection dans une région proviennent de trois sources (non cumulatives, seule la valeur la plus haute est prise en compte) :

- a) au moins 51% de contrôle militaire en votre faveur : 2 points,
- b) au moins 51% de population loyale en votre faveur : 2 points,
- c) troupes : la plus haute valeur de détection des troupes présentes.

La détection s'étend également aux régions adjacentes avec une réduction de 1 point. Une région est grisée lorsque votre niveau de détection y est nul.

Valeur de Furtivité

Lorsqu'une troupe se trouve dans une région possédant une structure (amie ou ennemie), sa valeur de furtivité est fixée à 1, sauf si elle est en attitude passive.

Autrement, la valeur de furtivité d'une troupe est égale à celle de sa composante ayant la plus basse furtivité, modifiée comme suit :

- seuls des chefs sont présents : +1,
- Force de petite taille : +1,
- Force de grande taille : -1,
- terrain difficile : +1,
- mauvais temps : +1.

Remarque: Les Forces qui se trouvent près d'un territoire ou de troupes ennemies sont automatiquement détectées, sauf dans une région complètement sauvage (sans aucune structure). Les troupes qui sont sur vos arrières, par contre, restent généralement invisibles. Certaines unités irrégulières, comme les Indiens, les Rangers, etc., constituent un bon choix de troupes de reconnaissance et de détection des unités ennemies.

Ravitaillement

Nous distinguons deux catégories de ravitaillement : **ravitaillement général** (nourriture, eau, vêtements, etc.) et **munitions**. Ils sont comptabilisés séparément mais suivent les mêmes règles. Les armées et les flottes consomment du ravitaillement général tous les mois pour les besoins de leurs opérations alors que les munitions ne sont consommées que pendant les batailles.

La plupart des unités emportent le ravitaillement général correspondant à deux tours et les munitions nécessaires à deux batailles, et essayent de reconstituer ces réserves à chaque tour. Vous pouvez vérifier le niveau de ravitaillement et de munitions d'une troupe en passant le curseur de la souris sur l'icône du chaudron ou sur celle des boulets de canon.

Pénalités en cas de manque de ravitaillement

Les unités qui manquent de ravitaillement général subissent des pertes. Leur Cohésion s'affaiblit et elles subissent de légères pénalités au combat. Les unités qui manquent de munitions subissent d'importantes pénalités au combat.

Note: Le ravitaillement est vraiment essentiel aux opérations militaires puisque la faim, les désertions et les maladies prélèvent un lourd tribut sur les unités.

Sources de ravitaillement

Les montants de base sont produits comme suit :

Structure	Ravitaillement général / niveau	Munitions / niveau
Ville	8	2
Dépôt	4	1
Port	4	1
Fort ou Fortification	2	0
Village indien	1	0

Ils sont modifiés par :

- Les **investissements** (voir p. 47).
- La **loyauté** : la production est multipliée par [loyauté + 50 %]. Par exemple, dans une région totalement loyale à votre camp (loyauté de 100%), la production est multipliée par 1.5.
- Le **Moral National** (voir p. 12).
- Le **blocus** (voir p. 48).

Vous pouvez vérifier le montant total de ravitaillement produit par une région grâce à son infobulle.

Répartition du ravitaillement

Chaque structure et chaque unité du jeu “consomment” un certain volume de ravitaillement par tour, pendant la phase de traitement des ordres (voir p. 33). Les différentes sources de ravitaillement essayent de répartir leur surplus de ravitaillement entre les structures et les unités proches. Une réaction en chaîne se produit alors, le ravitaillement étant transmis d’une unité ou structure à une autre, pour atteindre celles qui sont les plus éloignées. Ces processus est automatisé et consiste en trois “poussées” successives, qui tiennent compte de nombreux paramètres.

Le volume du ravitaillement qui peut transiter par une structure est à peu près proportionnel à la capacité de production de celle-ci (voir ci-dessus). La distance parcourue par ces colonnes de ravitaillement abstraites, à chaque étape, peut aller d’une à cinq régions selon :

- le terrain
- les conditions météo
- la présence de l’ennemi
- le transport par rail
- le transport fluvial
- le transport maritime

Vous pouvez vérifier sur la carte où le ravitaillement est stocké et en quelle quantité en utilisant le filtre du ravitaillement (voir p. 20).

Note: Les unités isolées – notamment celles qui sont assiégées – commencent à souffrir de la faim lorsque leur réserve de ravitaillement est épuisée.

Transport par rail, par rivière ou par la mer

A chaque tour, les navires à vapeur et les trains qui n’ont pas été utilisés pendant la phase de mouvement (voir p. 37) peuvent participer au transport du ravitaillement. Ils seront utilisés pour transporter le ravitaillement, respectivement, sur le réseau ami des fleuves et rivières, et des chemins de fer. Toutefois, la présence d’un fort et de flottes ennemies sur un fleuve bloque le passage du ravitaillement au-delà de leur position.

Note: Le contrôle des fleuves et rivières, et (dans une moindre mesure) celui des voies de chemins de fer, est stratégiquement important, puisqu’il vous permet de transporter de plus grandes quantités de ravitaillement et d’hommes que les moyens de transport terrestres utilisant la route.

L'Union a également la possibilité de transporter du ravitaillement par mer entre les régions côtières et les ports. Cette capacité de transport dépend du nombre de navires de transport placés dans le cadre "Transports Mondiaux". Elle est indiquée dans le Panneau des moyens de transport au-dessus de la carte.

Exemple: La marine de l'Union permet le transport du ravitaillement sur de longues distances, par exemple de New York à la Nouvelle Orléans. Ce processus est automatisé et a tendance à accumuler des stocks dans les ports et les régions côtières qui en ont besoin, grâce au transport des surplus produits par les ports du Nord.

Dépôts

Les dépôts sont essentiels pour améliorer vos lignes de ravitaillement. Vous pouvez les construire à des endroits critiques, notamment dans les zones d'embouteillage du ravitaillement, ou dans les régions éloignées qui ne disposent pas d'autres structures de transit, pour combler des lacunes dans votre réseau de ravitaillement, étendre celui-ci et augmenter le volume qui y passe. Un dépôt regroupera puis redistribuera plus de ravitaillement qu'une ville, quelle que soit le niveau de celle-ci.

Note 1: Il est recommandé de construire un réseau constitué de dépôts séparés les uns les autres par trois à cinq régions.

Note 2: Les dépôts laissés sans protection sont des cibles faciles pour les raiders ennemis et doivent donc être défendus correctement.

Chariots de ravitaillement

Les chariots de ravitaillement sont des unités spéciales qui font office de dépôts mobiles et vous donnent donc un certain contrôle sur le ravitaillement. Ils se remplissent pendant la phase de distribution du ravitaillement. Les chariots vous permettent d'assurer le ravitaillement de certaines unités même lorsqu'elles opèrent loin de leurs bases. Ils ne sont cependant utiles que tant qu'ils sont remplis, et ils ont eux-mêmes besoin d'une source de ravitaillement normale pour se ravitailler.

Les chariots ralentissent les troupes qu'ils accompagnent et ne peuvent être utilisés par les unités navales.

Les chariots de ravitaillement ont en outre les avantages suivants :

- ils donnent un bonus de +10% aux tirs pendant les combats (à conditions qu'ils contiennent encore des munitions),
- ils protègent les unités contre les effets du mauvais temps en échangeant leurs pertes contre des points de ravitaillement.

Un chariot de ravitaillement, ou un navire de transport, est capable de ravitailler n'importe quelle unité terrestre (à la fois en ravitaillement général et en munitions) située dans la même région ou dans une région voisine.

Note: Vous pouvez rapporter par train, vers les dépôts de l'arrière, vos chariots de ravitaillement du front lorsqu'ils sont vides, en vue de les remplir à nouveau. C'est de cette façon que les joueurs peuvent contrôler manuellement avec précision où ils souhaitent envoyer du ravitaillement, la plus grande partie du travail de micromanagement étant pris en charge par la phase de distribution automatique du ravitaillement.

Unités navales

Les flottes peuvent reconstituer leurs réserves de ravitaillement grâce aux dépôts situés dans les régions terrestres adjacentes, mais elles ne peuvent trouver des munitions que dans les ports. Les unités de transport naval peuvent également être utilisées pour transporter manuellement du ravitaillement vers les troupes situées dans des régions côtières adjacentes, de la même manière que les chariots de ravitaillement.

Note: N'importe quel navire de transport de l'Union situé dans la case de commerce facilite la répartition du ravitaillement dans les régions côtières.

Vie sur le pays

Les unités qui sont privées de leur ravitaillement lorsqu'elles se trouvent dans une région ennemie ont une certaine chance d'y trouver assez de moyens de subsistance pour temporairement échapper aux pénalités applicables aux troupes qui manquent de ravitaillement. Cette chance dépend du terrain et du niveau de développement local, ainsi que de la saison. Un général ayant la capacité spéciale "Fourrageur" l'augmente également. Une à une, chaque sous-unité privée de ravitaillement passe un test pour vérifier si elle trouve quand même un ravitaillement suffisant.

Toutefois, si un seul test échoue, toute la région est considérée comme pillée, ce qui est indiqué par l'icône , et elle ne produit plus aucun ravitaillement jusqu'à la prochaine saison des récoltes.

Note technique: Le calcul des trajets du ravitaillement utilise des algorithmes sophistiqués et peut prendre entre 5 et 30 secondes, suivant la taille du scénario et la puissance du CPU de votre ordinateur.

Météo

Les conditions météorologiques ont une influence déterminante sur la conduite des opérations. Leurs effets sur les mouvements, le ravitaillement et les combats sont résumés dans le tableau ci-dessous.

Important: L'usure des troupes provoquée par le mauvais temps n'a pas d'effet sur les armées qui se trouvent dans une structure d'une région suffisamment loyale. Notez que ces armées ne doivent pas nécessairement se trouver dans la structure pour bénéficier d'une protection : une structure protège toutes les troupes de la région qu'elles soient à l'intérieur ou à l'extérieur, pour éviter un inutile micromanagement.

Météo	Mouvement & transport du ravitaillement	Combats	Pertes d'usure
Boue	Légère pénalité. Passage de rivière plus difficile.	Légère pénalité pour l'attaquant.	Pertes d'usure dans les régions montagneuses.
Neige	Pénalité moyenne.	Pénalité moyenne pour l'attaquant. Les batailles commencent à courte portée.	Toutes les troupes subissent des pertes d'usure (sauf si elles sont protégées).
Gel	Pénalité moyenne. Les rivières peuvent geler, comme indiqué par l'icône  .	Pénalité moyenne pour l'attaquant.	Même que Neige, mais les pertes sont légèrement plus élevées.
Blizzard	Pénalité importante. Les rivières peuvent geler.	Pénalité importante pour l'attaquant. Les batailles commencent à courte portée.	Même que Gel, mais les pertes sont encore plus élevées.

Usure des troupes

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, la plupart des pertes pendant les guerres de l'époque étaient causées par l'usure des troupes (maladies, climat, désertions, etc.) et non par les combats directs. Dans AACW, les situations suivantes provoquent des pertes dans les unités :

- **Faire mouvement:**
Les pertes sont proportionnelles au coût de Cohésion du déplacement (voir p. 33).
- **Terrain désertique:**
Chaque tour passé en terrain désertique provoque de lourdes pertes d'usure.
- **Manque de ravitaillement général:**
Les unités subissent des pertes d'usure (en plus des pertes de Cohésion et des pénalités au combat, voir p. 39)
- **Mauvais temps:**
Les unités qui ne bénéficient pas d'un abri subissent un nombre de pertes qui dépend de la sévérité des conditions météo (voir ci-dessus). Les chariots de ravitaillement (voir p. 41) qui accompagnent une armée protègent celle-ci automatiquement en annulant 1 perte d'usure par tranche de 5 points de ravitaillement dépensés. Les flottes n'ont pas cette possibilité.
- **Epidémies:**
Les grandes concentrations de soldats sont particulièrement vulnérables aux maladies.

