


Liste d'Apparition des Chefs







Chefs de l'Union




AACW contient 91 chefs de l'Union. Certains sont là dès le début de la campagne ou des différents scénarios, d'autres arrivent en cours de jeu. Les chefs de l'Union présents dans la version actuelle (1.00) du jeu sont indiqués ci-dessous par ordre chronologique d'entrée dans le jeu :







Nom	Portrait	Description et Données
George B. McClellan		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 1 Coût Politique: 100 Valeurs de Combat: 1/1/2 Aptitudes: Pusillanime, Officier Instructeur, Bon Administrateur Militaire, Mauvais Service de Renseignement Note: Au début de la campagne, bloqué 6 tours à Cincinnati, OH. Remarques particulières: Promu 3 *** et Ancienneté 1 à ce rang, entre fin juillet 1861 et fin septembre 1861 (automatique à cette date), grâce à l'événement "McClellan Commandant" et "McClellan Commandant en Chef". Peut quitter le jeu à partir d'avril 1864 (50% chance chaque tour), car il se porte candidat à l'élection présidentielle US de 1864.</p>
Benjamin F. Butler		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 6 Coût Politique: 20 Valeurs de Combat: 2/0/1 Aptitudes: Occupant détesté Note: Au début de la campagne, bloqué 6 tours à Fort Monroe, VA.</p>
Winfield Scott		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 4 **** Ancienneté: 1 Coût Politique: 20 Valeurs de Combat: 3/3/3 Aptitudes: Lent, Bon Administrateur Militaire Note: Au début de la campagne, bloqué de manière permanente à Washington, DC, à la tête du GQG de l'Union. Remarques particulières: Démissionne par l'événement "Scott démissionne" à l'automne 61.</p>
Edwin Sumner		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 1* Ancienneté: 27 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Au début de la campagne, bloqué 4 tours avec le 11th US Inf.Rgt. à Sioux city, IA. Remarques particulières: Automatiquement promu 2**, début février 1862.</p>







David Farragut		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 1 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/4/4 Aptitudes: Marin, Forceur de Fort Note: Au début de la campagne, bloqué avec l'Atlantic Fleet à NYC. Remarques particulières: Amiral. Lorsqu'il est promu 3 ***, ses Valeurs de Combat deviennent 6/5/5.</p>
James Palmer		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 6 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Au début de la campagne, il est sur le African Squadron (boite Lignes commerciales), bloqué 2 tours. Remarques particulières: Amiral</p>
George Pearson		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 8 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Au début de la campagne, bloqué 4 tours avec le Pacific Squadron en Californie Remarques particulières: Amiral</p>
Andrew H. Foote		<p>Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 2 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/5/4 Aptitudes: Marin, Artilleur Note: Au début de la campagne, bloqué 4 tours avec la Mississippi Fleet à Saint Louis, MO (flotte à 70% de sa puissance, nécessite du repos et des réparations). Remarques particulières: Amiral</p>
C. Schurz		<p>Date: Fin Avril 1861 to end Juin 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: Coût Politique: Valeurs de Combat: Aptitudes: Note: Entre en jeu avec son propre régiment de cavalerie, à NYC (50% chance chaque tour) grâce à l'événement "Carl Schurz".</p>
Erasmus D. Keyes		<p>Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 39 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 **, début mai 1862.</p>







<p>Lewis L. Wallace</p>		<p>Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 65 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>Irvin McDowell</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 9 Coût Politique: 15 Valeurs de Combat: 2/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu comme commandant de l'armée de l'Union 'Northeastern Virginia' à Alexandria, VA. Armée bloquée 3 tours et à 30% de force (besoin de renforts).</p>
<p>Robert Patterson</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 32 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 1/0/0 Aptitudes: Pusillanime Note: Entre en jeu comme commandant de la force 'Patterson Command' dans la partie nord de la vallée de la Shenandoah, WV. Force bloquée 4 tours et à 30% de force (besoin de renforts). Remarques particulières: retiré du jeu par événement en août 61, sans coût politique.</p>
<p>Nathanael Lyon</p>		<p>Date: Fin Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 4 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/2/2 Aptitudes: Charismatique, Occupant, Tête Brûlée Note: Entre en jeu à Saint Louis, MO (75% chance), grâce à l'évènement "Massacre de Saint Louis". Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 3 ***, il perd l'aptitude "Tête Brûlée". En outre, au rang 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 4/2/2.</p>
<p>Nathaniel P. Banks</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: Coût Politique: Valeurs de Combat: Aptitudes: Note: Entre en jeu à Baltimore, MD.</p>
<p>Joseph B. Hooker</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 12 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 4/4/2 Aptitudes: Bon Administrateur Militaire Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 3 ***, Hooker reçoit l'aptitude "Pusillanime". En outre, au rang 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 4/2/2.</p>







