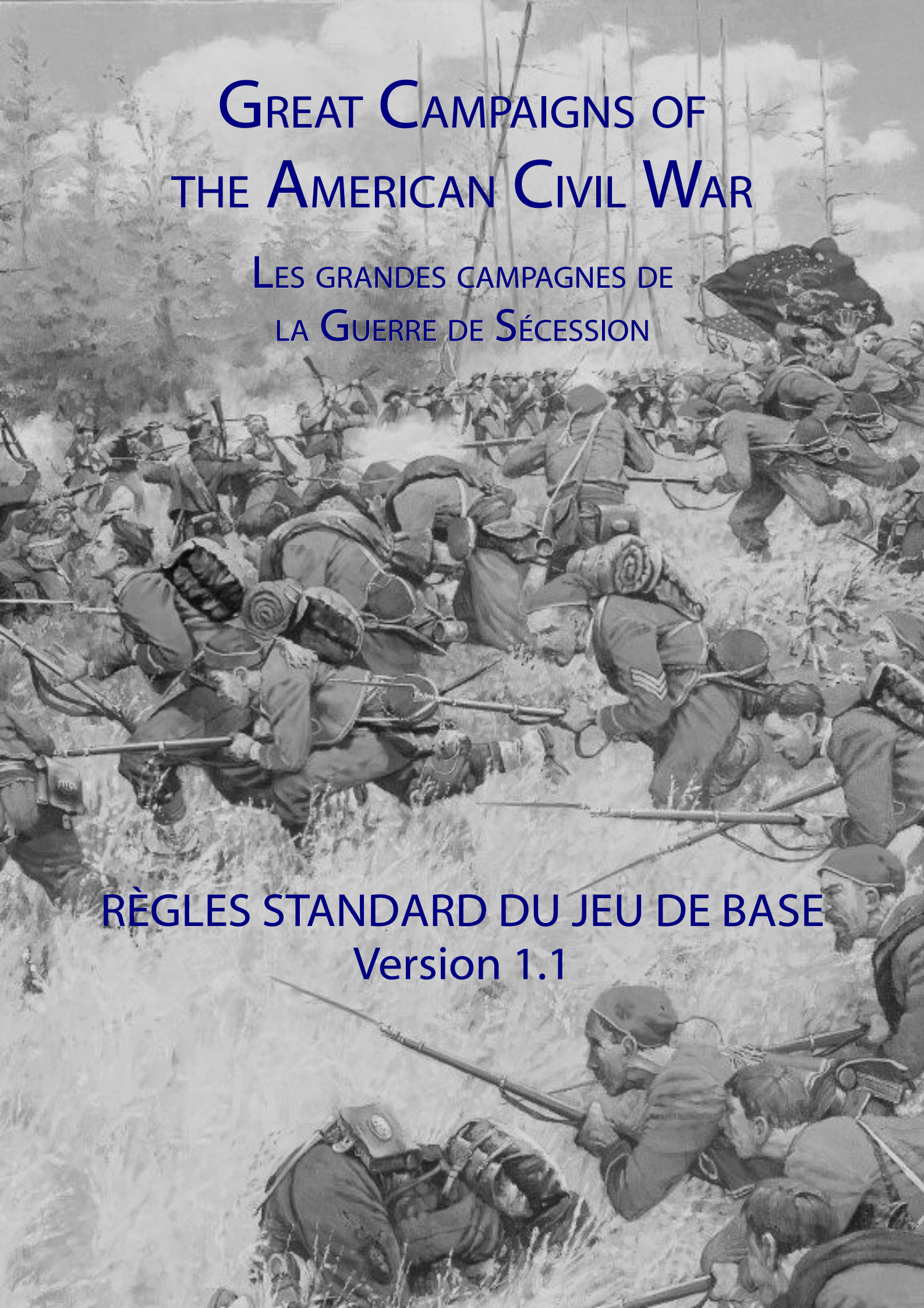
Great Campaigns of the American Civil War

Les grandes campagnes de la Guerre de Sécession



RÈGLES STANDARD DU JEU DE BASE
Version 1.1

BIENVENUE

Bienvenue dans les Grandes Campagnes de la Guerre de Sécession [Great Campaigns of the American Civil War], une série primée de jeux décrivant les opérations de plusieurs des plus célèbres campagnes de la guerre. Chaque module des Grandes Campagnes comprend une série de scénarios du jeu de base qui décrivent les engagements clefs d'une ou plusieurs journée à l'intérieur de la campagne globale. Chaque module comprend également un ou plusieurs scénario du jeu avancé qui décrit de longues périodes de manœuvres opérationnelles et de combat qui constituent la campagne. Chaque module est fourni avec une ou plusieurs cartes qui couvrent la zone de la campagne telle qu'elle était dans les années 1860. Ces cartes ont été dessinées à partir d'authentiques cartes de la période.

Ce livret des règles standard du jeu de base est publié avec le huitième titre de la série, *Battle Above the Clouds* (Bataille au-dessus des nuages). Les vétérans des premiers titres de la série connaissent déjà les règles standard de ce livret et seront capables de les parcourir en notant les parties mises à jour (texte imprimé en bleu). Une fois qu'ils auront pris connaissance des modifications, ils pourront directement jouer n'importe lequel des scénarios du livret des règles spécifiques de *Battle Above the Clouds*.

Pour les débutants, nous recommandons d'abord la lecture de ce livret des règles standard du jeu de base jusqu'à la section 11.0 (Démoralisation), puis de lire les cinq pages des règles de base supplémentaires inclues au début du livret des règles spécifiques de *Battle Above the Clouds*. Le premier scénario que vous devriez essayer est le scénario n°2 « Crossing Chickamauga Creek ». Ce scénario d'un tour constitue une excellente introduction à la série. Une fois que ce scénario a été maitrisé, jouez le scénario n°3 « The Battle of Chickamauga ». Ce scénario de trois tours commence avec des positions similaires et est donc un choix logique. Une fois ces deux scénarios intégrés, vous devriez être capable de vous attaquer à n'importe lequel des scénarios de *Battle Above the Clouds* que vous souhaitez.

Nous espérons que cette nouvelle mouture de la série des Grandes Campagnes vous plaira. Dans les années à venir nous espérons introduire de nouveaux modules sur le théâre ouest de la guerre, qui pourront être liés aux cartes de *Battle Above the Clouds,* ainsi que des rééditions d'anciens titres de la série (avec des graphismes mis à jour ainsi que de nouveaux contenus et scénarios). Nous espérons que vous prendrez plaisir à étudier ces campagnes avec nous !

CHATTANOOGA, TENN., 20 septembre 1863—17h (reçu à 20h40)

Maj. Gen. H. W. HALLECK,

Général en chef:

Nous avons subit un sérieux revers dont l'étendue n'est pas encore cernée. L'ennemi nous a submergé, repoussé notre droite, percé notre centre et dispersé nos troupes. Thomas, qui avait sept divisions, reste intact aux dernières nouvelles. Granger, avec deux brigades, est parti pour soutenir Thomas sur la gauche. Toutes les réserves disponibles avait été utilisées losrque les hommes ont déroutés. Burnside va être notifié de l'état de la situation immédiatement, et vous serez informés. Des troupes de Charleston, Floride, Virginie et de toute la côte ont été trouvés parmi les prisonniers. Il semble que tous les hommes disponibles ont été jetés sur nous.