L'usure des troupes est légèrement réduite dans des régions développées (x 0,9), si les troupes sont accompagnées d'un chariot de ravitaillement (x 0,9) ou si elles se sont retranchées (x 0,8).

Contrôle militaire

Le contrôle militaire est exprimé par un pourcentage du contrôle de chaque région. Le contrôle d'une région peut donc aller de 50/50, lorsque le territoire est contesté par les deux camps, jusqu'à 100/0, lorsqu'un camp a un contrôle total sur la région.

Si des armées des deux camps sont présentes dans une région, aucune ne peut y augmenter son contrôle militaire tant qu'elle ne prend pas une attitude offensive (voir p. 38), en vue de livrer bataille pour augmenter son contrôle sur cette région. Si l'attaquant est vainqueur, le défenseur battu perd une partie de son contrôle militaire et, soit fait une retraite locale en restant dans la région, soit fait retraite dans une région adjacente si sa défaite a été décisive.

Notez que les armées en attitude passive ou composées exclusivement d'unités de soutien ne peuvent contester le contrôle d'une région par l'ennemi, ce qui a pour conséquence que ce dernier peut augmenter son contrôle sans même livrer bataille.

Si vous parvenez à expulser votre adversaire d'une région dans laquelle vous maintenez ensuite quelques troupes d'occupation, vous obtiendrez un contrôle militaire complet en 1 ou 2 tours, selon le nombre d'unités que vous y stationnerez. Un Corps qui traverse une région peut la convertir en quelques jours!

Effets

Posséder le contrôle militaire d'une région augmente considérablement vos chances d'arrêter une force ennemie qui tente de la traverser (voir p. 34) et la perte de Cohésion des unités ennemies qui s'y déplacent. Il influence également la probabilité pour un Corps de marcher au son du canon (voir p. 24).

En outre, lorsque vous contrôlez au moins 51% d'une région, votre niveau de détection augmente (voir p. 39).

Enfin, vous ne pouvez faire retraite dans une région complètement hostile (i.e. dont vous avez moins de 5% de contrôle militaire) après une bataille.

Note: Soyez très prudent lorsque vous opérez profondément à l'intérieur du territoire ennemi, car perdre une bataille alors que vous n'avez pas de voie de retraite possible entraînerait l'élimination de toutes vos unités.

Une armée adopte automatiquement une attitude agressive lorsqu'elle se trouve dans une région dont elle ne contrôle pas au moins 5% (i.e. en territoire ennemi), pour tenter de s'y établir. Toutefois, une force composée entièrement d'irréguliers ou d'unités de soutien peut traverser le territoire ennemi sans modifier son attitude.

Note: Lorsqu'elle entre en territoire ennemi, il faut partir du principe qu'une armée rencontrera des forces hostiles qui tenteront de bloquer sa principale voie d'accès, sauf si elle est assez rapide ou furtive pour essayer de s'infiltrer plus loin en territoire ennemi. Une armée peut également essayer de faire retraite à travers un territoire ennemi, en évitant le contact, pour rejoindre ses lignes.

Lors des débarquements et des passages de rivières dans les régions sur lesquelles vous n'avez pas au moins 10% de contrôle militaire (sauf si votre armée est entièrement composée d'irréguliers), votre attitude sera automatiquement agressive.

Note: Les armées effectuant un débarquement amphibie ou traversant un fleuve n'ont pas le choix et doivent combattre les défenseurs dans des conditions défavorables. Elles peuvent cependant obtenir des renforts sans devoir combattre si elles ont préalablement formées une tête de pont (plus de 10% de contrôle militaire). Les irréguliers sont également considérés comme assez furtifs pour effectuer leur débarquement ou leur traversée sans rencontrer d'opposition.

Contrôle des structures

Pour avoir le contrôle d'une structure, vous devez simplement être le dernier à l'occuper avec une unité de combat.

Note: Il n'est pas nécessaire de maintenir une garnison dans une structure, mais c'est une bonne habitude.

Les Indiens et les partisans ne peuvent prendre le contrôle d'une ville que si sa population est majoritairement loyale (loyauté d'au moins 51%) et ne peuvent jamais capturer les forts et les dépôts. Ils peuvent par contre les incendier.



Illustration 21: les partisans viennent de prendre le contrôle d'une ville loyale (Loyauté CSA : 90%)

Loyauté

La loyauté est la mesure du soutien de la population locale à un des deux camps, indépendamment du contrôle militaire. Vous pouvez donc occuper rapidement une région ennemie, mais vous assurer du soutien de ses habitants prend beaucoup plus de temps. Un fort taux de loyauté dans une région peut vous donner les bénéfices suivants:

Effets

- Il n'est pas nécessaire de maintenir une garnison dans les objectifs pour gagner des points de victoire
- Les habitants vous renseignent parfois sur les positions ennemies (voir p. 39)
- La région produit plus de ravitaillement, plus de ressources et plus de revenus par les taxes.
- Si l'ennemi occupe une région loyale à votre camp sans y stationner suffisamment de garnisons, son contrôle militaire passera progressivement en votre faveur et il y a une chance d'y voir apparaître des partisans.
- Si une région est très hostile à l'occupant (loyauté de 10% ou moins), toute ville non gardées peut se révolter ouvertement, ce qui fait apparaître des unités ennemies qui prennent le contrôle de la ville.

Note: Les unités de cavalerie de type 'early' ne peuvent capturer les villes non loyales



Illustration 22: Impossibilité pour ce régiment de cavalerie de prendre la ville de Dover

Influencer la loyauté

Avec le temps, la loi martiale imposée par un occupant fait progressivement basculer en sa faveur la loyauté d'une région. Ceci est particulièrement vrai si un chef possédant la capacité spéciale "Occupant" est présent, mais le processus est toujours lent. La seule façon d'empêcher une population de continuer à favoriser son camp consiste à capturer des villes stratégiques pour démoraliser l'ennemi. Lorsque cela se produit, la mauvaise nouvelle déclenche en effet des tests de loyauté à travers la carte, selon l'éloignement, comme suit :

- 1 test pour chaque ville stratégique sur la carte,
- 1 test pour chaque région ayant une ville stratégique dans l'Etat,
- 1 test pour chaque région adjacente.

Note: les nouvelles vont plus vite dans les grandes villes, et leur impact psychologique est très influence par la proximité de l'événement. Par conséquent, les zones les plus éloignées ont une loyauté plus stable.

Vous pouvez influencer la loyauté en modifiant la politique intérieure au niveau de l'Etat (voir p. 50).

L'Economie de Guerre

Pour lever des troupes, il vous faut des hommes, de l'argent et du ravitaillement. Autrement dit, vous devez gérer une économie de guerre. Chaque Etat ne pouvant cependant consacrer qu'une partie réduite de ses ressources à l'effort de guerre: le nombre et le lieu de formation de vos nouvelles unités seront donc limités.

Effectifs

Exception faite des rares villes qui mobilisent chaque tour un nombre minimum de recrues, les seuls moyens de former des troupes fraîches sont :

- **Appeler des Volontaires :**
Cela peut se faire tous les six mois. Le nombre des nouvelles recrues dépend de votre MN actuel, ce qui signifie que cette méthode est généralement plus efficace au début de la guerre, lorsque le moral est élevé. Vous pouvez offrir une prime d'engagement pour attirer plus de volontaires, au prix d'un léger impact sur le MN (étant donné que certains officiers recruteurs ont tendance à user de méthodes douteuses pour attirer les nouvelles recrues sous les drapeaux) outre les fonds nécessaires.
- **Mobilisation :**
Cela peut se faire une fois par an. Vous devez choisir un niveau de mobilisation, entre partiel et total. L'opération ne vous coûte rien et vos recruteurs rassembleront un grand nombre de nouvelles recrues, volontaires ou non. Le revers de la médaille est que cette mesure est évidemment très impopulaire et qu'elle vous coûte une partie de votre MN ainsi que des PV (à cause de la perte de confiance à long terme dans le gouvernement).

Procédure: Allez à l'écran "Engagements" du grand livre (raccourci : F4). Appeler des Volontaires est géré du côté gauche et Mobilisation du côté droit. Vous pouvez parcourir les différentes options de chaque catégorie (montant de la prime d'engagement / mobilisation totale) en cliquant sur le texte. Cliquez sur "Signez ici" pour confirmer vos ordres.

Utilisation

Des hommes sont nécessaires pour lever de nouvelles unités (voir p. 49) et pour remplacer les pertes des unités engagées dans les combats (voir p.57).

Revenus

De l'argent est produit chaque tour, à certains endroits, notamment dans votre capitale nationale, dans certains centres financiers et dans les mines d'or de Californie, mais ces sources sont marginales. La plus grande part de vos revenus provient des mesures exceptionnelles que vous pouvez adopter régulièrement.

Une fois par an, vous pouvez:

- Emettre des **Bons de Guerre** (différents taux d'intérêts sont possibles) :
Les citoyens sont encouragés à prêter de l'argent à votre gouvernement en échange de taux d'intérêt exceptionnels. Plus le taux est élevé, plus vous pouvez emprunter d'argent. La charge des intérêts que vous êtes prêt à supporter lors du remboursement des emprunts aura toutefois un coût en Points de Victoire après la guerre. Cette mesure augmentera légèrement l'inflation (toutes vos unités et vos investissements auront donc un coût légèrement plus élevé).
- Lever des **Taxes Exceptionnelles** :
Contrairement aux bons de guerre, les taxes ne sont pas un choix : elles sont rendues obligatoires par votre administration. Il ne s'agit évidemment pas d'une mesure très populaire et votre Moral National sera éprouvé. Le montant récolté dépend de la taille de vos populations et augmentera avec le temps. Cette mesure augmentera légèrement l'inflation (toutes vos unités et vos investissements auront donc un coût légèrement plus élevé).

Vous pouvez également:

- Imprimer du **Papier Monnaie** :
Vous pouvez utiliser cette option à volonté mais rappelez-vous qu'il s'agit d'une mesure désespérée. La mise en circulation de tout ce nouvel argent va provoquer une inflation catastrophique et toute votre économie en souffrira sérieusement sur le long terme. Le Moral National est également affecté.

Procédure : Allez à l'écran "Finances" du grand livre (raccourci : F5). Vous pouvez parcourir les différentes options de chaque catégorie en cliquant sur le texte. Cliquez sur "Signez ici" pour confirmer vos ordres.

Utilisation

Outre les hommes et le ravitaillement militaire, chaque unité et remplacement a un coût en argent, de même que la plupart des options de politique interne (conscription ou développement économique, par exemple).

Ravitaillement

On distingue trois sortes de ravitaillement dans AACW. Chaque tour, les villes produisent ces trois sortes de ravitaillement selon leur taille.

Fournitures militaires

Ces termes généraux représentent les équipements utilisés par vos troupes. Les gros navires et l'artillerie consomment beaucoup de fournitures militaires, puisqu'ils nécessitent des capacités de production industrielle et des matières premières. L'infanterie, par contre, consomme moins de fournitures, puisque les fusils et les équipements légers sont plus simples à produire.