<p>Samuel Heintzelman</p>		<p>Date: Fin Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 38 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec Irvin McDowell Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, Heintzelman reçoit l'aptitude "Pusillanime".</p>
<p>John A. Dahlgren</p>		<p>Date: fin Mai 1861 to fin Février 1862 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 5 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Marin, Artilleur Note: Entre en jeu, entre fin mai 61 et février 62, à NYC avec le USS Monitor en construction (100% chance, mais uniquement si les sudistes s'emparent de Norfolk, VA, pendant ce laps de temps), grâce à l'événement "La folie d'Ericsson". Remarques particulières: Amiral</p>
<p>Joseph K. Mansfield</p>		<p>Date: Début Juin 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 37 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Impétueux Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
<p>John C. Fremont</p>		<p>Date: Fin Juillet 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 5 Coût Politique: 20 Valeurs de Combat: 2/0/1 Aptitudes: Occupant Note: Entre en jeu à Saint Louis, MO (si amie, sinon dans le Missouri) Remarques particulières: Peut être retiré du jeu entre août 61 et fin 61 (50% chance) par événement aléatoire.</p>
<p>John A. McClernand</p>		<p>Date: Début Août 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 11 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Officier Recruteur, Irritable Note: Entre en jeu dans une ville amie en Indiana.</p>
<p>Ambrose Burnside</p>		<p>Date: Fin Août 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 10 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Milicien, Officier Recruteur Note: Entre en jeu à Annapolis, MD, ou une ville amie du Maryland si occupée. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 ** Burnside perd l'aptitude "Officier Recruteur" et "Milicien" et récupère l'aptitude "Pusillanime". Au rang 3 ***, Burnside perd l'aptitude "Pusillanime" mais reçoit "Chef Démotivé". En outre, aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 2/2/3.</p>






Henry W. Halleck		<p>Date: Fin Août 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 13 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 1/0/1 Aptitudes: Officier Recruteur, Expert en Logistique, Bon Administrateur Militaire Note: Entre en jeu à Saint Louis, MO (si amie, sinon au Missouri)</p>
Fitzjohn Porter		<p>Date: Fin Août 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 21 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/1/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec George B. McClellan Remarques particulières: Peut être retiré du jeu par l'événement "Erreur de la Justice Militaire" de début novembre 1862 à début janvier 1863 (50% chance). Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 2/1/3.</p>
David D. Porter		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 3 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/4/4 Aptitudes: Marin Note: Entre en jeu dans un port de l'Illinois avec son cuirassé USS Cairo. Remarques particulières: Amiral</p>
George H. Thomas		<p>Date: Fin Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 1 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/3/6 Aptitudes: Expert en Défense, Expert en Logistique Note: Entre en jeu à Louisville, KY, si amie (sinon ailleurs au Kentucky ou en Indiana)</p>
Daniel Butterfield		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 53 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
William H. French		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 54 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Lent, Artilleur Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début novembre 1862</p>





<p>Thomas L. Crittenden</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 26 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début novembre 1862</p>
<p>Philip Kearny</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 57 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/2 Aptitudes: Impétueux, Cavalier Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début novembre 1862</p>
<p>W.H.L. Wallace</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 66 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2** début novembre 1862</p>
<p>John Parke</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 59 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>James B. Ricketts</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 60 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/1/1 Aptitudes: Impétueux Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>William F. Smith</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 62 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2** début novembre 1862</p>







<p>Israel B. Richardson</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 61 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>Benjamin M. Prentiss</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 30 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>Alpheus S. Williams</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 67 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
<p>Isaac Stevens</p>		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 63 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Impétueux Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début Juillet 1862</p>
<p>Ulysses S. Grant</p>		<p>Date: Fin Janvier 1862 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 8 Coût Politique: 15 Valeurs de Combat: 6/6/4 Aptitudes: Expert en Siège, Expert en Logistique, Excellents Subordonnés, Note: Entre en jeu à Louisville, KY (ou au Kentucky ou en Indiana si capturée). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 4 **** Grant reçoit l'aptitude "Stratège".</p>
<p>William T. Sherman</p>		<p>Date: Début Février 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 8 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/2 Aptitudes: Commandant Talentueux, Mauvais Service de Renseignement, Réquisitions Note: Entre en jeu avec Ulysses S. Grant Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, Sherman perd les aptitudes "Commandant Talentueux" et "Mauvais Service de Renseignement" mais devient</p>