W. S. ROSECRANS,
Major-Général, commandant.

WASHINGTON, 21 septembre 1863—00h35

Major-Genéral ROSECRANS,

Chattanooga:

Ne soyez pas abattu. Nous avons une confiance absolue en vous, vos hommes et vos officiers. Au final, vous devez être seul juge de ce qui doit être fait. Si je devais faire une suggestion, je dirais de sauver votre armée en adoptant de fortes positions défensives jusqu'à ce que Burnside vous rejoigne, et, j'espère, qu'a quand vous pourrez retourner la tendance. Je pense que vous devriez envoyer un courrier à Burnside pour qu'il accélère sa marche. Nous ne pouvons pas le joindre par télégraphe. Nous supposons qu'une force viens vers vous depuis Corinth, mais par manque de communication nous ne savons pas où ils en sont. Nous allons faire le maximum pour vous assister. Envoyez-nous votre position actuelle.

A. LINCOLN

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ARMÉE DU TENNESSEE

14 octobre 1863.

SOLDATS: un pays reconnaissant a salué votre dur service, et s'est réjoui de votre glorieuse victoire sur le champ de bataille de la Chickamauga. Quand vos compatriotes connaitront plus en détails les circonstances difficiles dans lesquelles vous avez attaqué l'ennemi—bien qu'ils ne puissent être encore plus reconnaissants—ils en admireront encore plus la brave et patriotique dévotion qui a obtenu votre succès. Dignes représentants de chaque état de la Confédération, vos pas ont été suivis avec une sollicitude affectionnée par vos amis dans tous les coins du pays. Défenseurs du cœur de notre territoire, vos mouvements ont été l'objet d'intenses anxiétés. Les espoirs de notre cause dépendent grandement de vous, et il est heureux que tout puisse reposer en sûreté sur vos accomplissements quelque soit, sous la bénédiction de la Providence, le pouvoir humain qui puisse l'affecter.

Bien que vous ayez fait beaucoup, encore plus reste à faire. Derrière vous se tient un peuple qui donne pour vous soutenir et dépend de vous pour sa protection. Devant vous est un pays dévasté par votre impitoyable envahisseur, où les femmes courageuses, les faibles vieillards et les enfants désemparés ont été l'objet d'outrages sans pareils dans les conflits des nations civilisées. Avec des yeux implorants ils attendent votre venue à leur secours, et le réfugié sans abris guette l'heure où vos bras victorieux restitueront à sa famille la maison de laquelle elle a été chassée. Forcés de prendre les armes pour défendre les droits politiques, la liberté, l'égalité et la souveraineté des états qui sont l'héritage acquis par le sang de vos pères révolutionnaires, vous n'avez le choix qu'entre la servile soumission à une usurpation despotique, et l'indépendance qu'un effort persistant, uni et vigoureux obtiendra. Tout ce qui enflamme la mâle poitrine, encourage le patriote et exalte le héros est présent pour vous stimuler et vous nourrir.

Noblement, vous avez rempli les engagements pris au nom de la liberté auprès de la mémoire de vos ancêtres et des droits de votre postérité. L'accomplissement de la mission à laquelle vous vous êtes dévoués va requérir de vous un effort égal à celui que vous avez fait dans le passé—la persistance dans l'endurance patiente du labeur et du danger, et cette abnégation qui rejette toute considération d'écart dans le service publique comme étant indigne de la sainte cause dans laquelle vous êtes engagés.

Quand la guerre sera terminée, la plus grande sorte de louange sera dû, et probablement donnée, à celui qui aura revendiqué au moins pour lui-même dans la proportion du service qu'il aura rendu, et l'amère reproche de soi hantera peut-être la mémoire de tous ceux qui auront autorisés leurs aspiration égoïstes à prévaloir sur le désir du bien public. Unis, vous l'êtes dans une destinée commune, l'obéissance et la coopération cordiale sont essentiels et nécessaire, et il n'y a pas de plus grand devoir que celui qui requière de chacun à rendre à tous ce qui est dû de par leur position. Celui qui sème les graines du mécontentement et de la méfiance se prépare pour une récolte de massacres et de défaites. Au zèle, vous ajoutez la bravoure; à la bravoure, l'énergie; à l'énergie, la force d'âme. Couronnez cela avec l'harmonie, la subordination méritée, et le soutien joyeux à l'autorité légale et la mesure de votre devoir sera complète.

J'espère avec ferveur que la féroce guerre, si injustement menée contre notre pays, sera bientôt terminée et que, avec la bénédiction de la paix, vous soyez rendus à vos foyers et à vos utiles activités; et je prie que notre Père Céleste puisse vous couvrir avec le bouclier de Sa protection aux heures de la bataille, et vous doter des vertus qui achèveront vos épreuves douloureuses dans la victoire complète.

JEFFERSON DAVIS

ORDRE GÉNÉRAL No. 214

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ARMÉE DU TENNESSEE

Dalton, Géorgie, 2 décembre 1863.

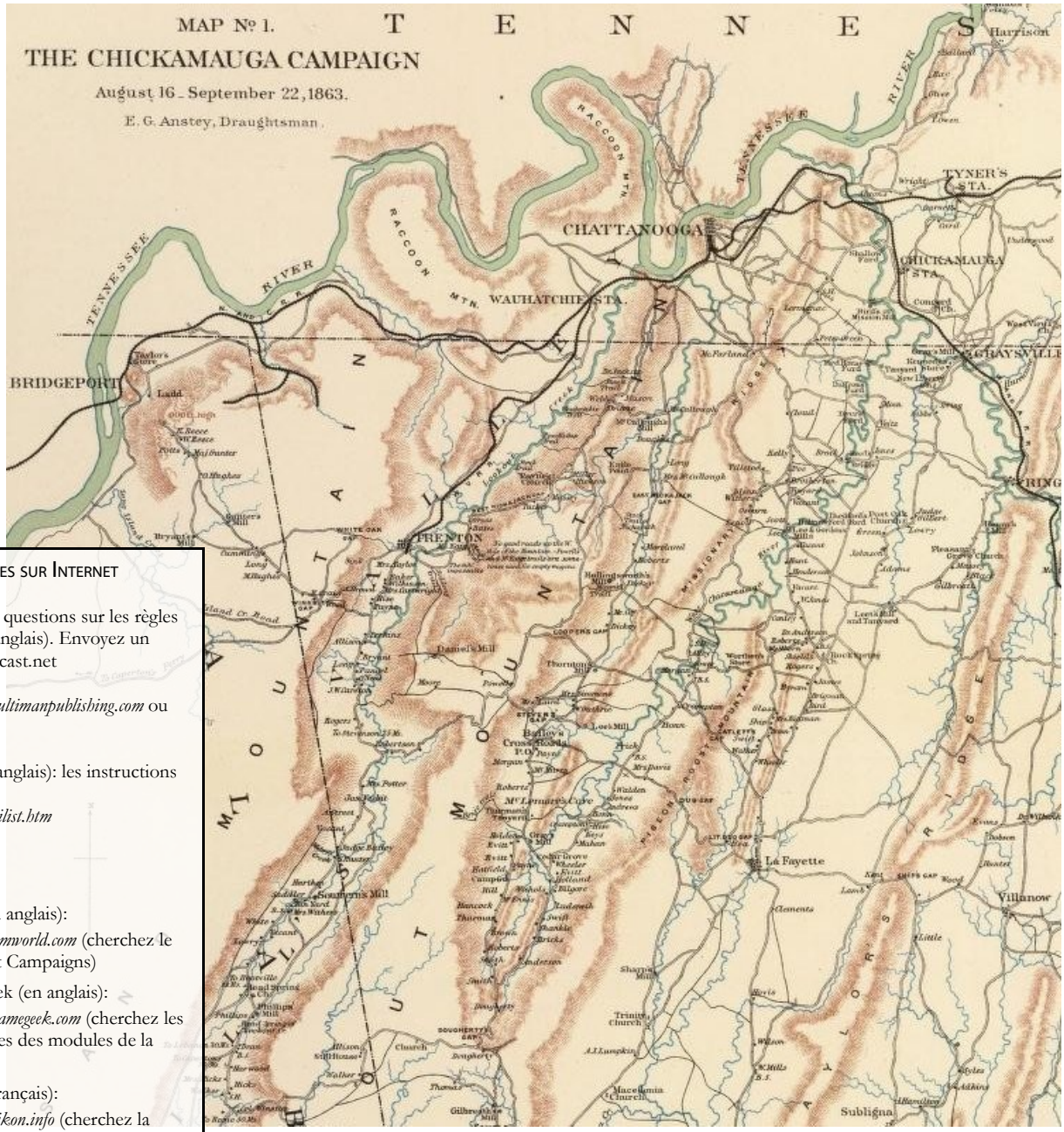
Sur demande renouvelée auprès du Président, le consentement de ce dernier a été obtenu pour la renonciation du commandement de cette armée. Il est donc transféré au Lieutenant-Général Hardee.