Les forceurs de blocus confédérés permettent d'importer des fournitures militaires dans le Sud avec le produit de la vente de leurs cargaisons de coton à l'étranger.

Les corsaires confédérés peuvent également perturber partiellement la production nordiste de fournitures militaires (et même rapporter dans le Sud des fournitures capturées). Voir p. 48 pour une information plus détaillée.

Ravitaillement général

Les armées et les flottes ont besoin de nourriture, de vêtements et d'autres fournitures de base pour se maintenir en état de se déplacer et de se battre. Toutes ces choses sont regroupées sous les termes "ravitaillement" (par opposition à "fournitures militaires") et sont réparties chaque tour entre vos dépôts et vos troupes (voir p. 39).

Munitions

Enfin, il est également nécessaire d'avoir des munitions pour maintenir des soldats en état de se battre. Les munitions sont gérées séparément des autres ravitaillements mais sont traitées de la même façon en ce qui concerne leur production et leur distribution.

Résumé de la situation économique

Le chapitre Finances du grand livre ne vous permet pas seulement de modifier vos revenus, comme expliqué ci-dessus dans le chapitre consacré à la politique monétaire (p. 46), mais il donne également un tableau bien pratique résumant la situation économique. Vous pouvez y voir quelle est la quantité de chaque ressource dont vous disposez et quelle est la quantité que vous allez produire et consommer au tour suivant, en fonction des ordres actuellement donnés. Le taux d'inflation y est également indiqué.



Current stock	300	150	70
Planned Expenses	99	69	23
Planned Production	76	29	33
Next turn stock	277	110	80

Current Inflation: 25 %

Illustration 23: Le résumé de la situation économique est mis à jour chaque fois que vous créez un revenu ou une dépense pour le tour suivant.

Blocus et raids sur les navires marchands

Les Etats-Unis, grâce à leur puissante flotte, peuvent faire le blocus commercial des côtes du Sud pour l'isoler du reste du monde et essayer de ruiner son économie fondée sur l'exportation. Cet objectif peut être atteint par deux actions, dont les effets sont cumulatifs :

- Le “blocus rapproché” est la première possibilité, qui consiste à faire un blocus tactique des ports. Lorsqu'un nombre suffisant de navires de guerre est affecté au blocus d'un port spécifique, celui-ci perd 50% de sa production. En outre, les mouvements des unités ennemies qui entrent ou sortent de ce port sont très limités (voir p. 35).

Procédure: Placez assez de navires de guerre dans la ou les zones de mer ou de rivière (pour les ports intérieurs) qui relient le port à l'océan et vous verrez une icône de “blocus”  apparaître sur la carte.

- Le “blocus éloigné” en est une autre, qui consiste à patrouiller sur les routes commerciales de la Confédération pour y intercepter ses navires marchands. Le nombre des navires de l'Union affectés à ce type de blocus influence la production de tous les ports confédérés dans la zone de blocus. En outre, ces navires essayeront d'intercepter et de couler les forceurs de blocus sudistes (voir ci-dessous). Le blocus éloigné, contrairement au blocus rapproché, ne limite pas les mouvements ennemis allant ou venant dans les ports confédérés.

Procédure: Pour affecter un navire de guerre en mission de blocus éloigné, placez-le dans les cases du Blocus de l'Atlantique ou du Golfe du Mexique.

Les “forceurs de blocus” confédérés peuvent tenter de se glisser hors de leurs ports avec un chargement commercial (principalement du coton) destiné à être échangé contre des biens d'importation dont le Sud a tant besoin. Chaque forceur de blocus en activité rapporte jusqu'à un point de revenu et une fourniture militaire aux Confédérés tant qu'il n'est pas coulé. La probabilité de couler un forceur de blocus dépend du nombre, de la vitesse et de la valeur de combat des navires nordistes affectés au blocus éloigné dans le cadre correspondant.

Procédure: Placez votre forceur de blocus dans la case du Blocus de l'Atlantique ou du Golfe du Mexique. Il est recommandé de lui donner l'Ordre Spécial “éviter les combats”. S'il parvient à échapper aux patrouilles nordistes et à atteindre la case Blocus, il reste actif tant qu'il n'est pas coulé ou que vous lui donnez l'ordre de revenir dans un port (pour y réparer ses avaries par exemple).

Enfin, les Confédérés peuvent essayer de perturber le commerce du nord en envoyant des corsaires afin de couler les navires marchands nordistes. Chaque corsaire actif perturbera la production d'approvisionnements de guerre des Etats-Unis. Ceux-ci peuvent assigner des navires de guerre, dans la case du Commerce Mondial, comme escorte, afin réduire l'efficacité des corsaires ennemis et peut-être même de les couler.

Procédure: Placez votre corsaire dans la case Commerce Mondial. Il est recommandé de lui donner l'Ordre Spécial "éviter les combats". Si le corsaire parvient à échapper aux patrouilles nordistes et à atteindre la case Commerce Mondial, il reste actif tant qu'il n'est pas coulé ou que vous lui donnez l'ordre de revenir dans un port (pour y réparer ses avaries par exemple).

Formation des unités

Chaque Etat ne peut entretenir qu'un nombre limité de troupes à un moment donné. Si toutes les unités d'un Etat sont déjà en jeu, cet Etat ne peut donc plus en organiser d'autres tant que certaines d'entre elles ne sont pas éliminées.

Vous ne pouvez pas décider exactement où les unités sont formées, mais il s'agit généralement du plus grand centre de population de leur Etat. Elles apparaissent au tour suivant votre ordre de recrutement, mais elles commencent complètement vides (i.e. avec seulement 1 en force et en cohésion), puisqu'elles commencent à rassembler et à entraîner leurs effectifs, à entreposer du matériel, etc. Elles sont alors incapables de faire mouvement et littéralement sans défense. Leur statut est représenté par une étiquette rouge. Après un certain temps, elles perdent ce statut spécial et peuvent être déplacées, mais il vaut mieux éviter de lancer ces unités sans expérience dans la bataille. Idéalement, il faut attendre qu'elles aient terminé leur entraînement avant de leur donner de tels ordres.

Le temps de formation est la période nécessaire pour qu'une unité atteigne une force et une cohésion complète, ce qui dépend du type de l'unité et du niveau de MN.

Exemple: Les Milices sont des troupes de mauvaise qualité mais elles sont rapides à former, alors que les ironclads demandent un long délai de construction.

Les unités navales sont gérées de la même façon, avec le risque supplémentaire que, si un port tombe entre les mains de l'ennemi, celui-ci puisse capturer ou détruire les navires qui y sont en construction. Les navires avec la coque construite ont de meilleures chances d'éviter la capture.



Illustration 24 : Cliquez sur le tiroir "Renforts" pour accéder à ce tableau. Chaque onglet indique combien d'unités de cette catégorie vous avez décidé de former ce tour (entre parenthèses). Les unités ont des couleurs qui correspondent à leur Etat.

Procédure: Toutes les unités qui peuvent être formées sont indiquées à la page "Renforts" du grand livre (raccourci : F2), où vous pouvez parcourir les différents types d'unités en cliquant sur les onglets correspondants. Le type d'unités, la force de combat et trois autres chiffres sont repris. Ces chiffres indiquent, de haut en bas : a) combien de troupes se trouvent dans votre

réserve (i.e. pas encore formées), b) combien de troupes se trouvent sur la carte et c) combien vous en avez recrutées ce tour. Des informations complémentaires sont affichées en bas de l'écran lorsque vous passez le curseur de la souris sur une unité, entre autre ses éléments et – plus important – son coût exprimé en unités monétaires (milliers de dollars), hommes (conscrits) et fournitures militaires.

Partisans

Des partisans peuvent apparaître dans des Etats où, historiquement, ils furent actifs, si l'ennemi contrôle la plus grande partie de leur territoire avec un nombre insuffisant de troupes. Ces partisans sont générés automatiquement dans la partie la plus sauvage de l'Etat. Ces unités – malgré leur faible valeur combative – sont rapides, difficiles à localiser, peuvent monter des embuscades et n'ont pas besoin d'officiers généraux pour opérer. Elles sont sévèrement pénalisées si elles quittent leur Etat d'origine.

Exemple : Les partisans sont typiquement utilisés pour perturber le ravitaillement de l'ennemi.

Lorsque vous êtes confrontés à des partisans, vous devez maintenir une garde autour des endroits importants et, en général, organiser des patrouilles dans la région pour essayer de les forcer au combat. Ils parviennent cependant à s'échapper, sauf si vous déployez des unités très mobiles.

Intervention étrangère

Il est difficile, mais pas impossible, aux Sudistes d'obtenir l'intervention de la Grande Bretagne ou de la France à leurs côtés. La chance de voir ces grandes puissances intervenir commence à zéro (neutralité), comme mentionné dans l'écran des Objectifs du grand livre (raccourci : F9). Ces deux pays interviennent aux côtés des Confédérés si cette valeur atteint +100. Si elle atteint -100, par contre, ils décident de ne pas intervenir dans le conflit et ne peuvent plus être influencés par la suite. Une option de jeu vous permet de modifier ce niveau d'entrée.

Aussi longtemps que cette valeur fluctue entre ces deux limites, ils restent hésitants et leur décision peut encore être influencée par des investissements en Points de Victoire, en argent ou en points de Moral National. Les différentes options possibles sont reprises sur l'Ecran des Politiques, dans le grand livre (raccourci : F8). En outre, le niveau de probabilité d'une intervention étrangère est modifié d'un point par tour en faveur du camp qui a le plus haut Moral National, et d'un point par tour en faveur de celui qui a le nombre de Points de Victoire le plus élevé (50% de probabilité pour chacun).

Une fois que l'intervention étrangère s'est déclenchée, la Grande Bretagne et la France se rangent toutes deux du côté des Sudistes. En outre, le Sud bénéficie d'une aide gratuite régulière aussi longtemps que le niveau de probabilité d'une intervention étrangère reste positif.

Gérer votre Nation

Certaines décisions fondamentales sont prises au niveau des Etats ou même des Nations (Union ou Confédération). Vous trouverez ci-après un aperçu des différentes politiques, sauf celles qui sont décrites dans un autre chapitre (comme "l'économie de guerre").

Tableau des Unités

Il s'agit d'une liste de toutes vos unités actuellement sur la carte. Vérifiez les infobulles pour les options de tri.



Illustration 25 : Cliquez sur le symbole d'une unité pour fermer le grand livre et centrer la carte sur cette unité.

Ecran des Recrutements

Voyez le chapitre "Hommes" p. 46 pour la description de ce tableau.

Ecran des Finances

Voyez le chapitre "Revenus" p. 46 pour la description de ce tableau.

Ecran de l'Economie

Sur cet écran vous pouvez décider quel est le budget que vous investissez dans les différentes catégories d'infrastructures.

Investir dans la production

Vous pouvez choisir, pour chacun de vos Etats, entre quatre niveaux différents d'investissement industriel, allant d'aucun à un investissement lourd. Vous n'avez toutefois pas un contrôle complet sur ce processus puisque vous ne contrôlez ni l'endroit exact où l'investissement est réalisé, ni le type précis de production qui est améliorée. Le choix est en effet semi-aléatoire, entre fournitures militaires, ravitaillement général et munitions, avec un avantage pour la ressource la moins développée.