		<p>“Charismatique” et “Occupant Détesté”. Lorsqu’il est promu 3 *** Sherman perd “Charismatique” et “Occupant Détesté” mais reçoit les aptitudes “Excellents Subordonnés”, “Véloce”, “Expert en Logistique” et “Terre Brulée”. Enfin lorsqu’il est promu 4 ****, il perd “Véloce”. En outre, au rang 2 ***, ses valeurs de combat deviennent 6/5/4, puis aux rangs 3 *** et 4 **** elles passent à 6/4/3.</p>
John Pope		<p>Date: Fin Février 1862 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 7 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Occupant Détesté, Chef Démotivé, Expert en Siège Note: Entre dans une ville amie du Mississippi (ou à Cairo, IL, s’il n’y en a pas)</p>
Don Carlos Buell		<p>Date: Début Mars 1862 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 11 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 2/2/2 Aptitudes: Lent, Bon Administrateur Civil Note: Entre en jeu à Louisville, KY (ou en Ohio si la ville est prise).</p>
Jefferson C. Davis		<p>Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 34 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu dans une ville amie du Missouri</p>
Franz Sigel		<p>Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 36 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Officier Instructeur Note: Entre en jeu dans une ville amie du Missouri Remarques particulières: Aux rangs 2** et 3***, ses valeurs de combat deviennent 2/1/1.</p>
William B. Franklin		<p>Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 15 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Washington DC (ou Philadelphia, PA par défaut)</p>
Samuel R. Curtis		<p>Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 5 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse pile sur le théâtre Ouest, à défaut sur une ville amie du Missouri. Remarques particulières: Lorsqu’il est promu 3 ***, il gagne l’aptitude “Occupant”. En outre, aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 3/3/3.</p>


Alexander McCook		<p>Date: Début Avril 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 31 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Combattant d'Indiens Note: Entre en jeu avec Don Carlos Buell</p>
Edward O. Ord		<p>Date: Début Mai 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 6 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Washington DC (ou Philadelphie, PA, par défaut) Remarques particulières: Aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 4/3/2.</p>
William S. RosEcran de Troupess		<p>Date: Début Mai 1862 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 12 Coût Politique: 7 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu dans une ville amie du Mississippi (ou à Cairo, IL, s'il n'y en a pas)</p>
Philipp H. Sheridan		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 23 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/2 Aptitudes: Cavalier, Ecran de Troupes Note: Entre en jeu dans une ville amie du Mississippi (ou à Louisville, KY, s'il n'y en a pas) Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, Sheridan perd l'aptitude "Ecran de Troupes" mais gagne "Véloce" et "Charismatique". Au rang 3 ***, il gagne "Terre Brulée". En outre, au rang 2 ** ses valeurs de combat deviennent 5/4/2, puis, au rang 3 ***, elles passent à 6/5/2.</p>
George Sykes		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 20 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Lent Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
Henry W. Slocum		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 28 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/3/3 Aptitudes: Pusillanime Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>

Darius N. Couch		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 25 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Milicien Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
Jesse L. Reno		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 29 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
John Sedgewick		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 13 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Bon Administrateur Militaire Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il gagne l'aptitude "Pusillanime".</p>
John F. Reynolds		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 7 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Bon Commandant Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 3 ***, il perd l'aptitude "Bon Commandant". Au rang 2 **, ses valeurs de combat deviennent 5/4/4. Au rang 3 ***, elles passent à 4/4/4.</p>
George G. Meade		<p>Date: Début Septembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 2 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/4/3 Aptitudes: Expert en Retranchements, Commandant Talentueux Note: Entre en jeu à Washington DC (ou Philadelphie, PA, par défaut) Remarques particulières: Aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 5/4/4.</p>

<p>Abner Doubleday</p>		<p>Date: Fin Août 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 18 Coût Politique: 6 Valeurs de Combat: 3/3/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
<p>Alfred Pleasanton</p>		<p>Date: Fin Août 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 40 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
<p>Samuel F. Dupont</p>		<p>Date: Début Septembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 4 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Marin Note: Entre en jeu à Cairo, IL, ou un autre port du théâtre Ouest, avec son cuirassé USS Choctaw. Remarques particulières: Amiral</p>
<p>Gordon Granger</p>		<p>Date: Fin Septembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 35 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union dans le Mississippi, à défaut dans le théâtre Sud-Est. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, Granger reçoit l'aptitude "Irritable". En outre, au rang 2 **, ses valeurs de combat deviennent 4/2/3.</p>
<p>Robert B. Mitchell</p>		<p>Date: Début Octobre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 45 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union au Kentucky, à défaut dans le théâtre Sud-Est.</p>