L'annonce de cette séparation est faite avec un regret non dissimulé. L'association de plus de deux années, qui lient ensemble un commandant et ses troupes dignes de confiance, ne peut être dissoute sans émotion profonde. Une cause commune et les dangers partagés sur de nombreux et disputés champs de bataille de Pensacola à la Chickamauga ont cimentés les liens que le temps lui-même ne pourra altérer.

Les circonstances qui rendent cette séparation nécessaire seront cependant appréciées, par tout bon soldat et vrai patriote, et la dernière sollicitation que le général doit faire à la brave armée qui l'a soutenu si longtemps et si noblement, est de donner à son successeur ce soutien cordial et généreux, tellement essentiel pour le succès de nos armes. En la personne de ce successeur, vous avez un vétéran à la brillante réputation que vous avez contribué à créer. Il ne peut échouer, s'il est proprement soutenu, à remplir la mesure des attentes de notre pays.

Aux officiers de mon état major, qui ont si longuement lutés, avec zèle et avec succès, contre de sérieuses difficultés, pour soutenir l'armée et moi-même, est dû, dans une grande mesure, le peu de succès et de gloire que nous avons obtenu. En adressant, à eux et à l'armée, un adieu affectueux, ils reçoivent la bénédiction et les prières d'un ami reconnaissant.

BRAXTON BRAGG,
Général, armée des États Confédérés.



LES GRANDES CAMPAGNES SUR INTERNET

Support online pour les questions sur les règles et les clarifications (en anglais). Envoyez un courriel à ebeach@comcast.net

Sites web: *http://www.multimanpublishing.com* ou *http://www.gcacw.com*

Liste de discussion (en anglais): les instructions pour s'inscrire sont à *http://www.gcacw.com/mailist.htm*

Forums de discussion:

- Consimworld (en anglais): *http://forums.consimworld.com* (cherchez le dossier des Great Campaigns)
- Board Game Geek (en anglais): *http://www.boardgamegeek.com* (cherchez les fiches individuelles des modules de la série)
- Strategikon (en français): *http://www.strategikon.info* (cherchez la rubrique « 1815-1914 : Sécession et autres conflits »)

TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction 5
2.0 Concepts du jeu de base 5
2.1 Composants du jeu....5
2.2 Les pions....5
Unités militaires....5
Généraux [Leaders]....5
Marqueurs d'information....6
Exemples d'unités....6
2.3 La carte....7
Terrain principal....7
Caractéristiques spéciales d'hex / côté d'hex....7
2.4 Zones de contrôle....7
2.5 Rayon de commandement....7
2.6 Abréviations....7
3.0 Séquence du jeu de base 7
1. Phase des évènements aléatoires....7
2. Phase de transfert des généraux....7
3. Le cycle d'action....7
Phase d'action:....7
4. Phase de repos....7
5. Phase d'indication de tour....7
4.0 Le cycle d'action 8
4.1 La phase d'action....8
4.2 Le segment d'initiative....8
Passer....8
4.3 Le segment d'activation....8
4.4 Mettre fin au cycle d'action....8
5.0 Les actions 8
5.1 La marche....8
Marche étendue [Extended March]....9
Modificateurs de la table de marche étendue (tous cumulatifs):....9
Marche forcée [Force March]....9
5.2 Activation de général [Leader Activation]....9
Règle spéciale pour On To Richmond....10
5.3 Assaut [Assault]....11
5.4 Mettre le feu à une gare [Burn RR Station]....11
Qui peut mettre le feu à une gare....11
Procédure....11
5.5 Retranchement [Entrenchment]....11
Qui peut se retrancher....11
Procédure de l'action "retranchement":....11
6.0 Marche et mouvement 12
6.1 Règles de marche....12
Mouvement....12
Attaque....12
6.2 Règles du mouvement....12
6.3 Mouvement des généraux....13
Transfert de général....13
6.4 Empilement....13
Marqueurs de force....13
6.5 Niveaux de fatigue....14
7.0 Combat 14
7.1 Attaques....14
Cible des attaques....14
Participation aux attaques....14
Participation à la défense....14
Restrictions sur l'attaque....14
Procédure d'attaque (action de marche uniquement)....14
Procédure d'attaque (action d'assaut uniquement)....14
Grand assaut....15
7.2 Valeurs de combat [Combat Values]....15
7.3 Valeurs d'artillerie....16
7.4 Modificateurs du jet de dés de combat....16
Modificateur de rapport [Ratio Modifier]....16
Modificateur tactique [Tactical Modifier]....16
Modificateur d'artillerie [Artillery Modifier]....16
Table des modificateurs d'artillerie....16
Terrain....16
Lee (sauf dans RTG)....17
Longstreet....17
Jackson....17
Types d'attaque....17
Exemple de combat....17
Action d'assaut....17
Pluie....17
Démoralisation–2....17
Attaques de flanc [Flank Attacks]....17
7.5 Les résultats de combat....18
Résultats en lettre....19
Résultats en nombre....19
Application des résultats....19
Retranchements et valeurs de combat....19
Élimination d'unité et de général....19
7.6 Retraites, déroutes et avances....19
Restrictions des retraites....19
Priorités de retraite....20
Dérogation aux priorités de retraite....20
Perte d'effectif....20
Principes de base des retraites....20
Retraites dans les hex occupés par l'ennemi....20
Option de retraite du défenseur....20
Avance après combat....20
7.7 Retraites de cavalerie....20
Déroulement d'une retraite de cavalerie....21
Modificateurs au jet de dé de retraite de cavalerie....21
Cavalerie empilée avec d'autres unités....21
Retraites de cavalerie multiples....21
7.8 Refuser les flancs [Refusing Flanks]....21
Les effets des marqueurs de flancs refusés....22
Retraits des marqueurs de flancs refusés....22
8.0 Repos [Recovery] 22
9.0 Retranchement [Entrenchments] 22
Construire les retranchements....22
Retranchements (1862): SJW, HCR, SIV et OTR....22
Procédure de retranchement de 1862:....23
Retranchements (1863): SLB, RTG et BAC....23
Procédure de retranchement de 1863:....23
Retranchements (1864): GTC....23
Procédure de retranchement de 1864:....23
Retrait des retranchements....23
Effets des retranchements....23
Attaques de flanc contre les hex de redoute....23
10.0 Ponts, barrages et bacs 24
10.1 Ponts flottants [Pontoon Bridges]....24
Construction des ponts flottants....24
Restrictions des ponts flottants....24
Construction des ponts flottants....24
10.2 Détruire les ponts et les bacs....25
Destruction des ponts flottants....25
Démantèlement des ponts flottants....25
Destruction des ponts permanents et des bacs....25
Effets des ponts permanents et bacs détruits....25
10.3 Réparer les ponts permanents et les bacs....25
Restrictions des réparations....25
Procédure de réparation....26
11.0 Démoralisation 26
Effets de la démoralisation-1....26
Effets de la démoralisation-2....26
Retrait des marqueurs de démoralisation....26
12.0 La pluie [Rain] 26
La pluie....26
Les effets de la pluie....26
Crue des rivières et fleuves....27
Table du numéro de pluie des rivières....27
Table du numéro de pluie des fleuves....27
Effets de la crue....27
Renseignement limité [Limited Intelligence] (Option) 27
La fiche de force....27
Placer les marqueurs de force....27
Déplacer les marqueurs de force....28
Révéler les forces ennemies....28
Conversion des anciens scénarios 28
SJW, HCR et RTG....28
Équilibrage des scénarios 28
Stonewall Jackson's Way....28
Here Come the Rebels....28
Roads to Gettysburg....28
Stonewall in the Valley....28