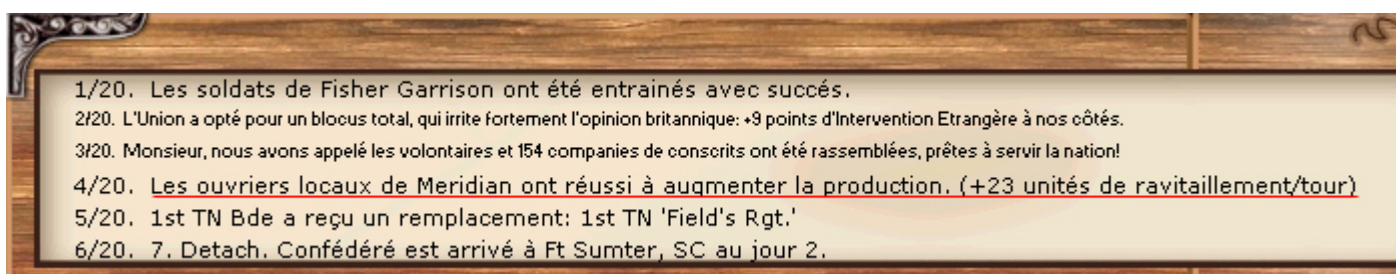


Illustration 26 : effet d'une industrialisation d'un état

N'oubliez pas que les différents Etats ont des économies et des cultures différentes : certains Etats ruraux dépendent ainsi largement de l'agriculture et ne sont pas favorables à une expansion industrielle. Notez également que le bénéfice retiré d'un investissement est comparativement plus important avec un niveau bas d'investissement, et qu'un investissement régulier est plus efficace qu'un investissement irrégulier.

Procédure: Continuez à cliquer avec le bouton gauche ou le bouton droit de la souris sur un Etat jusqu'à atteindre le niveau souhaité d'investissement.

Attention : l'investissement est maintenu chaque tour jusqu'à ce que vous l'annuliez .Si vous l'oubliez,vous risquez de vous retrouver avec un manque flagrant de fournitures de guerre surtout pour du coté de la Confédération

Bateaux à vapeur et chemin de fer

C'est ici que vous pouvez augmenter votre capacité de transport fluvial ou par rail. Cela vous coûtera de l'argent et des fournitures militaires. Notez que ces deux fonds subissent une réduction constante due à l'usure du matériel, à concurrence de 3 % par tour pour le transport par rail et 1 % par tour pour le transport fluvial.

Procédure: Cliquez avec le bouton gauche ou le bouton droit de la souris sur le bateau à vapeur ou sur la locomotive jusqu'à atteindre le nombre des transports voulu.

Ecran des Loyautés

Si vous le voulez, vous pouvez décider de réduire les libertés individuelles dans certains Etats pour y maintenir l'ordre. Vous avez le choix entre les trois politiques suivantes :

- **Liberté totale**
C'est la politique de base, qui est indiquée pour les régions amicales.
- **Suspension de l'Habeas Corpus**
Cette politique vous assure que la loyauté ne descendra pas sous 15%. Son inconvénient est que la loyauté ne peut dépasser 85%. En outre, les Villes Stratégiques que vous contrôlez dans cet Etat ne produisent plus de Points de Victoire tant que cette politique est appliquée.
- **Application de la loi martiale**
Cette politique vous assure que la loyauté ne descendra pas sous 30%. Son inconvénient est que la loyauté ne peut dépasser 70%. En outre, les Villes Stratégiques que vous contrôlez dans cet Etat produisent des Points de Victoire négatifs tant que cette politique est appliquée.

Note: N'oubliez pas qu'une politique est appliquée au niveau d'un Etat, ce qui signifie que toutes les régions de cet Etat appliqueront la même politique. Ne prenez une décision dans ce domaine qu'après mûre réflexion.



Illustration 27 : les trois politiques possibles en matière de libertés individuelles, depuis la liberté totale (à gauche) jusqu'à la loi martiale (à droite).

Ecran des Politiques

Déplacer votre capitale

En cas d'urgence, vous pouvez déplacer votre capitale. Il vous en coûtera de l'argent mais aussi des points de moral et de victoire, puisque cette décision porte un coup sérieux à votre prestige.

Modifier les options d'intervention étrangère

Les deux camps peuvent choisir tous les six mois une option d'intervention étrangère (comme par exemple "Embargo sur le coton" pour les confédérés ou "Concessions territoriales" pour les Etats-Unis). Chaque option a un coût différent, une probabilité différente d'influencer la Grande Bretagne et la France, un bénéfice et un risque potentiel différents et une certaine chance de "retour de flamme" imprévu contre votre camp. Vérifiez les infobulles pour obtenir des informations plus détaillées.

Procédure: Cliquez avec le bouton gauche ou le bouton droit de la souris sur le texte des options pour faire défiler les différentes possibilités.

Note: Vous devrez faire un choix entre les options les plus prometteuses, qui présentent également le plus grand risque de retour de flamme, et celles qui sont les plus sûres mais qui n'ont que peu d'influence sur la possibilité d'une intervention étrangère.

Echange de prisonniers

A partir de juillet 1862, des échanges de prisonniers sont possibles. Chaque tour, chaque joueur peut alors demander qu'un échange de prisonniers soit organisé. Si les deux joueurs demandent un tel échange, ils libèrent 1/3 des prisonniers de guerre (PdG) qui sont retenus dans leurs camps et gagnent un certain nombre de Points de Victoire ou de Points de Moral. Notez cependant que le nombre des PdG diminue petit à petit à cause des conditions de détentions déficientes (sauf si de nouveaux PdG sont capturés, évidemment).

Ecran des Objectifs

Cet écran important doit être surveillé attentivement, puisqu'il indique qui détient chacun des objectifs et la valeur en Points de Victoire de ceux-ci, ainsi que le nombre des PV que vous gagnerez ce tour grâce aux Villes et Objectifs Stratégiques que vous contrôlez. Il indique également le Moral National et les seuils de victoire et de défaite de chaque camp, le nombre de tours restant de la partie et le niveau d'intervention étrangère (voir chapitre "Intervention étrangère" p. 50).

Les combats en rase campagne

Il y a combat lorsque deux Forces ennemies se rencontrent et si l'une d'elles au moins est en attitude offensive. Il peut s'agir d'une simple escarmouche, n'impliquant que quelques unités pendant une durée limitée, ou de batailles importantes qui durent plusieurs jours.

Engager le combat

Le combat est résolu en un certain nombre de rounds d'une heure, entre les troupes engagées, au niveau des sous-unités. Toutes celles qui composent les Forces en présence ne participent pas nécessairement au combat depuis le début : différents groupes d'unités sont engagés progressivement dans la bataille, spécialement dans les combats importants. Chaque heure, un test est effectué pour vérifier quelles sont les unités qui atteignent le champ de bataille.

Marcher au son du canon

Selon la situation, un quartier général de Corps ou d'Armée, engagé dans un combat, peut décider de demander des renforts. Lorsque cela se produit, des Corps de la même armée, situés dans une région adjacente, peuvent répondre à l'appel et rejoindre la bataille s'ils réussissent un test de base sur la distance, le niveau de contrôle militaire dans les deux régions et la valeur stratégique du chef du Corps appelé en renfort. Les quartiers généraux d'armée ont une plus grande probabilité d'arriver en renfort dans une bataille ou d'obtenir eux-mêmes des renforts. Vous pouvez donc utiliser un QG d'armée comme une sorte de réserve, pour vous assurer du punch en cas de besoin.

Un corps utilisé comme renfort revient dans sa région de départ après la bataille.

Retraite

Avant chaque round, les parties en présence font un test pour vérifier si elles tentent de battre en retraite (à l'exception des unités qui effectuent un débarquement amphibie, qui se battent jusqu'au dernier homme puisqu'elles ne peuvent pas faire retraite). La décision de battre en retraite dépend du rapport des forces, de l'agressivité des commandants (i.e. leur valeur offensive) et des éventuels retranchements. Une armée qui décide de faire retraite adopte automatiquement une attitude défensive pour le restant du tour.

Il faut ensuite vérifier par un test si cette tentative de retraite réussit. La probabilité augmente à chaque round et dépend de la taille de cette armée, de la valeur stratégique de son commandant et de la présence de cavalerie (dans les deux camps). Les unités qui ont réussi à monter une embuscade et celles qui sont commandées par des chefs ayant la capacité spéciale de Tirailleur ont une chance beaucoup plus importante de rompre le contact avec l'ennemi si elles le décident.

Si la tentative de retraite échoue, cette Force continue le combat un round de plus avec une légère pénalité et renouvelle sa tentative au round suivant. En cas de succès, elle se retire.

S'il y a une structure non assiégée dans la région et si cette force a l'Ordre Spécial de "se mettre à couvert", c'est dans la structure qu'elle fait retraite. Sinon, elle se retire dans une région adjacente sous contrôle militaire ami. Suivant le niveau du contrôle militaire ennemi dans la région choisie pour faire retraite, cette Force peut être engagée dans une seconde bataille par l'ennemi qui la poursuit. Une force encerclée (i.e. lorsque toutes les régions adjacentes sont contrôlées au moins à 95% par l'ennemi) continue à se battre au lieu de faire retraite.

Déploiement

Le nombre maximum de sous-unités pouvant être déployées pour un combat dépend du terrain de la région. Les sous-unités incapables de se déployer sont tenues en réserve pour remplacer les troupes de première ligne affaiblies pendant les combats.

Note: *Se battre sur un terrain qui limite le déploiement est une tactique retardatrice efficace. Une petite troupe de vétérans engagés en défensive sur un tel terrain peut même démoraliser l'ennemi et le forcer à annuler son assaut malgré un avantage numérique.*

La surface occupée par le déploiement d'une sous-unité dépend de sa manœuvrabilité sur ce type de terrain.

Exemple: *Les unités régulières sont assez lentes en terrain montagneux et ont donc besoin de beaucoup de place pour se déployer. Les partisans, au contraire, sont plus rapides en montagne et ont besoin de moins de place pour se déployer. Cela signifie que vous pouvez engager l'adversaire avec beaucoup plus de partisans que de soldats réguliers dans ce cas particulier.*

Portée des tirs

La portée initiale d'une bataille dépend de la météo et du terrain. Elle décroît ensuite, au fur et à mesure que les troupes se rapprochent. La portée détermine quelles sont les sous-unités capables de faire feu chaque round.

Note : *N'essayez qu'à vos propres risques d'enlever une position d'artillerie en plein jour et en terrain dégagé avec de l'infanterie trop lente !*

Tirs

Une forte *initiative* est un grand avantage dans les combats puisqu'elle détermine principalement qui ouvre le feu en premier chaque round. Les sous-unités tirent un certain nombre de fois, selon leur cadence de tir (avec un minimum de 1).

Les sous-unités se trouvant hors de la chaîne de commandement ou qui dépassent la capacité de commandement (voir p. 21) sont pénalisées tant en matière d'initiative que de cadence de tir et de probabilité de toucher.

La probabilité d'infliger une perte lorsqu'une unité tire sur l'ennemi dépend de la valeur offensive de cette unité (si l'armée est en attitude offensive) ou de la valeur défensive de cette unité (si l'armée est en attitude défensive), ainsi que des bonus ou pénalités suivantes :

- le niveau de discipline de l'unité,
- le niveau d'expérience de l'unité,
- la valeur de Tir Offensif ou de Tir Défensif du commandant de l'armée, selon les cas,
- la protection offerte à la cible par le terrain ou les fortifications,
- la météo,
- les capacités spéciales des chefs,
- les pénalités de commandement (situation hors de la chaîne de commandement ou capacité de commandement insuffisante)
- le manque de munitions ou de ravitaillement,
- la présence de chariots de ravitaillements amis (+10%),
- le passage de rivière ou le débarquement amphibie,

- la marche forcée,
- l'échec d'une retraite ou l'attitude passive.
- les retranchements de niveau 5 ou + (pour l'artillerie seulement).