James B. McPherson		<p>Date: Début Octobre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 3 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Expert en Siège Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union au Tennessee, à défaut dans le théâtre Sud-Est. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 4/3/3, puis elles passent à 5/3/3 au rang 3 ***.</p>
John A. Logan		<p>Date: Fin Septembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 16 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union dans le Mississippi, à défaut dans le théâtre Sud-Est. Remarques particulières: Aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 4/3/3.</p>
John Schofield		<p>Date: Début Octobre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 17 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union au Tennessee, à défaut dans le théâtre Sud-Est.</p>
Daniel Sickles		<p>Date: Fin Novembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 19 Coût Politique: 12 Valeurs de Combat: 3/2/1 Aptitudes: Patriote, Impétueux Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Peut être retiré du jeu par l'événement "Un mari en colère" entre septembre 1863 et début 1864 (25% chance).</p>
George Stoneman		<p>Date: Début Novembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 42 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 3/2/1.</p>
Oliver Howard		<p>Date: Début Novembre 1862 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 42 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>

<p>Winfield S. Hancock</p>		<p>Date: Fin Novembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 9 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/3/4 Aptitudes: Commandant Talentueux Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Aux rangs 2 ** et 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 5/4/5.</p>
<p>John Gibbon</p>		<p>Date: Début Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 14 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/4/4 Aptitudes: Artilleur, Moral Elevé Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Strong Morale"</p>
<p>James G. Blunt</p>		<p>Date: Début Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 22 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Combattant d'Indiens Combattant d'Irréguliers Note: Entre en jeu à Fort Leavenworth, KS (ailleurs au Kansas si la ville est occupée), avec deux régiments de cavalerie et les Indiens Lippan.</p>
<p>Frederick Steele</p>		<p>Date: Fin Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 15 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force de l'Union dans le Mississippi, à défaut dans le théâtre Sud-Est.</p>
<p>Foxhall Parker</p>		<p>Date: Début Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 9 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Annapolis, MD, ou un port du théâtre Mid Atlantic. Remarques particulières: Amiral</p>
<p>Francis P. Blair</p>		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 51 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Milicien Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début mars 1864</p>






David B. Birney		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 52 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Irritable Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
Francis Barlow		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 50 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/3/1 Aptitudes: Impétueux Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
Henry J. Hunt		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 56 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Artilleur Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
Francis J. Herron		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 55 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
James S. Wadsworth		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 64 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Pusillanime Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise)</p>
John Newton		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 58 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Expert en Défense Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Washington DC (ou dans une ville voisine du Maryland si la capitale est prise) Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début janvier 1864</p>







William Averell		<p>Date: Début Febuary 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 48 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/3/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland</p>
Benjamin Grierson		<p>Date: Début Mars 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 43 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/2/2 Aptitudes: Cavalierr, Raider en Profondeur, Réquisitions Note: Entre en jeu avec son propre régiment de cavalerie (Grierson's Force) au Mississippi ou au Tennessee, à défaut à Louisville, KY.</p>
Hugh J. Kilpatrick		<p>Date: Fin Juin 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 44 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/2/1 Aptitudes: Cavalier, Impétueux, Raider en Profondeur Note: Entre avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
John F. Buford		<p>Date: Fin Juin 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 46 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Cavalier, Charismatique Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il reçoit l'aptitude "Tirailleur".</p>
Gouverneur K. Warren		<p>Date: Début Août 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 32 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 3/2/4 Aptitudes: Expert en Défense, Transmissions Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
Quincy A. Gillmore		<p>Date: Début Juillet 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 33 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Expert en Siège, Expert en Défense Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>






James H. Wilson		<p>Date: Début Mars 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 41 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu à Washington DC (ou Philadelphie, PA, par défaut)</p>
George A. Custer		<p>Date: Début Mars 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 47 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/2/1 Aptitudes: Cavalier, Impétueux Note: Entre en jeu avec la plus grosse armée de l'Union sur le théâtre Mid Atlantic, à défaut au Maryland.</p>
Edward R. Canby		<p>Date: Début Mai 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 24 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/3 Aptitudes: Combattant d'Indiens, Expert en Logistique Note: Entre en jeu à Memphis, TN, ou à défaut à Cairo, IL. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude " Combattant d'Indiens ".</p>
Samuel Chase		<p>Date: Début Décembre 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 7 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Cairo, IL, ou un port du théâtre Mid Atlantic. Remarques particulières: Amiral</p>
Allan Pinkerton		<p>Date: Début Mai 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 200 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/-6/-6 Aptitudes: Maître Espion Note: Entre en jeu à Washington DC (ou Philadelphie, PA, par défaut) Remarques particulières: Espion. Cette unité n'est pas un chef militaire (i.e. général) mais elle permet une nette amélioration du brouillard de guerre sur le théâtre où elle est située.</p>