RÈGLES STANDARD DU JEU DE BASE GCACW, VERSION 1.1

1.0 INTRODUCTION

Ce livret permet de jouer aux scénarios du jeu de base de n'importe lequel des huit titres publiés à ce jour dans la série *Great Campaigns of the American Civil War* (GCACW). Les huit titres publiés jusqu'ici dans la série sont indiqués ci-dessous (par ordre de publication), avec le code de trois lettres identifiant chacun d'entre eux. Ces codes sont utilisés tout au long du livret.

- Stonewall Jackson's Way (*SJW*)
- Here Come the Rebels! (*HCR*)
- Roads to Gettysburg (*RTG*)
- Stonewall in the Valley (*SIV*)
- Stonewall's Last Battle (*SLB*)
- On to Richmond! (*OTR*)
- Grant Takes Command (*GTC*)
- Battle Above the Clouds (*BAC*)

Deux modules ont également été publiés dans *The Skirmisher* :

- Burnside takes Command (*BTC*)
- Rebels in the White House (*RWH*)

Les six premiers titres de la série furent publiés avec leurs propres livrets de règles qui contenaient, selon le titre, des différences mineures dans les règles du jeu de base. Les règles du jeu de base de la série furent ensuite standardisées avec la publication du kit de mise à jour des règles standard de la série, dans le premier numéro du guide du joueur de la série GCACW, *The Skirmisher*. Ce kit indiquait la liste des changements requis pour amener chaque titre au niveau des règles communes officielles. Maintenant que les règles du jeu de base ont été standardisées, chacun des titres suivant contient un livret de règles standard du jeu de base (comme ce présent livret) et un livret de règles spécifiques à la campagne. La première version des règles standard du jeu de base est apparue dans *Grant Takes Command*. Ces règles ont été légèrement révisées pour *Battle Above the Clouds*. La nouvelle désignation des règles standard inclues dans *BAC* est *Règles standard du jeu de base de la série GCACW, version 1.1*. Les règles qui ont été ajoutées ou modifiées sont imprimées en bleu pour être facilement identifiables.

Puisque ces sections de règle sont la version la plus récente des règles standard de la série, elles doivent aussi être utilisées pour mettre à jour les sections 2.0 à 12.0 des six premiers titres de la série. Veuillez noter que les règles spéciales et le déploiement de chaque scénario doivent être effectués avec le livret de règles publié à l'origine avec chaque titre. Le kit de mise à jour de *The Skirmisher* contient également 130 pions mis à jour qui sont nécessaires pour convertir les cinq premiers titres de la série aux règles standard.

Bien que ces règles standard améliorent le réalisme et le plaisir de jouer, particulièrement pour les premiers titres, leur utilisation augmente légèrement la complexité du jeu. Bien que les règles de ce livret soient considérées comme "officielles", il est tout à fait normal que certains joueurs préfèrent utiliser les règles écrites à l'origine. Avant toute partie d'un jeu de la série GCACW, les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'utilisation ou non des règles standard. Il est recommandé, si ces règles sont utilisées, qu'elles doivent l'être dans leur ensemble, et non de manière partielle. Cependant les règles indiquées comme "option" peuvent être ou ne pas être utilisées.

2.0 CONCEPTS DU JEU DE BASE

Une personne est choisie comme joueur de l'Union, et l'autre comme joueur confédéré. Cependant, jouer une partie en solitaire ne présente pas de difficultés particulières.

2.1 COMPOSANTS DU JEU

Les composants diffèrent d'un titre à l'autre dans la série GCACW. Consultez les livrets de règles d'origine de chaque titre pour trouver la liste de ses composants.

2.2 LES PIONS

Les types de pion suivants sont utilisés dans le jeu : les unités militaires, les généraux [leaders] et les marqueurs d'information.

UNITÉS MILITAIRES

Chaque joueur contrôle un ensemble d'unités militaires. Elles sont généralement identifiées par le nom de leur officier commandant, qui est indiqué sur le pion (exemple : "Stevenson"). Cependant, certaines petites unités sont simplement identifiées par régiment (exemple : "10 GA": le 10ème régiment d'infanterie de Géorgie). Les unités ont également une désignation sur leur barre d'organisation (la barre colorée sous le nom de l'unité) identifiant le corps et/ou la division à laquelle appartient l'unité. Par exemple, la désignation "XX" de l'Union signifie que l'unité appartient au vingtième corps; la désignation "F-A" de la Confédération signifie que l'unité appartient à la division d'Armstrong au sein du corps de Forrest. Les unités d'infanterie de l'Union ont également une désignation divisionnaire numérique à la suite de la désignation de leur corps, et qui est à but uniquement informatif. Par exemple, "XIV-3" signifie 3ème division du quatorzième corps.

Les unités militaires apparaissent sous cinq tailles différentes:

II = Escadron [Squadron] (Union uniquement)
III = Régiment **X** = Brigade **XX** = Division
X+ = Demi division (Confédération uniquement)

La demi division n'est pas une organisation militaire authentique, bien que plusieurs rapports confédérés du début 1862 utilisent ce terme. Il s'agit d'un amalgame de 2 à 4 brigades de la même division qui fut utilisé au début de la guerre, à une époque où les généraux confédérés ne pouvaient pas aisément contrôler des divisions comptant jusqu'à 16 000 hommes.