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui atteint sa cible lui inflige une perte. L'artillerie inflige deux pertes et les unités "lourdes" (artillerie de siège, navires, etc.) peuvent même provoquer trois pertes, comme indiqué dans le tableau des détails de l'unité.

Chaque sous-unité peut supporter un nombre de pertes égal à la valeur de sa force avant d'être éliminée. Cependant, elle quitte généralement le champ de bataille et prend la fuite avant que cela se produise. De lourdes pertes ont également une influence sur la probabilité qu'a une sous-unité d'abandonner le combat à cause des tirs (voir ci-après).

Moral

D'une part, à chaque tour, toutes les sous-unités doivent passer un test de discipline sauf si elles sont intactes (i.e. si elles n'ont pas encore subi la moindre perte pendant la bataille). Si ce test échoue, l'unité est ébranlée et sa cadence de tir diminue pour le round en cours.

D'autre part, une sous-unité qui est touchée pendant les tirs doit passer un test fondé sur son niveau actuel de Cohésion avec les bonus ou pénalités suivantes :

- Milice combattant dans son Etat d'origine
- Niveau des tranchées (plafonné au niveau 4)
- Niveau des pertes des sous-unités
- Combat dans un Objectif Symbolique (une des capitales, par exemple)

Si elle échoue à ce test, elle est en déroute, quitte le champ de bataille et ne participe plus aux combats. En outre, lorsque le nombre des unités en déroute devient trop important, toute l'armée est mise en déroute : elle fait retraite et subit des pertes supplémentaires pendant la poursuite.

Combat rapproché

Lorsque la portée atteint 0, un combat rapproché est engagé. Les sous-unités de soutien (notamment l'artillerie) n'y participent pas. Ces corps à corps sont gérés comme les combats à distance, mais les valeurs d'assaut des sous-unités sont utilisées au lieu de leurs valeurs de tir offensif ou défensif, et la discipline joue un rôle clé. Les pertes peuvent être désastreuses lors des combats rapprochés.

***Note:** Les unités bien entraînées et certaines unités spéciales sont meilleures en combat rapproché.*

Suites de la bataille

Une bataille peut se terminer par une égalité si aucun camp ne fait retraite. S'il y a un gagnant (c'est celui qui ne fait pas retraite qui gagne la bataille, quelles que soient ses pertes), il poursuit les troupes ennemies et leur inflige des pertes supplémentaires à cette occasion. Ces pertes sont beaucoup plus lourdes si le perdant a été mis en déroute au lieu d'effectuer une retraite en bon ordre.

Une bataille influence les points de victoire (voir p. 12), le moral national (voir p. 12), et la préséance des généraux (voir p. 32) comme suit :

- Le gagnant obtient des points de victoire pour les pertes qu'il a infligées à l'ennemi. Le perdant n'en gagne pas.
- Le gagnant améliore son moral national selon l'importance des pertes qu'il a infligé. Le moral du perdant diminue d'autant.
- Les généraux qui ont infligé plus de pertes qu'ils en ont reçues (même s'ils ont perdu la bataille et ont fait retraite) gagnent de la préséance alors que leurs adversaires en perdent.

Les troupes engagées dans une bataille (même si elles l'ont perdue) gagnent aussi de l'expérience (voir p. 29). Les chefs sont gérés autrement et doivent passer un test par rapport à leur grade pour vérifier s'ils n'ont pas été tués ou blessés dans l'action. Les généraux à une étoile sont les plus exposés, alors que les généraux à trois étoiles et plus y sont immunisés. En outre, les généraux du camp

gagnant gagnent de l'expérience, ce qui permet d'augmenter progressivement leurs qualités et même parfois de développer de nouvelles capacités spéciales, alors que les généraux du camp battu voient leurs qualités légèrement diminuées.

Sièges

Il y a siège lorsqu'une unité défend un fort d'avant-guerre, une fortification permanente, une ville, un dépôt ou un village indien. Deux valeurs, une pour chaque camp, sont alors déterminées au hasard avant la résolution du siège. On y ajoute des bonus dans les cas suivants :

Pour l'assiégeant :

- des points de combat d'artillerie,
- un chef ayant la capacité Ingénieur,
- une brèche préalable (voir ci-après),
- un défenseur non ravitaillé.

Pour l'assiégé:

- des points de combat d'artillerie,
- un chef ayant la capacité Ingénieur ou Défenseur de Fort,
- les niveaux du fort (les forts d'avant-guerre sont de niveau 1 et les tranchées de niveau 5 et + sont de niveau 2).

La différence entre ces deux valeurs, appelée Valeur de Résultat du Siège (VRS), indique le résultat (cumulatif) :

- **VRS supérieure à la discipline moyenne des défenseurs** : ceux-ci se rendent et sont tous éliminés, sauf s'ils sont accompagnés d'un chariot de ravitaillement, auquel cas ce résultat est écarté.
- **VRS supérieure ou égale à 3** : une brèche a été réalisée.

Le symbole indiquant un siège  est remplacé par celui indiquant la présence d'une brèche . Les villes et les forts d'avant-guerre ont une brèche dès que ce résultat est atteint, mais les fortifications permanentes ne sont considérées comme affaiblies par une brèche que si ce résultats est atteint deux fois.

- **VRS supérieure à 0** : cinq pertes sont infligées aux défenseurs pour chaque point de VRS.
- **VRS inférieure à 0** : les défenseurs ont réussi à réparer une brèche.

Les unités assiégées ne peuvent récupérer leurs pertes (voir p. 47) que si elles se trouvent dans un port libre de blocus (voir p. 39).

Prendre d'assaut une structure

Une armée en attitude d'assaut essaiera de prendre d'assaut la ville ou le port au lieu de l'assiéger. La procédure est la même que pour un combat ordinaire, mais le défenseur bénéficie d'un important bonus dans le combat. Les forts permanents donnent un bonus très important, les forts d'avant-guerre un peu moins et les villes encore moins. Les déploiements sont également très limités dans ce type de bataille, spécialement dans les forts. Les défenseurs d'un dépôt ou d'un village indien ne bénéficient d'aucun bonus défensif, sauf en matière de déploiement.

Note: En fait il est préférable de se défendre dans la rase campagne avoisinante plutôt que dans un dépôt ou un village indien. Ceci est également valable, dans une certaine mesure, pour les villes.

Combat naval

Les batailles navales entre flottes sont gérées de la même façon que les batailles terrestres, à l'exception de certaines adaptations (il n'y a, par exemple, pas de déploiement). Une flotte qui fait retraite se déplace dans une région de mer ou une section de fleuve adjacente. N'oubliez pas de faire revenir les navires endommagés dans un port pour les réparer, puisqu'ils ne peuvent récupérer leurs pertes lorsqu'ils sont en mer (ou sur un fleuve).

Pertes et Renforts

Chaque unité de base est composée de sous-unités (régiments, batteries, escadrons et navires individuels). Toutes les pertes sont supportées par ces éléments discrets (elles sont représentées par un certain nombre de cœurs rouges sur le panneau des détails de l'unité). Chaque sous-unité peut supporter un nombre limité de dégâts avant d'être complètement détruite.

Aussi longtemps qu'une sous-unité n'est pas totalement éliminée, elle peut compenser ses pertes en complétant ses rangs avec des renforts pendant la phase de résolution des ordres (voir p. 33), si elle n'a pas bougé pendant le tour, en plus de récupérer sa Cohésion (voir p. 34).

Le taux de récupération par tour est un pourcentage des effectifs complets de l'unité, comme suit :

- Taux de récupération de base pour une unité terrestre : 5%
- Irréguliers : 10%
- Dépôt : 20%
- Ville : 10%
- Fort : 10%
- Village indien : 5%

Note: Les troupes de l'Union voient ce taux divisé par deux, les renforts dans cette armée ne se faisant habituellement pas sur le champ de bataille.

- Unité navale : 5% / niveau du port

Vous devez disposer de renforts du type approprié (voir p. 46), disponibles dans votre réserve, pour récupérer des pertes. Le nombre des renforts consommés dans ce processus dépend du nombre des pertes qui doivent être remplacées et d'un facteur aléatoire. Les unités assiégées sont incapables de remplacer leurs pertes, sauf si elles sont situées dans une ville possédant un port libre de blocus.

Important Veillez à toujours disposer de remplacements dans votre réserve, parce que les unités ne remplacent aucune perte si des remplacements appropriés ne sont pas disponibles.

Lorsqu'une sous-unité est complètement détruite, son unité d'origine devra prendre dans vos réserves une sous-unité de remplacement, et est limitée à un seul remplacement par tour.



Illustration 28 : Cliquez sur le tiroir des remplacements ("replacements") pour voir ce tableau. Les remplacements sont identifiés par leur catégorie.

Procédure: Appuyez sur F3 ou allez sur la page des “remplacements” dans le grand livre pour vérifier quels sont les remplacements disponibles pour chaque catégorie. Le premier chiffre représente les remplacements actuellement disponibles, le second chiffre représente le nombre de ceux qui peuvent être encore achetés.

Enfin, n’oubliez pas que vous pouvez également compenser des pertes en fusionnant des unités similaires dont les effectifs ont été réduits.

Exemple: Si une brigade a perdu tout un élément de régiment d’infanterie, vous pouvez fusionner une unité composée d’un régiment d’infanterie avec l’unité de brigade. De la même façon, si vous avez une brigade qui a perdu un régiment d’infanterie et un élément de batterie d’artillerie, et une autre brigade qui a perdu tous ses éléments à l’exception d’un régiment d’infanterie et une batterie d’artillerie, vous pouvez fusionner ces deux unités en une seule à effectifs complets.

Note: Une unité qui est absorbée par une autre pour compenser les pertes de cette dernière est retirée du jeu et ne peut plus être retirée de l’unité qui l’a absorbée.

Annexes

Glossaire et abréviations

- CSA: Confederate States of America, les Etats Confédérés d'Amérique, les "Sudistes" dans la guerre civile américaine.
- Élément: Ce sont les éléments constitutifs des unités. Ils ont leurs propres capacités mais ne peuvent être manipulés.
- Force: Une série d'unités se déplaçant ou se battant ensemble. C'est à des forces que vous donnez vos ordres.
- Unité indépendante: Toute unité qui ne fait pas partie d'un Corps d'une Armées.
- MN: Moral National. Une mesure de la volonté qu'à votre camp à continuer la guerre.
- Pile: Voir Force.
- Unité: Le plus petit élément que vous pouvez manipuler dans le jeu. Les leaders sont une catégorie spéciale d'unité.
- USA: United States of America, les Etats-Unis d'Amérique, les "Nordistes" dans la guerre civile américaine.
- PV: Point de Victoire.
- Ravitaillement: A la fois le ravitaillement en général et les munitions.
- Aide de Camp: Un chef non-commandant d'armée mais avec un niveau stratégique de 4 ou plus.
- Objectif Symbolique.
- Force importante: Une Force de plus de 13 unités.
- Petite Force: Une force de 4 unités ou moins.

Raccourcis clavier

Agrandissement:

Molette de la souris: zoom in / zoom out

Cliquer sur la molette de la souris: alternative au zoom in et out, au niveau maximum et minimum.