Chefs Confédérés







AACW contient 79 chefs confédérés. Certains sont là dès le début de la campagne ou des différents scenarios, d'autres arrivent en cours de jeu. Les chefs sudistes (i.e. confédérés) présents dans la version actuelle (1.00) du jeu sont indiqués ci-dessous par ordre chronologique d'entrée dans le jeu :








Nom	Portrait	Description et Données
Leonidas Polk		Date: Au début de la campagne – début Avril 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 2 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 4/0/1 Aptitudes: Note: Au début de la campagne, bloqué 2 tours à Memphis, TN
John B. Floyd		Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 73 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/0/0 Aptitudes: Pusillanime, Leader Apatique Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.
Bushrod Johnson		Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 75 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.
Benjamin McCulloch		Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 80 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/1/1 Aptitudes: Combattant d'Indiens Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.
Charles S. Winder		Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 89 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.







<p>Felix K. Zollicoffer</p>		<p>Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 91 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/0 Aptitudes: Tête Brulée Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>Gustavus W. Smith</p>		<p>Date: Fin Avril 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 82 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 61. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise. Remarques particulières: Automatiquement promu 2 ** début janvier 1862.</p>
<p>P.G.T. Beauregard</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 6 Coût Politique: 50 Valeurs de Combat: 4/2/4 Aptitudes: Expert en Feintes, Défenseur de Fort Note: Entre en jeu comme commandant de l'armée confédérée 'Army of the Potomac' à Richmond, VA. Armée bloquée 3 tours et à 30% de force (besoin de renforts).</p>
<p>Theophilus H. Holmes</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 8 Coût Politique: 6 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Chef Démotivé Note: Entre en jeu avec son unité Holmes' Bde au sein de l'armée sudiste 'Army of the Potomac' à Richmond, VA. Bloqué 3 tours et à 30% de sa puissance (besoin de renforts)</p>
<p>Joseph E. Johnston</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 5 Coût Politique: 25 Valeurs de Combat: 4/2/4 Aptitudes: Tirailleur, Bon Administrateur Militaire, Pusillanime Note: Entre en jeu comme commandant de l'armée confédérée 'Army of the Shenandoah' à Warren, VA. Armée bloquée 3 tours et à 30% de force (besoin de renforts).</p>
<p>Thomas J. Jackson</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 5 Coût Politique: 7 Valeurs de Combat: 5/4/4 Aptitudes: Véloce, Morale Elevé, Expert en Surprises Note: Entre en jeu comme commandant en second de l'armée confédérée 'Army of the Shenandoah' à Warren, VA. Armée bloquée 3 tours et à 30% de force (besoin de renforts). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 3***, il reçoit l'aptitude "Irritable".</p>






<p>Edmund K. Smith</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 10 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/2 Aptitudes: Réquisitions Note: Entre en jeu avec son unité Smith's Bde au sein de l'armée "Army of the Shenandoah" sudiste à Warren, VA. Bloqué 3 tours et à 30% de sa puissance (besoin de renforts). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Réquisitions" et devient "Expert en Logistique". Au rang 3 *** il perd "Expert en Logistique" mais reçoit les aptitudes "Bon Administrateur Civil" et "Stratège". En outre, au rang 3 ***, ses valeurs de combat deviennent 3/2/2.</p>
<p>John B. Magruder</p>		<p>Date: Fin Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 6 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Expert en Feintes, Expert en Surprises Note: Entre en jeu avec ses forces à Richmond, VA. Bloqué 1 tour et à 50% de puissance (besoin de renforts).</p>
<p>Benjamin Huger</p>		<p>Date: Début Juin 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 2 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 2/1/0 Aptitudes: Artilleur Note: Entre en jeu avec ses forces à Petersburg, VA. Bloqué 1 tour et à 75% de puissance (besoin de renforts).</p>
<p>Sterling Price</p>		<p>Date: Début Mai 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 14 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 4/0/1 Aptitudes: Milicien, Patriote Note: Peut entrer en jeu à Fayetteville, AR (100% chance) lorsque survient l'événement nordiste "Massacre de Saint Louis" si l'Union a, de son côté, reçu le général Nathaniel Lyon. Remarques particulières: En cas contraire, ne rentre pas en jeu du tout (mais Lyon non plus).</p>
<p>Franklin Buchanan</p>		<p>Date: entre début Mai 1861 et fin Février 1862 Rang initial: 2 ** Ancienneté: 1 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 4/3/2 Aptitudes: Marin Note: Peut entrer en jeu entre mai 61 et fin février 62 à Norfolk, VA, avec le cuirassé CSS Virginia en construction (100% chance mais uniquement si le sud capture Norfolk, VA, au cours de ce laps de temps) grâce à l'événement "Norfolk". Remarques particulières: Amiral</p>