Les unités militaires sont divisées en trois types:

Cavalerie Infanterie Artillerie

Les unités militaires possèdent deux valeurs imprimées sur leur pion; la valeur tactique, représentant la compétence militaire des troupes de l'unité et de leurs officiers; et la valeur d'artillerie, représentant le nombre de batteries d'artillerie attachées à cette unité.

Les unités militaires possèdent deux faces: le recto (face "normale") et le verso (face "épuisée"). La face épuisée [exhausted] est indiquée par une bande blanche en haut du pion.

GÉNÉRAUX [LEADERS]

Il y a quatre types de généraux dans la série GCACW. Un général ne peut jamais occuper seul un hex. Il doit toujours être empilé avec une unité militaire amie subordonnée. Les caractéristiques uniques de chaque général (ainsi que le moyen d'identifier son pion) sont décrites dans les sections suivantes.

Généraux d'armée [Army Leaders]: les généraux d'armée n'ont qu'un seul nombre sur leur pion, qui est leur valeur de commandement. Les généraux d'armée sont utilisés pour initier les grand assauts, et dans les scénarios du jeu avancé, pour effectuer l'action "activation de général d'armée". Ils doivent être attachés à une unité d'infanterie (et non de cavalerie ou d'artillerie) subordonnée à tout moment. Les généraux d'armée sont présents pour les deux joueurs dans tous les titres à l'exception de *SIV*.

Généraux de district [District Leaders]: les généraux de district sont distingués par la présence d'une étoile rouge sur leur pion. Comme pour les généraux de corps et de division, les pions des généraux de district possèdent deux nombres: une valeur tactique et une valeur de commandement. Les généraux de district sont des unités hybrides qui peuvent être utilisées aussi bien pour activer des unités pour l'assaut et la marche (comme les généraux de corps et de division) que pour initier des grands assauts (comme les généraux d'armée). Les généraux de district ne peuvent pas effectuer l'action "activation de général d'armée". Ils doivent être attachés à une unité d'infanterie (et non de cavalerie ou d'artillerie) subordonnée à tout moment. Les généraux de district apparaissent au commandement des forces des théâtres d'opération secondaires qui, historiquement, n'étaient pas suffisamment importants pour mériter le déploiement d'une armée entière (comme dans *SIV* ou dans les théâtres secondaires de *GTC*). **Note :** il n'y a pas de généraux de district dans *BAC*.

Généraux de corps et de division [Corps & Division Leaders]: les pions des généraux de corps et de division possèdent deux nombres: une valeur tactique et une valeur de commandement, mais pas d'étoile rouge. Les joueurs doivent vérifier la colonne "taille" du déploiement du scénario pour déterminer lesquels des généraux à deux valeurs sont des généraux de corps et lesquels sont des généraux de division. Les généraux de corps et de division sont tous utilisés pour activer les unités pour la marche et pour initier des assauts. Les généraux de corps et de division doivent être attachés à une unité subordonnée appartenant au même corps ou à la même division et cela à tout moment. Cette unité subordonnée peut être de n'importe quel type (infanterie, cavalerie ou artillerie), selon la composition des unités de ce corps ou de cette division. Certaines combinaisons de généraux de corps et/ou de division sont présentes pour les deux joueurs dans tous les titres de la série. Certains corps peuvent même avoir des généraux de corps et de division présents en même temps; auquel cas certaines unités peuvent être activées par l'un ou l'autre des deux généraux, à la discrétion du joueur.

MARQUEURS D'INFORMATION

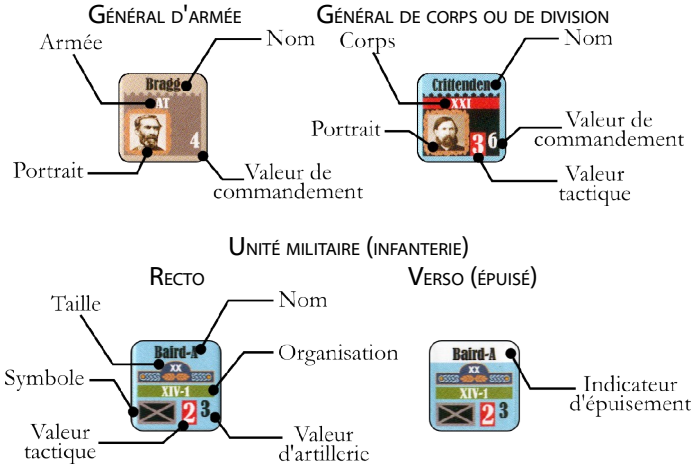
Marqueurs de valeur [Strength Markers]: une unité militaire doit toujours avoir un seul marqueur de valeur. Un marqueur de valeur a une face organisée et une face désorganisée. La face organisée possède un seul nombre entre 1 et 21, qui est sa valeur d'effectif [manpower value] et également sa valeur de combat. La face désorganisée possède deux nombres: un nombre de grande taille (entre ½ et 14), qui est sa valeur de combat; et un nombre de petite taille (entre 1 et 21), qui est sa valeur d'effectif. Les marqueurs de valeur ne fonctionnent jamais seuls; ils doivent toujours être assignés à une unité militaire. Au début d'un scénario, un marqueur de valeur ayant la valeur d'effectif correspondante est placé sous l'unité militaire, face organisée. Où qu'aille l'unité militaire, son marqueur de valeur l'accompagne. Un seul marqueur de valeur peut être assigné à une unité à tout moment. Quand une unité subit des pertes, son marqueur est changé. Un joueur peut examiner les marqueurs de valeur de son adversaire à tout moment. Les généraux ne possèdent jamais de marqueurs de valeur.

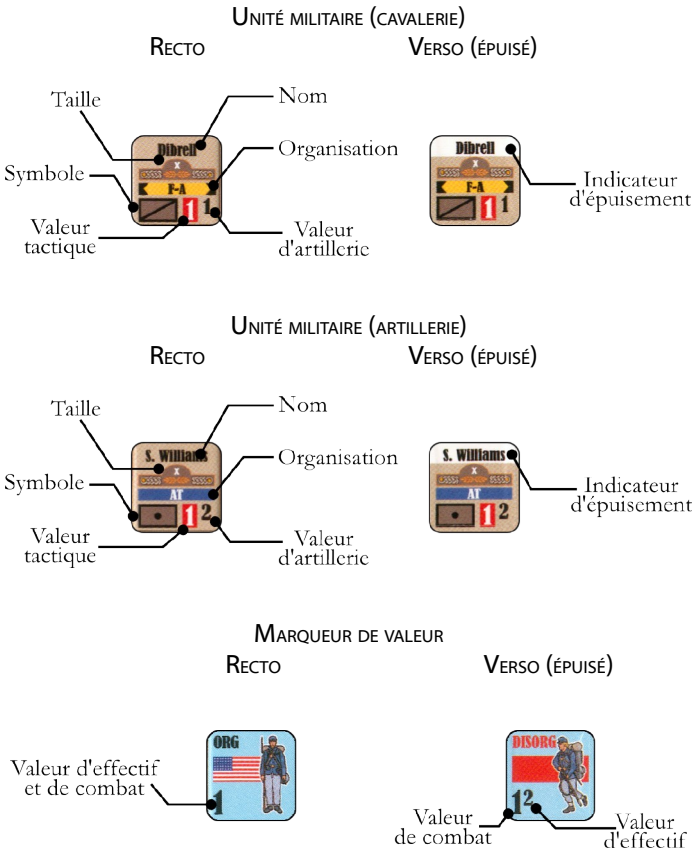
Bien que les marqueurs de valeur peuvent avoir des nombres allant de 1 à 21, dans la plupart des titres de la série, les joueurs sont limités à une valeur d'effectif maximum en dessous de 21.