End: idem.

Page Préc.: zoom avant

Page Suiv.: zoom arrière

Manipuler les piles:

Clic-gauche: sélectionner une pile.

Clic-droit: désélectionner (et revenir à l'écran des messages)

[Ctrl]+clic: passer en revue les piles.

Glissez/Déposez sur une autre région: faire mouvement

Glissez/Déposez sur la même région: annuler tout le mouvement (sauf si vous poussez en même temps sur **[Shift]** pour ordonner un mouvement aller-retour)

Glissez/Déposez sur une autre force: soit intercepter un ennemi, soit fusionner avec une force amie.

Glissez/Déposez sur une ville ou un port: entrer dans la structure

Glissez/Déposez sur un onglet: fusionner avec cette force

Suppr: annule le dernier morceau du trajet fait par une armée ou flotte

C: centre la carte sur la pile sélectionnée.

[Maj]: lorsqu'une pile d'armée est sélectionnée : voir le rayon de commandement d'une armée.

[Maj]: lorsqu'une pile (autre qu'une armée) est sélectionnée : voir la région proche et la nature du lien.

[Ctrl]: Montre le nombre d'hommes des unités

E/R: passe en revue vos forces terrestres. Appuyez en même temps sur **[Ctrl]** pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement.

T/Y: passe en revue vos forces navales. Appuyez en même temps sur **[Ctrl]** pour sauter les unités qui ne sont pas en mouvement.

S (sentinelle): sélectionner une force qui sera sautée lorsque vous utilisez les touches E/R/T/Y pour passer vos troupes en revue.

[Ctrl]+S: annuler tous les ordres de "sentinelle".

[Ctrl]+L: bloque ou débloque toutes les piles (pour éviter qu'une pile ne soit fusionnée avec une autre par glisser/déposer)

Clic-droit sur un onglet: bloque ou débloque cette pile.

Touches 1-6: passe au filtre suivant sur la carte.

F1: liste des Forces
F2: Renforts (ministre de la guerre)
F3: Remplacements (ministre de la guerre)
F4: Recrutements (ministre de la guerre)
F5: Finances (ministre du Trésor)
F6: Industries (ministre du Trésor)
F7: Loyauté (ministre de l'intérieur)
F8: Politiques (secrétaire d'Etat)
F9: Objectifs (secrétaire d'Etat)
F10: Contexte du scénario

Dans le panneau des unités:

Ctrl-clic: sélectionner ou désélectionner plusieurs unités à la fois.

Rouler la molette de la souris: se déplacer dans la liste des unités.

Sélectionner une ou plusieurs unités puis les déplacer sur la carte par glisser/déposer: créer une nouvelle armée ou flotte. Permet également de débarquer dans une région côtière sans un port ami, par exemple.

A, O, D, P: Modifie l'attitude de la pile

Ordres opérationnels (si applicables):

Maj+T: Entrer dans la ville en arrivant à destination
Maj+F: Construire un fort
Maj+D: Construire un dépôt
Maj+S: Effectuer une sortie
Maj+M: Effectuer une marche forcée
Maj+A: Monter une embuscade
Maj+R: Raser un fort
Maj+B: Brûler une structure (pour les unités terrestres)
Maj+B: Bombarder (pour les unités navales)
[Ctrl]+C: Si plusieurs unités sont sélectionnées, combiner ces unités.
[Ctrl]+D: Détacher cette unité si elle est combinée avec d'autres.

Liste des messages:

Clic simple: aller dans la région où l'événement s'est produit (si c'est pertinent).

Clic double: montre le contenu du message (si le message est en rouge) et ouvre une fenêtre plus spécifique.

Rouler la molette de la souris: Parcourir vers le haut ou vers le bas la liste des messages.

Fenêtre:

Echap: ferme la fenêtre.

Parties sauvegardées:

Lorsque vous passez le curseur de la souris sur une partie sauvegardée dans l'écran de chargement des parties, vous pouvez faire une copie de sauvegarde d'un tour (touche Home), la renommer (touche Insert) ou la supprimer (touche Delete).

Icônes des villes

Vous trouverez ci-dessous une description générale de certaines des icônes que vous pourrez rencontrer en regardant les villes sur la carte. Cette liste n'est pas exhaustive mais donnera au joueur une idée générale.



La ville contient un dépôt.



Du ravitaillement général est disponible dans la ville.



Des munitions sont disponibles dans la ville.



Retranchements de différents niveaux.



Retranchements de différents niveaux avec artillerie.



Icône décorative pour villes sans port.



Forts de différents niveaux.



Estacade.



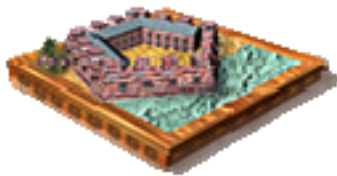
Usine.



Centre de conscription.



Ports de différents niveaux.



Fort d'avant-guerre.



Ancrages de différents niveaux.



Village indien.

Symboles OTAN



Amiral (un ou plusieurs symboles)

Artillerie côtière

Artillerie de champ de bataille

Artillerie lourde

Artillerie tractée

Artillerie légère

	Artillerie de siège
	Belle Boyd (Espionne confédérée)
	Ballons
	Cavalerie
	Cavalerie divisionnaire
	Cavalerie lourde
	Cavalerie légère
	Ingénieurs
	Flottille
	Mitrailleuse Gatling
	Général (un ou plusieurs symboles)
	Général/Cavalerie métisse (un ou plusieurs symboles)
	Général/Infanterie métisse (un ou plusieurs symboles)
	Biens
	Quartier Général
	Quartier Général
	Quartier Général
	Indiens
	Infanterie
	Infanterie divisionnaire
	Infanterie lourde
	Infanterie légère
	Ironclad (cuirassé primitif)
	Irréguliers
	Marines
	Unité médicale
	Milice (divers Etats)
	Mines
	Alpins
	Ingénieur naval
	Partisans
	Pionniers
	Agent de Pinkerton (espion nordiste)
	Corsaire
	Rangers
	Embarcation à faible tirant d'eau
	Tireurs d'élite
	Signal
	Esclaves
	Bateau à vapeur
	Navire de guerre à vapeur
	Sous-marin
	Ravitaillement



Transport

Navire de guerre

Capacités Spéciales

AACW inclut plus de 70 capacités spéciales. Si vous passez le curseur de la souris sur le symbole d'une capacité spéciale, une infobulle apparaît pour vous fournir des informations utiles. Une liste est fournie ci-dessous.

Non	Symbole	Description
Milicien		Bonus de 1 pour la Discipline, bonus de 10 pour la Cohésion de toutes les Milices dans la pile.
Cavalier		Bonus de 25% au combat pour toutes les unités de cavalerie dans la pile, en terrain dégagé, prairie ou désert.
Artilleur		Bonus de 20% pour toutes les unités d'artillerie dans la pile.
Expert en défenses		Bonus de 10% en tir défensif et +1 en protection lorsque l'armée est déjà retranchée.
Expert en retranchements		Bonus de 10% en tir défensif et +1 en protection lorsque la pile est déjà retranchée.
Partisan		Bonus de 30% au combat et +2 en protection pour toutes les unités irrégulières de la pile, mais seulement en terrain difficile.
Spécialiste du combat contre des irréguliers		Bonus de 15% en attaque et défense pour toutes les unités de la pile lors d'un combat contre des irréguliers, partisans ou unités indiennes (seulement en terrain difficile).
Spécialiste du combat contre des Indiens		Bonus de 15% en attaque et défense pour toutes les unités de la pile lors d'un combat contre des unités indiennes (sur tous les terrains).
Tireur d'élite		Cette unité comprend des tireurs d'élite qui réduisent la capacité de réaction de l'ennemi. Bonus de +1 Initiative en combat pour toute l'unité.
Rapide		S'il en est commandant, il donne un bonus de 15% au mouvement de toute la pile.
Très rapide		S'il en est commandant, il donne un bonus de 25% au mouvement de toute la pile.
Cavalier très rapide		S'il en est commandant, il donne un bonus de 25% au mouvement de toutes les unités de cavalerie de la pile.
Raider très rapide		S'il en est commandant, il donne un bonus de 25% au mouvement de toutes les unités irrégulières de la pile.
Lent		S'il en est commandant, il donne une pénalité de 25% au mouvement de toute la pile.
Ranger		Bonus de 25% au mouvement de toute la pile dans des régions sauvages.
Pontonier		Augmente de 50% la vitesse à laquelle la pile franchit une rivière.
Marin		S'il en est commandant, il donne un bonus de 25% au mouvement de toute la flotte.
Ravitaillement en zone sauvage		Réduit de 15% la consommation du ravitaillement de toute la pile en zone sauvage.
Expert en logistique		S'il en est le commandant, il réduit de 25% la consommation de toute la pile.

Fourrageur		Cet élément ou ce chef réduit de 25% la probabilité qu'une unité pille une région en cherchant du fourrage (i.e. lorsque le ravitaillement normal est insuffisant).
Expert en fourrage		Cet élément ou ce chef réduit de 50% la probabilité qu'une unité pille une région en cherchant du fourrage (càd lorsque le ravitaillement normal est insuffisant).
Expert en sièges		Donne un bonus d'un point de siège à toute la pile dans l'attaque de forts.
Défenseur de fort		Donne un bonus d'un point de siège à toute la pile dans la défense de forts.
Ingénieur		Donne un bonus d'un point de siège à toute la pile dans l'attaque et la défense de forts.
Expert en embuscade		S'il en est commandant, il donne un bonus de 50% aux réussites d'embuscades des troupes irrégulières dans des terrains non clairs.
Expert en surprise		S'il en est commandant, il donne à la pile une probabilité de 20% de surprendre l'ennemi (tir en premier).
Tirailleur		S'il en est commandant, il permet à la pile de faire retraite plus facilement pendant les deux premières heures d'une bataille.
Expert en Raids		S'il en est commandant, il donne à la pile 85% de chance de faire retraite dans chaque round de bataille si elle est écrasée. Ne s'applique qu'aux armées qui ont besoin de 4 points de commandement maximum.
Téméraire		S'il en est commandant, l'armée aura des difficultés à faire retraite pendant les deux premières heures d'une bataille.
Tête brûlée		S'il en est commandant, l'armée sera incapable de faire retraite pendant les deux premières heures d'une bataille.
Chef Americano-Indien		Peut diriger des unités de nationalité indienne sans pénalité.
Patriote		Donne un bonus de 25% à la levée de milices et de volontaires dans l'Etat où il est présent.
Officier recruteur		Peut régulièrement enrôler de nouveaux conscrits dans les villes de niveau 5 et plus. Il doit alors être présent dans la ville.
Officier instructeur		S'il en est commandant, il transforme chaque tour en soldats réguliers jusqu'à deux régiments de conscrits.
Expert en exercices		Grâce à ses entraînements, il donne chaque tour 1 point d'expérience à toutes les unités dans la pile.
Maître espion		S'il est commandant, il améliore la détection des unités ennemies (sauf irréguliers) dans tout le Département.
Réseau d'information déficient		S'il est commandant, des rapports inexacts rendent plus difficile la détection des unités ennemies (sauf irréguliers) dans tout le Département.
Indien		Cette unité est indienne.
Grand transport		Cette unité a une capacité de transport de 10.
Transport moyen		Cette unité a une capacité de transport de 5.
Transport		Cette unité a une capacité de transport de 3.