<p>Raphael Semmes</p>		<p>Date: Fin Juin 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 1 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/3/3 Aptitudes: Marin, Raider maritime, Forceur de Blocus Note: Entre avec son navire, le brick CSS Hunter, dans la Shipping Box (sert à la course au commerce de l'Union) Remarques particulières: Amiral</p>
<p>Henry H. Sibley</p>		<p>Date: Début Juin 1861 (ou Juillet 1861 dans le scénario de Juillet 61) Rang initial: 1 * Ancienneté: 47 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/0/0 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Dallas, TX, si amie, sinon ailleurs au Texas</p>
<p>Samuel Cooper</p>		<p>Date: Fin Août 1861 Rang initial: 4 **** Ancienneté: 1 Coût Politique: 20 Valeurs de Combat: 2/1/1 Aptitudes: Officier Instructeur Note: Eentre en jeu à Richmond, VA, bloqué de manière permanente à la tête du GQG sudiste par l'évènement "Cinq généraux". Lee apparaîtra avec lui. Remarques particulières: Disparaît du jeu avec l'évènement "Cooper prend sa retraite" au début de novembre 61.</p>
<p>Robert E. Lee</p>		<p>Date: Fin Août 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 4 Coût Politique: 25 Valeurs de Combat: 6/5/5 Aptitudes: Véloce, Impétueux, Expert en Siège, Charismatique Note: Entre en jeu à Richmond, VA, bloqué de manière permanente à la tête du Virginia District Command sudiste par l'évènement "Cinq généraux" (avec Cooper). Remarques particulières: Débloqué par l'évènement "Lee prend le commandement" au printemps 1862 (ou plus tôt si une grosse force nordiste approche de Richmond, VA).</p>
<p>Stand Watie</p>		<p>Date: Début Septembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 48 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 5/3/1 Aptitudes: Cavalier, Combattant d'Indiens Note: Entre en jeu à Fort Gibson, IT, avec trois régiments confédérés de cavalerie indienne.</p>
<p>Thomas C. Hindman</p>		<p>Date: Début Septembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 17 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 4/1/1 Aptitudes: Patriote, Occupant Note: Entre en jeu à Little Rock, AR, si amie, sinon ailleurs en Arkansas</p>







<p>Braxton Bragg</p>		<p>Date: Début Septembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 3 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/3/1 Aptitudes: Chef Démotivé, Expert en Raids Note: Entre en jeu en Floride.</p>
<p>William J. Hardee</p>		<p>Date: Début Septembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 7 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/1 Aptitudes: Expert en Raids Note: Entre en jeu à Little Rock, AR, si amie, sinon ailleurs en Arkansas. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Expert en Raids" mais reçoit "Expert en Surprises".</p>
<p>Albert S. Johnston</p>		<p>Date: Fin Septembre 1861 Rang initial: 3 *** Ancienneté: 3 Coût Politique: 20 Valeurs de Combat: 4/2/1 Aptitudes: Expert en Surprises Note: Entre en jeu à Nashville, TN (ou ailleurs au Tennessee si la ville est occupée).</p>
<p>Earl Van Dorn</p>		<p>Date: Fin Septembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 4 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/1/0 Aptitudes: Cavalier, Combattant d'Indiens Note: Entre en jeu à Little Rock, AR, si amie, sinon ailleurs en Arkansas. Remarques particulières: Peut être retiré du jeu entre début mai 1863 et début 1864 par l'évènement "Un mari en colère" (50% chance chaque tour).</p>
<p>James Longstreet</p>		<p>Date: Début Octobre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 8 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/3/6 Aptitudes: Expert en Retranchements Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 3***, il perd son aptitude "Expert en Retranchements" et ses valeurs de combat sont réduites à 3/2/6.</p>
<p>Alexander P. Stewart</p>		<p>Date: Début Novembre 1861 Rang initial: 1 * Ancienneté: 33 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Nashville, TN, si amie, sinon ailleurs au Tennessee.</p>