TITRE	VALEUR D'EFFECTIF MAXIMUM
RTG	17
SIV	8
OTR	21
BAC	14
Tous les autres	18

Marqueurs de fatigue: au fur et à mesure que les unités militaires se déplacent et combattent, elles se "fatiguent". La fatigue est représentée par cinq niveaux de fatigue allant de 0 à 4. Les unités militaires sont toujours à un de ces niveaux. Le marqueur de fatigue est placé sous le marqueur de valeur de l'unité. Quand le niveau de fatigue d'une unité change, son marqueur de fatigue est ajusté. Une unité au niveau de fatigue 0 ne possède pas de marqueur de fatigue, l'absence de marqueur indiquant le niveau 0. Les généraux ne possèdent jamais de marqueur de fatigue.

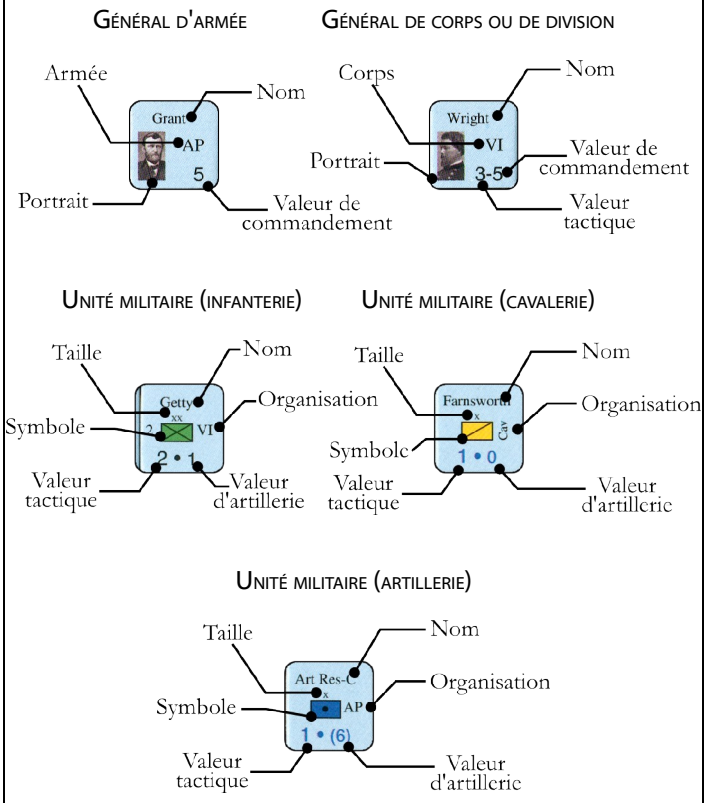
EXEMPLES D'UNITÉS





LES UNITÉS DE LA SÉRIE GCACW JUSQU'À GRANT TAKES COMMAND

Le design des pions de la série GCACW a été le même dans les sept premiers titres de la série (jusqu'à *Grant takes Command* et les deux numéros du *Skirmisher*). Cependant nous avons créé un nouveau look graphique pour les pions de *Battle Above the Clouds*. Lorsque vous jouez aux anciens titres de la série, utilisez ces diagrammes pour trouver les informations des anciens pions.



2.3 LA CARTE

TERRAIN PRINCIPAL

Chaque hex de terre sur la carte est classé dans un des neuf types de terrain principaux: dégagé [clear], vallonné [rolling], difficile [rough], forêt [woods], ville [city], marécages [swamp], marécages temporaires [provisional swamp], colline [hill] ou montagne [mountain]. Chaque type de terrain possède son propre coût en point de mouvement, indiqué sur la table du terrain, que les unités militaires doivent payer pour pénétrer dans l'hex. Les hex dégagés, vallonnés et de colline ont une couleur de base distinctive: jaune clair pour les hex dégagés, vert clair pour les hex vallonnés et orange pour les hex de colline. Les autres hex peuvent être reconnus avec des symboles spéciaux:

- Une trame de broussailles verte pour les hex difficiles
- Une trame de forêt verte foncée pour les forêts
- Une trame de grille grise pour les villes
- Une trame de marais verte claire pour les marécages temporaires
- Une trame de marais différente pour les marécages permanents (dans *OTR* et *GTC*, cette trame est d'une couleur verte foncée, dans *BAC* cette trame est bleu-argentée)
- Une trame de terre élevée marron pour les montagnes.

Un hex est difficile, même si la trame de broussailles verte est clairsemée. De même un hex n'a pas à être entièrement couvert avec une trame de forêt pour être un hex de forêt, ou avec une trame de grille pour être un hex de ville.

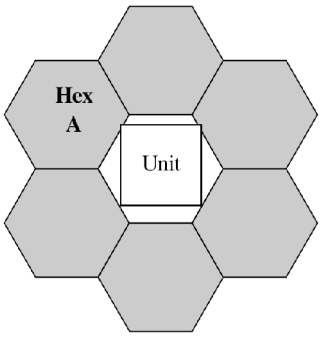
CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES D'HEX / CÔTÉ D'HEX

Un certain nombre de types de terrain apparaissent le long des côtés d'hex, comme les fleuves [major rivers], les rivières [minor rivers], les ruisseaux [creeks], les crêtes [ridges], les gués [fords], les ponts [bridges], les bacs [ferries], les barrages [dams] et les frontières de comté [county]. Plusieurs types de terrain spécial apparaissent à l'intérieur d'un hex, comme les villages, les gares de chemin de fer [RR stations], les grandes routes [pikes], les routes [roads], les débarcadères [landings] et les redoutes [redoubts], mais ils n'ont pas d'effets sur la classification du terrain principal de l'hex.
Côtés d'hex de forêt: un côté d'hex de forêt est un côté d'hex entre un hex de forêt et tout autre hex (y compris un autre hex de forêt). Le côté d'hex lui-même n'a pas à être recouvert avec une trame de forêt pour être considéré comme un côté d'hex de forêt.

2.4 ZONES DE CONTRÔLE

Une unité militaire, quelque soit son statut, exerce une zone de contrôle (ZdC) dans chacun des six hex adjacent qui l'entourent. **Exception:** les ZdC s'étendent à travers les côtés d'hex de fleuve ou de rivière uniquement aux gués, barrages, bacs ou ponts. De même, les ZdC ne s'étendent dans ou à partir des hex de marécages et de montagne qu'à travers les côtés d'hex traversés par une grande route, une route, un sentier ou une voie ferrée. Enfin, les ZdC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex de mer ou de lac.

ZdC restreintes: si une unité exerce une ZdC à travers un côté d'hex de forêt (voir la définition ci-dessus), et *qu'aucune route, grande route, voie ferrée ou sentier ne traverse ce côté d'hex*, l'hex dans lequel la ZdC est exercée est désignée comme étant une "ZdC restreinte". Les ZdC non restreintes sont parfois désignée "ZdC normale". A moins d'une indication contraire, les hex des ZdC restreintes fonctionnent comme une ZdC normale.