Petit transport		Cette unité a une capacité de transport de 2.
Transport minuscule		Cette unité a une capacité de transport de 1.
Charismatique		Ce leader a une véritable aura charismatique. S'il en est commandant, il donne +5 de Cohésion Maximum et améliore de 25% la récupération de la fatigue à toutes les unités sous son autorité.
Bon administrateur militaire		Ce leader est apprécié par ses homes, dont il veille au bien-être. S'il en est commandant, il améliore de 15% la récupération de la fatigue à toutes les unités sous son autorité.
Leader apathique		Ce leader n'a absolument aucun charisme vis-à-vis de ses homes, ou est défaitiste. -5 de Cohésion Maximum pour la pile dont il est le commandant et -25% à la vitesse de récupération de la cohésion.
Commandant de QG		Grâce à une structure de commandement efficace, les QG de division sont capables de donner +5 de Cohésion Maximum et +5% de récupération de cohésion à tous les éléments de la division.
Moral élevé		Cet élément est composé de troupes très motivées ou de combattants très expérimentés, ou il s'agit d'un leader capable d'inspirer ses hommes. Cette inspiration donne un bonus de +5 de Cohésion Maximum à tous les autres éléments de l'unité.
Service médical		Cet élément est une compagnie médicale capable de fournir des soins même sur un champ de bataille. Il donne +15% à la vitesse de récupération de la Cohésion à tous les autres éléments de la pile dans laquelle il se trouve.
Occupant détesté		Ce leader appliquera la Loi Martiale avec la plus grande sévérité dans toute ville rebelle qu'il a pour mission de pacifier.
Occupant		Ce leader n'hésitera pas à proclamer la Loi Martiale dans toute ville rebelle qu'il a pour mission d'administrer.
Bon Administrateur		S'il est le général le plus élevé en grade dans la région, il augmente progressivement la loyauté de la population avec le temps (+1% chaque tour, jusqu'à 75%).
Pilleur		S'il est le général le plus élevé en grade dans la région, il laisse ses troupes brûler et piller la région en toute injustice, en assassinant des civils si nécessaire. Seules les zones le plus loyales et les plus surveillées sont épargnées par cette cruauté.
Stratège		S'il est Commandant en Chef du Département, il donne +1 Point de Commandement, et +1 Point supplémentaire pour chaque niveau de capacité, à sa pile et à tous les corps subordonnés.
Bon commandant		S'il est commandant, il donne +1 Point de Commandement pour chaque niveau de capacité (s'il commande une armée, les corps subordonnés reçoivent également ce bonus).
Commandant brillant		Ce général est né pour commander. +2 Points de Commandement, et +1 Point supplémentaire pour chaque niveau de capacité au-delà de 1, à toute pile qu'il commande (s'il commande une armée, les corps subordonnés reçoivent également ce bonus).
Bons subordonnés		Ce général sait choisir ses subordonnés et est capable de leur déléguer son autorité au bon moment. +3 Points de Commandement pour toute la pile qu'il commande. Cette capacité ne peut être améliorée.
Irascible		Ce général est prompt à se mettre en colère et se dispute souvent avec ses subordonnés. -4 Points de Commandement pour toute la pile qu'il commande, et aux éventuels corps subordonnés.
Timoré		Ce commandant est beaucoup trop prudent lorsqu'il est sur le point d'engager l'ennemi,

Transmissions		ce qui provoque une grande passivité et un manqué de réactions dans la chaîne de commandement de son armée. -4 Points de Commandement s'il commande la pile (applicable aux corps subordonnés s'il commande une armée). Cette unité de transmission est très utile aux généraux efficaces pour transmettre les ordres dans toute la chaîne de commandement. +2 Points de Commandement pour toute la pile dans laquelle elle se trouve. Cette capacité ne peut être améliorée.
Ballon		Cette unité de ballon est très utile aux généraux efficaces pour observer l'ennemi et coordonner les mouvements entre régiments. +1 Point de Commandement pour toute la pile dans laquelle elle se trouve. Cette capacité ne peut être améliorée.
Leurre		Cet élément ou ce général est passé maître dans la préparation de positions factices (faux canons par exemple), ce qui empêche l'ennemi de connaître la puissance réelle de ces forces. +1 à la valeur de furtivité de la pile si elle est retranchée.
Ecran		Cet élément ou ce général est capable de faire écran et d'ainsi masquer les mouvements de forces principales grâce à l'emploi judicieux d'éclaireurs, de chemins de traverse, de déplacements à couvert et autres subterfuges. +1 à la valeur de furtivité de la pile et +25% à la valeur d'évasion, lorsque la pile fait mouvement.
Spécialiste des raids en profondeur		Cet élément ou ce général est capable de lancer des raids en profondeur et d'éviter les patrouilles ennemies, grâce à des chemins de traverse, des déplacements à couvert et autres subterfuges. +50% à la valeur d'évasion, lorsque la pile fait mouvement.
Patrouilleur		Cet élément ou ce général est capable de patrouiller plus efficacement la région dans laquelle il se trouve, en organisant un réseau de détachements de surveillance ou en construisant des tours de guet. +1 à la valeur de détection et +35% à la valeur de patrouille lorsque la pile dans laquelle il se trouve est retranchée.
Observateur en mer		Cet élément ou cet amiral est un expert en observation des mers, pour détecter des navires ennemis. +1 à la valeur de détection et +35% à la valeur de patrouille de la pile dans laquelle il se trouve.
Mouvement dispersé		Ce général (s'il commande) a la mauvaise habitude de laisser ses troupes faire mouvement en ordre dispersé, ce qui réduit leur capacité à patrouiller dans la région et à cacher leurs déplacements. -25% en évasion et en patrouilles et -1 en valeur de furtivité pour toute la pile lorsqu'elle bouge.
Forceur de blocus		Lorsqu'il commande, ce leader n'a pas son pareil pour échapper aux forces navales ennemies qu'il rencontre. +35% à la valeur d'évasion de la flotte. Ne s'applique que lors de mouvements.
Forceur de fort		Lorsqu'il commande, cet amiral n'a pas son pareil pour échapper aux feux des forts ennemis lorsque c'est nécessaire. +10% à la valeur d'évasion, -35% aux dégâts infligés par les tirs des forts au passage de la flotte. Ne s'applique que lors de mouvements.
Spécialiste des raids en mer		Lorsqu'il commande, cet amiral n'a pas son pareil pour éviter les forces navales ennemies lorsque c'est nécessaire. +25% à la valeur d'évasion de la flotte. Ne s'applique que lors de mouvements.
Canons fixes		Ces canons sont des batteries fixes qui ne peuvent être déplacées hors de la région.
Pillard		Cet élément brûlera sur le champ tout dépôt ennemi ou fortification qu'il capture.

Chronologie

1860

6 novembre	Abraham Lincoln est élu Président, avec Hannibal Hamlin comme vice-président.
20 décembre	Suite à l'élection de Lincoln, une assemblée spéciale du parlement de Caroline du Sud vote la sécession de l'Union.

1861

9 janvier	Le « Star of the West » (Etoile de l'Ouest), un navire civil non armé transportant des troupes fédérales et du ravitaillement vers Fort Sumter, est pris pour cible par l'artillerie de Caroline du Sud à l'entrée du port de Charleston. Il se retire.
9 janvier au 1er février	Mississippi, Floride, Alabama, Géorgie, Louisiane et Texas font sécession de l'Union.
29 janvier	Le Kansas est admis dans l'Union en tant qu'Etat interdisant l'esclavage.
18 février	Des représentants de six Etats se réunissent à Montgomery, en Alabama, pour former un gouvernement et élire Jefferson Davis comme Président des Etats Confédérés d'Amérique.
4 mars	Abraham Lincoln entre en fonction en tant que seizième Président des Etats-Unis.
12-13 avril	Fort Sumter est bombardé et se rend aux troupes de Caroline du Sud.
15 avril	Lincoln déclare l'état d'insurrection et demande l'engagement de 75.000 volontaires pour une durée de trois mois.
17 avril au 20 mai	La Virginie, l'Arkansas, le Tennessee, et la Caroline du Nord font sécession, en réaction au recrutement de volontaires ordonné par Lincoln.
19 avril	Lincoln ordonne le blocus de tous les ports confédérés.
24 mai	Les unités de l'Union traversent le Potomac depuis Washington et capturent Alexandria, en Virginie.
29 mai	Richmond, en Virginie, devient la capitale de la Confédération.
21 juillet	Les Confédérés remportent la première bataille de Bull Run.
25 juillet	Pour éviter que d'autres Etats esclavagistes ne quittent l'Union, le Congrès vote la résolution Crittenden-Johnson, qui dispose que la guerre a pour objectif de préserver l'Union et non de mettre fin à l'esclavage.
3 septembre	Des troupes confédérées entrent au Kentucky, ce qui met fin à la neutralité de cet Etat.
1 ^{er} novembre	George B. McClellan remplace le très âgé Winfield Scott en tant que général en chef de l'armée nordiste.
8 novembre	La marine de l'Union capture, sur le vapeur anglais Trent, des émissaires envoyés par la Confédération en Grande-Bretagne et en France, ce qui envenime les tensions entre les Etats-Unis et la Grande-Bretagne.

1862

6 février	Le général Ulysses S. Grant capture Fort Henry, au Tennessee. Dix jours plus tard, il accepte la capitulation de Fort Donelson. Ces victoires ouvrent l'Etat du Tennessee à la progression de l'Union.
25 février	Nashville, au Tennessee, est la première capitale d'un Etat à tomber aux mains des troupes de l'Union.
28 février - 8 avril	Lors de la bataille de « l'Ile Numéro Dix », des unités terrestres et maritimes de l'Union assiègent puis capturent une île fortifiée sur le Mississippi, ce qui leur ouvre le fleuve jusqu'à Fort Pillow.
7-8 mars	La bataille de Pea Ridge, en Arkansas, confirme le contrôle de l'Union sur le Missouri.
9 mars	L'affrontement entre les cuirassés USS Monitor et CSS Virginia à Hampton Roads, en Virginie, qui est tactiquement un match nul, démontre la supériorité des navires de guerre blindés en acier. Il s'agit cependant d'une victoire stratégique pour l'Union, qui parvient à maintenir le blocus.
4 avril	Dans la péninsule située au sud-est de Richmond, McClellan déplace l'armée du Potomac vers Yorktown, en Virginie, et entame la "Campagne de la Péninsule".
6-7 avril	Le général Grant remporte la bataille de Shiloh dans le Tennessee.
16 avril	La conscription nationale est adoptée par la Confédération.
26 avril	La flotte fédérale du commandant Farragut force la Nouvelle Orléans à la reddition.
8-9 mai	La campagne lancée par le général confédéré Jackson dans la vallée de la Shenandoah commence par une victoire lors de la bataille de McDowell, en Virginie.
31 mai - 1 ^{er} juin	Pendant la bataille de Seven Pines, en Virginie, Robert E. Lee remplace Joseph E. Johnston, blessé, à la tête de l'armée confédérée. Bien que cette bataille ne soit tactiquement pas décisive, elle marque la fin de l'offensive de l'Union dans la péninsule.
6 juin	Après une bataille navale sur le Mississippi, la flotte de l'Union capture la ville de Memphis, au Tennessee, dont le port permet à l'Union de transporter du ravitaillement sur le fleuve.