Robert Hoke		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 74 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/2/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
David R. Jones		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 77 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise..</p>
John McCown		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 79 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/0/0 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
William B. Taliaferro		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 84 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Militiaman Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
Jones M. Withers		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 90 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
Edward P. Alexander		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 92 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Artilleur Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
Edward Johnson		<p>Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 52 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>






		Remarques particulières: Promu 2 ** début Février 1862 (soit pratiquement dès son entrée en jeu).
John G. Walker		Date: Début Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 86 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/1/1 Aptitudes: Véloce Note: Pool de Généraux 62. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.
Nathan B. Forrest		Date: Début Février 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 3 Coût Politique: 38 Valeurs de Combat: 6/6/2 Aptitudes: Cavalier, Raider Véloce, Expert en Feintes, Patriote Note: Entre en jeu avec son unité de cavalerie, le 7 th TN Cavalry, à Fort Henry & Donelson, TN, ou une autre ville du Tennessee si le fort est capturé. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Expert en Feintes" et reçoit "Irritable".
John C. Pemberton		Date: Fin Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 13 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Défenseur de Fort Note: Entre en jeu en Floride
Richard S. Ewell		Date: Fin Janvier 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 11 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/4/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 2/3/1.
William W. Loring		Date: Fin February 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 12 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Irritable Note: Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.
James E.B. Stuart		Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 22 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/3/2 Aptitudes: Cavalier, Cavalier Très Rapide, Raider Véloce Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude " Raider Véloce "


		mais gagne celles de “Tirailleur” et “Ecran de Troupes”.
Benjamin F. Cheatham		Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 15 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/3/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Nashville, TN, ou Atlanta, GA.
Daniel H. Hill		Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 16 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut).
John C. Breckinridge		Date: Début Mars 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 18 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Bon Administrateur Militaire Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Sud-Est (ou en Tennessee ou Mississippi par défaut). Remarques particulières: Peut être retiré du jeu à partir de fin décembre 1864 par l'événement “Grave Querelle” (25% chance par tour). Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 4/3/2.
Lafayette McLaws		Date: Fin Mai 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 19 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/3 Aptitudes: Lent Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut).
Ambrose P. Hill		Date: Fin Mai 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 20 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/3/3 Aptitudes: Véloce Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 3/2/2 et il perd l'aptitude “Véloce”.



Richard H. Anderson		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 21 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut).</p>
Richard Taylor		<p>Date: Fin Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 23 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 4/2/2 Aptitudes: Officier Instructeur, Bon Commandant Note: Entre en jeu en Louisiane ou au Mississippi, dans une ville amie. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 4/4/3 et il gagne l'aptitude "Réquisitions"</p>
Simon B. Buckner		<p>Date: Début Juillet 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 24 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Milicien Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Sud Est (ou au Tennessee ou Mississippi par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il reçoit l'aptitude "Chef Démotivé".</p>
John B. Hood		<p>Date: Début Octobre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 25 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/4/1 Aptitudes: Morale Elevé, Impétueux Note: Entre sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Impétueux". Lorsqu'il est promu 3 ***, ses valeurs de combat passent à 5/0/1 et il reçoit les aptitudes "Tête Brulée" et "Chef Démotivé".</p>
Georges E. Pickett		<p>Date: Début Octobre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 26 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Tête Brulée Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut).</p>
John A. Wharton		<p>Date: Début Novembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 29 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/4/2 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu à Jackson, MS, ou une ville amie du Mississippi, par défaut à Atlanta, GA.</p>

<p>Franklin Gardner</p>		<p>Date: Début Novembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 43 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/5 Aptitudes: Défenseur de Fort Note: Entre à Jackson, MS, ou une ville amie du Mississippi, par défaut à Atlanta, GA. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 3/1/4.</p>
<p>John H. Morgan</p>		<p>Date: Début Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 45 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 6/3/1 Aptitudes: Cavalier, Raider Véloce, Raider en Profondeur Note: Entre en jeu avec le 1st Alabama Cavalry regiment à Montgomery, AL ou une ville du Tennessee, par défaut à Atlanta, GA.</p>
<p>Patrick Cleburne</p>		<p>Date: Fin Décembre 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 27 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 5/3/6 Aptitudes: Commandant Talentueux, Expert en Retranchements Note: Entre en jeu dans une ville amie du Tennessee. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Commandant Talentueux" et gagne celle de "Chef Démotivé".</p>
<p>Robert Ramson</p>		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 81 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>Carter L. Stevenson</p>		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 83 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>Isaac R. Trimble</p>		<p>Date: Début Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 85 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 63. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>