Les hex grisés représentent les 6 hex de la zone de contrôle de l'unité.

Si le côté d'hex entre l'hex de l'unité et l'hex A était un côté d'hex de forêt (cf. ci-dessus), et qu'aucune route, grande route, sentier ou chemin de fer ne traversait ce côté d'hex, l'hex A serait un hex de ZdC restreinte.

2.5 RAYON DE COMMANDEMENT

Parfois, un général doit tracer un "rayon de commandement" entre lui-même et une unité subordonnée ou un autre général. Un rayon de commandement est un chemin continu de *trois* hex ou moins, entre l'hex du général (non inclus) et l'hex de l'unité (inclus). Le terrain n'est pas pris en compte quand un général trace un rayon de commandement; le chemin de trois hex peut pénétrer dans n'importe quel type de terrain ou traverser n'importe quel côté d'hex. Un rayon de commandement ne peut pas pénétrer dans un hex occupé par l'ennemi ou dans une ZdC ennemie. (Il peut pénétrer un hex d'une ZdC ennemie si cet hex est occupé par une unité amie.) L'hex occupé par un général est considéré comme étant à l'intérieur de son propre rayon de commandement.

2.6 ABRÉVIATIONS

Art: artillerie
Brig: brigade
Cav: Cavalerie
Cmd: commandement
Disorg: désorganisé
Div: division
Dmorlze: démoralisé
Inf: infanterie
PM: points de mouvement
Org: organisé
Regt: régiment
RR: voie ferrée
Sub: Substitut
PV: points de victoire
ZdC: Zone de contrôle

3.0 SÉQUENCE DU JEU DE BASE

Chaque tour est accompli selon une "séquence de jeu":

1. PHASE DES ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Deux dés sont lancés; les joueurs consultent la table des évènements aléatoire. (Les évènements aléatoires ne sont pas utilisés dans tous les scénarios du jeu de base.)

2. PHASE DE TRANSFERT DES GÉNÉRAUX

Les généraux peuvent être transférés d'une unité subordonnée à une autre.

3. LE CYCLE D'ACTION

PHASE D'ACTION:

A. Segment d'initiative: les deux joueurs lancent un dé. Le joueur ayant le résultat le plus élevé remporte le jet d'initiative. Le gagnant doit prendre l'initiative ou passer (cf. 4.1). Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, des considérations spéciales peuvent s'appliquer:

- Dans *BAC*, les deux joueurs peuvent gagner l'initiative selon le nombre spécifique obtenu. Une insubordination peut également subvenir. Vérifiez les règles spécifiques de *BAC* pour plus de détails.
- Dans tous les autres titres, le joueur confédéré gagne l'initiative.

B. Segment d'activation: le joueur qui a pris l'initiative doit accomplir une action et une seule avec un général ou une unité admissible. A la fin d'un segment d'activation, une nouvelle phase d'action commence et les joueurs retournent au segment d'initiative. Les joueurs continuent d'accomplir des phases d'action indéfiniment jusqu'à ce que les deux joueurs passent lors de la même phase d'action (cf. 4.1).

4. PHASE DE REPOS

Les unités admissibles peuvent se retrancher [entrench], construire des ponts, réparer des ponts et des bacs et récupérer de leur fatigue, désorganisation, épuisement et démoralisation.

5. PHASE D'INDICATION DE TOUR

Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste des tours, et les joueurs commencent un nouveau tour.

Exceptions: occasionnellement, un scénario de jeu de base particulier peut appliquer une ou plusieurs sections de règle du jeu avancé. Dans ce cas, des phases supplémentaires peuvent être ajoutées à la séquence de jeu après la phase des évènements aléatoires. Une liste de ces scénarios (et de la phase qui est ajoutée) est donnée dans la table ci-dessous:

TITRE	SCÉNARIO(S)	PHASE AJOUTÉE
SJW	5	Renforts
HCR	2	Harper's Ferry
SLB	1, 2, 3	Attachement
GTC	1, 2, 4	Attachement
BAC	4	Attachement

4.0 LE CYCLE D'ACTION

Chaque tour comporte un seul cycle d'action de longueur indéfinie.

4.1 LA PHASE D'ACTION

Un cycle d'action comprend un nombre variable de phases d'action. Chaque phase d'action est composée d'un segment d'initiative et d'un segment d'activation. Dès qu'un joueur termine une action pendant le segment d'activation, une nouvelle phase d'action commence. Les phases d'action continuent indéfiniment jusqu'à ce que les conditions de la fin du cycle d'action soient remplies.

4.2 LE SEGMENT D'INITIATIVE

Pendant ce segment, les deux joueurs lancent un dé. Le joueur ayant le résultat le plus élevé remporte le jet d'initiative. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, des considérations spéciales peuvent s'appliquer:

- Dans *BAC*, les deux joueurs peuvent gagner l'initiative selon le nombre spécifique obtenu. Une insubordination peut également subvenir. Vérifiez les règles spécifiques de *BAC* pour plus de détails.
- Dans tous les autres titres, le joueur confédéré gagne l'initiative.

Pour certains titres, comme dans tous les scénarios de *OTR* et la grande campagne de *GTC*, les joueurs doivent noter le nombre obtenu par le dé vainqueur. Dans ces titres, ce nombre est utilisé pour déterminer quelles sont les unités capables d'être activées par cette initiative (cf. 5.2 pour un exemple.) Pendant un segment d'initiative, si un joueur n'a pas d'unité capable d'être activée, son adversaire l'emporte automatiquement et les dés ne sont pas lancés. (**Exception:** dans certains scénarios, le tour peut se terminer prématurément ou une insubordination peut subvenir sur certaines égalités lors des jets d'initiative. Pour ces scénarios, les deux joueurs doivent lancer les dés pour chaque segment d'initiative, même si l'un des joueurs n'a pas d'unité capable d'être activée. Si ce dernier emporte l'initiative, il doit passer.) Le joueur qui l'emporte doit choisir une des deux options suivantes:

- **Prendre l'initiative:** il peut prendre l'initiative, ce qui l'oblige donc à accomplir une action pendant le segment d'activation suivant;
- **Passer:** il peut "passer", attribuant automatiquement l'initiative à son adversaire.

Un joueur qui a perdu le jet d'initiative, mais qui se voit attribuer l'initiative parce que celui qui l'a emporté "passe" doit choisir l'une des deux options suivantes:

- **Prendre l'initiative:** il peut prendre l'initiative, ce qui l'oblige donc à accomplir une action pendant le segment d'activation suivant;
- **Passer:** il peut "passer", mettant *automatiquement fin au cycle d'action*.

PASSER

Si le joueur qui a remporté le jet d'initiative passe, il ne fait rien. Son adversaire doit alors, soit prendre l'initiative, soit passer. Si l'adversaire passe également, le cycle d'action se termine.

4.3 LE SEGMENT D'ACTIVATION

Le joueur qui a pris l'initiative doit accomplir une action et une seule pendant le segment d'activation avec une unité ou un général admissible. Le pion sélectionné pour cette action est appelé "l'unité active" ou le "général actif". Le joueur contrôlant cette unité ou ce général est appelé le "joueur actif".