25 juin - 1 ^{er} juillet	Lee force l'armée de McClellan à faire retraite, ce qui met fin à la Campagne des Sept Jours, qui visait Richmond.
9 août	La bataille de Cedar Mountain, en Virginie, est une victoire sudiste. Elle permet à Lee de prendre l'initiative dans le nord de la Virginie.
28-30 août	Le Sud est à nouveau victorieux lors de la seconde bataille de Bull Run, mais l'armée de l'Union demeure relativement intacte.
30 août	La bataille de Richmond, au Kentucky, est une victoire complète des Confédérés.
17 septembre	Victoire sudiste à Munfordville, un important centre de chemin de fer au Kentucky.
17 septembre	La bataille d'Antietam, au Maryland, provoque de lourdes pertes dans les deux camps et met fin à la première invasion du Nord par Lee.
19 septembre	La bataille d'Iuka, au Mississippi, ouvre la campagne d'Iuka-Corinth.
22 septembre	Le président Lincoln publie un projet de Proclamation d'Emancipation, une décision politique encore dangereuse à cause de la forte opposition de certains Nordistes et de son impact incertain sur les Etats frontaliers loyaux.
8 octobre	La bataille de Perryville s'achève sur une retraite des Confédérés, ce qui met fin à leur dernière campagne offensive dans l'Ouest. Leur départ laisse le Kentucky sous contrôle de l'Union jusqu'à la fin de la guerre.
7 novembre	McClellan est démis de ses fonctions à la tête de l'armée du Potomac.
7 décembre	La bataille de Prairie Grove s'achève sur un match nul tactique, mais permet cependant à l'Union de prendre le contrôle du nord-ouest de l'Arkansas.
13 décembre	Lee remporte une victoire décisive à la bataille de Fredericksburg, en Virginie. Les pertes dans l'armée nordiste sont énormes.
31 décembre 3 janvier	La bataille de Stones River, bien qu'indécise, fait perdre aux Confédérés tout espoir de contrôler le centre du Tennessee.

1863

1 ^{er} janvier	Le président Lincoln publie la Proclamation d'Emancipation définitive, qui déclare que les esclaves des Etats sécessionnistes sont à présent libres.
3 mars	Le président Lincoln signe la loi nationale d'enrôlement, qui instaure une conscription nationale.
2 avril	Lors des "émeutes du pain", à Richmond, des femmes descendent dans la rue pour protester contre les rationnements.
7 avril	Pour tester l'effet de ses cuirassés contre des fortifications terrestres, la flotte nordiste de l'amiral Du Pont tente de forcer les défenses du port de Charleston. Elle échoue et cinq des neuf cuirassés sont endommagés pendant l'attaque.
1-4 mai	Lee inflige une nouvelle défaite à l'armée du Potomac lors de la bataille de Chancellorsville, mais ses pertes sont lourdes et ne peuvent pas facilement être remplacées, vu les possibilités limitées de recrutement dans la Confédération.
9 juin	La cavalerie confédérée se heurte aux troupes montées nordistes à Brandy Station, en Virginie. La Confédération reste finalement maîtresse du terrain, mais la cavalerie fédérale se renforce et gagne en confiance.
14-15 juin	Une victoire confédérée lors de la deuxième bataille de Winchester nettoie la vallée de la Shenandoah des troupes de l'Union et permet à Lee de lancer sa seconde invasion du Nord.
1-3 juillet	La bataille de Gettysburg, en Pennsylvanie, constitue un tournant dans la guerre. L'armée nordiste du Potomac bat l'armée de Virginie du nord commandée par Lee, ce qui met fin à son invasion du Nord.
4 juillet	Après un long siège, les Confédérés abandonnent Vicksburg au général Grant, ce qui permet à l'Union de contrôler le fleuve Mississippi.
13-16 juillet	Des émeutiers protestent à New York contre la conscription. D'autres villes, plus petites, sont le théâtre de manifestations identiques.
19-20 septembre	Les Sudistes, commandés par le général Braxton Bragg, remportent une importante victoire tactique à Chickamauga, en Georgie. Bragg néglige cependant de poursuivre ses adversaires.
13 octobre - 7 novembre	Dans une série d'engagements connus comme la Campagne de Bristoe, l'armée nordiste du Potomac tente vainement d'écraser l'armée de Lee en Virginie.
23-25 novembre	Après trois jours de combats, l'Union obtient une victoire à Chattanooga, au Tennessee, qui lui donne accès au Sud Profond.

1864

10 mars	Alors qu'il vient d'être promu au grade de lieutenant général, Grant est nommé officiellement commandant suprême de toutes les armées fédérales.
10 mars	La campagne de la Red River est lancée à l'initiative des Nordistes pour prendre le contrôle de la Louisiane.
4-6 mai	La bataille de la Wilderness en Virginie est le premier d'une série d'engagements au résultat incertain qui opposent Grant et Lee pendant plusieurs mois. Les deux camps ont de lourdes pertes.
10-12 mai	Les batailles de Spotsylvania Court House et Yellow Tavern, au centre de la Virginie, stoppent le mouvement lancé par Grant vers Richmond.
15 mai	Une victoire importante est remportée par les Sudistes à la bataille des New Market, ce qui contrecarre les plans des Nordistes dans la vallée de la Shenandoah et permet aux Confédérés de résister encore pendant près d'un an.
18 mai	La bataille de Yellow Bayou met un terme à la campagne de la Red River. L'échec est cuisant pour l'Union, qui n'a atteint aucun de ses objectifs.
1-3 juin	La bataille de Cold Harbor, en Virginie, cause de très lourdes pertes aux Nordistes, ce qui accroît l'opposition à la guerre dans tous les Etats du Nord. Grant se prépare à assiéger Petersburg pendant dix mois. La guerre de position et les tranchées remplacent les grands mouvements de masse qui caractérisaient les campagnes précédentes.
11-12 juin	Des unités sudistes, commandées par le général Early, atteignent les faubourgs de Washington, ce qui met la capitale en état d'alerte.
30 juillet	L'explosion dramatique d'une sape à Petersburg provoque la bataille du Cratère. Cette bataille est une victoire tactique des Confédérés mais le siège continue.
5 août	L'amiral nordiste Farragut remporte une bataille navale dans la baie de Mobile. Bien que la ville de Mobile reste entre les mains des Confédérés, le dernier port des forceurs de blocus, sur la côte du golfe du Mexique à l'est du Mississippi, est fermé.
2 septembre	Le général nordiste Sherman capture la ville d'Atlanta, en Georgie, un grand centre de munitions, ce qui ne manque pas de regonfler fortement le moral nordiste.
14 septembre	Le "Raid du Beefsteak" lancé par la cavalerie confédérée sur les arrières de l'Union permet de rapporter près de 2.500 têtes de bétail aux soldats de Lee.
19 septembre	La bataille d'Opequon est une victoire décisive de l'Union dans la campagne de la vallée de la Shenandoah.
29-30 septembre	Le général nordiste Butler capture New Market Heights et Fort Harrison, des points stratégiques importants dans le siège de Petersburg.
19 octobre	Une nouvelle victoire de l'Union à Cedar Creek met fin aux menaces que les Confédérés faisaient peser sur la vallée de la Shenandoah.
8 novembre	Lincoln est réélu Président, avec Andrew Johnson comme vice-président.
16 novembre	Sherman quitte Atlanta et commence sa "marche vers la mer", dans l'espoir de démoraliser le Sud et de provoquer sa capitulation.
15-16 décembre	Le général Thomas gagne la bataille de Nashville et décime l'armée confédérée du Tennessee de John Bell Hood.
21 décembre	Savannah est occupée par l'armée de Sherman, sans résistance. Sherman offre la ville à Lincoln comme cadeau de Noël.

1865

31 janvier	Le Congrès adopte le Treizième Amendement, qui abolit l'esclavage dans tout les Etats-Unis.
6 février	Le général Lee est nommé commandant en chef de toutes les armées confédérées.
2 mars	Les dernières troupes du général Early sont balayées à la bataille de Waynesboro, en Georgie.
4 mars	Lincoln entame son second mandat à la présidence.
13 mars	Le Congrès confédéré approuve finalement l'enrôlement de soldats noirs.
29 mars	La campagne d'Appomattox commence par une manoeuvre de Grant contre les défenses de Lee autour de Petersburg.
2 avril	Petersburg tombe et le gouvernement confédéré évacue Richmond.
3 avril	Les soldats de l'Union occupent Richmond. La capitale confédérée est déplacée à Danville, en Virginie.
9 avril	Le général Lee se rend à Grant avec l'armée de Virginie du nord à Appomattox.
14 avril	Le président Lincoln est assassiné.
15 avril	Le vice-président Andrew Johnson est nommé Président.
26 avril	J. E. Johnston se rend à Sherman en Caroline du Nord.
10 mai	Le président Davis est capturé à Irwinville, en Georgie.

26 mai	A la Nouvelle Orléans, le général E. Kirby Smith, commandant du département Trans-Mississippi accepte de capituler. Sa signature, le 2 juin, met officiellement fin à la guerre.
23 juin	A Fort Towson, sur les terres de la nation Choctaw dans les territoires de l'Oklahoma, Stand Watie signe un cessez-le-feu avec les représentants de l'Union, ce qui fait de lui le dernier général sudiste à se rendre

Credits

DEDICACE: "CE JEU EST DEDIE A ADAM BRYANT QUI S'EFFORÇA DE TRANSMETTRE AUX GENERATIONS FUTURES LA CONNAISSANCE DES LUTTES ET DES SACRIFICES DE CES HOMMES, PARFOIS A PEINE SORTIS DE L'ADOLESCENCE, QUI SERVIRENT L'AMERIQUE EN SES HEURES LES PLUS SOMBRES ET LES PLUS GLORIEUSES."

Athena Games Entertainment Online Distribution (AGEOD)

Design principal: Philippe Thibaut

Développement: Philippe Malacher

Direction artistique: Robin Pirez

Graphismes: Sandra Duval & Robin Pirez

Design complémentaire: Philippe Malacher

Recherches historiques principales: Philippe Thibaut

Recherches complémentaires: Philippe Sacré, Ludovic Grousset

Musique: Joe Ewers - 2nd SC Band

Sons SFX: Michael Huang

Manuel: Pierre Miranda

Mise à jour du manuel : Largo avec l'aide Mickey3D, Darthmath, Pocus et Lafrite

Relecture: Jeff Hatfield, Philippe Sacré

Traduction française: Pascal Di Folco, Philippe Sacré

Administration site web et forum: Francois Claustres, Ludovic Grousset

Administration: Philippe Thibaut, Francois Claustres, Samuel Anzalone

Partenaires: Stéphane Slowik

Nous remercions spécialement ce volontaire: Kenneth Brown (préparation de la carte)

Volontaires (classés par ordre alphabétique): Tim Barnett (Barney), Frank Coppa (Frank7350), Greg Cyrier (Reyric), Rick DeNicolo (RickD79), Frank Egerter (FrankE), Douglas Gold (Dgold), Jeff Hatfield (Jhdeerslayer), Gerry Hicks (Seminole), Norbert Hofmann (Primasprit), Marko Kovacic (Marecone), Mark Kratzer (MarkShot), Allan Kraus (vonKraus), Sébastien Lebourcq (Vlad), Arnold Lee (Flintlock), Olivier Malacher (Adlertag), Rick Meeken (Le Ricain), Christopher Miller (Chris0827), Chris Ratcliffe (Hobbes), Henri-Pierre Schmidt (HP Schmidt), Travis Shaw (IronBrigadeYankee), et Lee Sphar (Spharv2)

Production: Ce jeu est produit par la SEP ACW.