Jubal A. Début		<p>Date: Fin Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 28 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/3 Aptitudes: Irritable, Véloce Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 5/2/2.</p>
Joseph Wheeler		<p>Date: Fin Janvier 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 4 Coût Politique: 30 Valeurs de Combat: 5/4/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu à Richmond, VA, ou Atlanta, GA.</p>
Frank C. Armstrong		<p>Date: Début Avril 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 44 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu dans une ville amie du Tennessee ou à Atlanta, GA, par défaut.</p>
Robert E. Rodes		<p>Date: Début Mai 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 31 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
Henry Heth		<p>Date: Fin Mai 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 32 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/2/1 Aptitudes: Tête Brûlée Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
William D. Pender		<p>Date: Fin Juin 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 34 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/4/2 Aptitudes: Véloce Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, ses valeurs de combat deviennent 3/4/2.</p>

<p>Wade Hampton</p>		<p>Date: Début Août 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 35 Coût Politique: 8 Valeurs de Combat: 5/3/1 Aptitudes: Cavalier, Raider Véloce Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste dans le théâtre Mid Atlantic (ou en Virginie par défaut). Special comment: Lorsqu'il est promu 2 **, il perd l'aptitude "Raider Véloce".</p>
<p>Fitzhugh Lee</p>		<p>Date: Début Août 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 37 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/3/1 Aptitudes: Cavalier, Ecran de Troupes Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
<p>Stephen D. Lee</p>		<p>Date: Début Août 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 36 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/2/3 Aptitudes: Artilleur Note: Entre en jeu à Jackson, MS, ou une ville amie du Mississippi, à défaut à Atlanta, GA. Remarques particulières: Lorsqu'il est promu 2 **, il gagne l'aptitude "Cavalier" et ses valeurs de combat deviennent 4/2/4.</p>
<p>John Pegram</p>		<p>Date: Début Septembre 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 46 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Cavalier Note: Entre en jeu à Atlanta, GA (ou une autre ville de Georgie si occupée).</p>
<p>William Bate</p>		<p>Date: Début Janvier 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 70 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 64. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>William H. Walker</p>		<p>Date: Début Janvier 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 87 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 64. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>

<p>Cadmus M. Wilcox</p>		<p>Date: Début Janvier 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 88 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/3 Aptitudes: Note: Pool de Généraux 64. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>Charles W. Field</p>		<p>Date: Début Janvier 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 72 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/2/2 Aptitudes: Officier Recruteur Note: Pool de Généraux 64. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>Joseph B. Kershaw</p>		<p>Date: Début Janvier 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 78 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 3/3/2 Aptitudes: Moral Elevé Note: Pool de Généraux 64. Entre en jeu sans commandement à Richmond, VA, ou Atlanta, GA, si la capitale est prise.</p>
<p>John B. Gordon</p>		<p>Date: Début Mai 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 39 Coût Politique: 4 Valeurs de Combat: 5/4/3 Aptitudes: Charismatique, Expert en Surprises, Commandant Talentueux Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
<p>Stephen D. Ramseur</p>		<p>Date: Début Juin 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 40 Coût Politique: 3 Valeurs de Combat: 4/4/2 Aptitudes: Impétueux Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
<p>William Mahone</p>		<p>Date: Fin Août 1864 Rang initial: 1 * Ancienneté: 41 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 3/1/2 Aptitudes: Expert en Feintes Note: Entre en jeu à Richmond, VA ou Atlanta, GA.</p>
<p>John S. Marmaduke</p>		<p>Date: Fin Mars 1865 Rang initial: 1 * Ancienneté: 42 Coût Politique: 10 Valeurs de Combat: 3/1/1 Aptitudes: Note: Entre en jeu avec la plus grosse force sudiste du théâtre Ouest (i.e. Trans Mississippi) ou aux Texas, Arkansas ou Louisiane.</p>

William C. Quantrill		<p>Date: Fin Mai 1862 Rang initial: 1 * Ancienneté: 49 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/1/1 Aptitudes: Cavalier, Partisan, Pillard Note: Entre en jeu avec son unité de Bushwackers dans les régions sauvages du sud du Missouri qui ne sont pas sous contrôle nordiste.</p>
John S. Mosby		<p>Date: Début February 1863 Rang initial: 1 * Ancienneté: 50 Coût Politique: 5 Valeurs de Combat: 5/4/1 Aptitudes: Cavalier, Partisan, Maître Espion, Ecran de Troupes Note: Entre en jeu avec son unité de raiders du 43rd VA Bn dans une région sauvage de Virginie Occidentale à proximité de la vallée de la Shenandoah.</p>