4.4 METTRE FIN AU CYCLE D'ACTION

Dès qu'un joueur termine une action lors du segment d'activation, une nouvelle phase d'action commence. Les phases d'action se répètent indéfiniment à l'intérieur d'un cycle d'action, jusqu'à ce que les deux joueurs passent lors d'une même phase d'action. Ainsi, un cycle d'action se termine quand le joueur qui gagne le jet d'initiative passe, et son adversaire (qui a le choix entre prendre l'initiative ou passer) passe également. Le cycle d'action se termine aussi quand aucun joueur n'a d'unités capables d'être activées; ou quand un joueur passe alors que son adversaire n'a plus d'unités capables d'être activées. Quand le cycle d'action se termine, la phase de repos commence.

5.0 LES ACTIONS

Le joueur qui prend l'initiative doit effectuer une action et une seule pendant le segment d'activation avec une de ses unités ou un de ses généraux. Il y a cinq types d'action:

- Marche
- Activation de général
- Assaut
- Mettre le feu à une gare de chemin de fer (sauf dans *SIV* et *OTR*)
- Retranchement (à partir de 1863)

5.1 LA MARCHE

Une unité seule (et non un général) peut être choisie pour effectuer une action de marche. Une unité est capable de marcher uniquement si elle est actuellement au niveau de fatigue 3 ou inférieur (elle ne peut pas marcher si elle est au niveau de fatigue 4). Le marqueur de valeur de l'unité peut être organisé ou désorganisé. Une unité peut marcher plus d'une fois par tour, mais jamais plus d'une fois par phase d'action. Une marche est effectuée comme suit:

1. Le joueur ayant l'initiative sélectionne une unité capable de marcher n'importe où sur la carte. L'allocation de mouvement de l'unité est calculée comme suit:
- **Unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union:** le joueur de l'Union lance un dé. Le résultat est l'allocation de mouvement de l'unité.
- **Unité d'infanterie ou d'artillerie confédérée:** le joueur confédéré lance un dé. Il *ajoute* 1 au jet de dé. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement de l'unité. **Exception:** dans *OTR*, le joueur confédéré lance un dé (mais n'ajoute pas 1 au jet de dé). Le résultat est l'allocation de mouvement de l'unité, avec un minimum de 2, même si le jet de dé est de 1.
- **Unité de cavalerie de l'Union:** le joueur de l'Union lance deux dés. La somme des dés est l'allocation de mouvement de l'unité.
- **Unité de cavalerie confédérée:** le joueur confédéré lance deux dés. Il *ajoute* 1 à la somme des dés. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement de l'unité.

2. Le niveau de fatigue de l'unité sélectionnée est augmenté d'un niveau. L'unité reçoit un nouveau marqueur de fatigue (ou retourne celui qu'elle possédait déjà) pour indiquer le changement. Si cette marche amène une unité à face *normale* à un nouveau niveau de fatigue de 3 ou 4, ou une unité à face *épuisée* à un nouveau niveau de fatigue de 2, 3 ou 4, il s'agit d'une "marche étendue" et le joueur doit consulter la table des marches étendues. **Note:** avant de commencer l'étape 3, les unités de cavalerie ennemies situées dans la ZdC de l'unité active peuvent effectuer une retraite de cavalerie (cf. 7.7).

3. Une unité admissible peut augmenter son allocation de mouvement en effectuant une "marche forcée". Les points de mouvement (PM) gagnés par une marche forcée sont ajoutés à l'allocation de mouvement calculée pendant l'étape 1 pour déterminer l'allocation de mouvement finale. Si aucune marche forcée n'est effectuée, l'allocation de mouvement finale de l'unité est le nombre déterminé pendant l'étape 1.

4. Placez le marqueur "allocation de mouvement actif" [Active Movement Allowance] sur la piste de mouvement dans la case correspondant à l'allocation de mouvement finale de l'unité.

5. L'unité effectue sa marche. Au fur et à mesure que les PM sont dépensés, le marqueur d'allocation de mouvement actif est ajusté sur la piste. La marche se termine quand le marqueur atteint 0 ou quand le joueur actif indique que la marche est terminée. Si le marqueur atteint 0 à cause d'une attaque, l'action ne se termine pas tant que l'attaque n'est pas résolue.

(Option) Une unité au niveau de fatigue 4 peut être sélectionnée pendant l'étape 1 d'une action de marche *si son marqueur de valeur est organisé*. Si une unité au niveau de fatigue 4 marche, son marqueur de valeur est automatiquement retourné, face désorganisée. (Elle garde son marqueur de niveau de fatigue 4.) Le joueur *ne consulte pas* la table des marches étendues. Si une unité au niveau de fatigue 4 marche, elle ne peut pas effectuer de marche forcée.

MARCHE ÉTENDUE [EXTENDED MARCH]

Si une unité à face normale marche et que l'augmentation de fatigue l'amène à un niveau de fatigue de 3 ou 4, l'action est une "marche étendue". Si une unité à face épuisée marche et que l'augmentation de fatigue l'amène à un niveau de fatigue de 2, 3 ou 4, l'action est aussi une "marche étendue". Avant de commencer l'étape 3 de la procédure de marche, le joueur actif lance un dé et consulte la table des marches étendues. Ce jet de dé peut être modifié. Si le marqueur de valeur de l'unité est organisé, le résultat modifié est croisé avec la colonne "Organisé". Si le marqueur de valeur de l'unité est désorganisé, le résultat modifié est croisé avec la colonne "Désorganisé" correspondant à sa valeur d'effectif en cours. Il y a trois résultats possibles:

-: Pas d'effet; la marche étendue n'a pas d'effet sur l'unité active.
D: Désorganisé; le marqueur de valeur de l'unité est retourné, face désorganisée.
1/2/3: La valeur d'effectif de l'unité est réduite de 1, 2 ou 3 points. Le nouveau marqueur de valeur de l'unité est placé face désorganisée.

Tant qu'elle n'est pas éliminée par le résultat, l'unité active reprend sa marche après avoir déterminé les effets de sa marche étendue.

MODIFICATEURS DE LA TABLE DE MARCHE ÉTENDUE (TOUS CUMULATIFS):

+1: Si, dans n'importe quel titre, l'unité qui marche est une unité de l'Union. (**Exception:** dans *RTG* ou *GTC*, ce modificateur *ne s'applique pas* aux unités de cavalerie de l'Armée du Potomac.)
+1: Dans *SJW*, *HCR* et *RTG*, si l'unité qui marche est une unité de l'Union qui n'appartient pas à l'armée du Potomac. **Note:** dans *SJW*, les unités qui n'appartiennent pas à l'Armée du Potomac ont leurs valeurs imprimées en bleu; dans *HCR*, toute unité qui ne fait pas partie des Ier, IIème, IIIème, Vème, VIème, IXème ou XIIème corps n'appartiennent pas à l'Armée du Potomac; dans *RTG*, les unités qui n'appartiennent pas à l'Armée du Potomac ont leurs valeurs imprimées en rouge.
+1: Si, dans le jeu avancé de *SJW* ou *HCR*, l'unité qui marche n'est pas ravitaillée (cf. SJW et HCR 20.0).
+1: Si une unité qui marche est à face *normale* et augmente son niveau de fatigue de *3 à 4*.
+1: Si une unité qui marche est à face *épuisée* et augmente son niveau de fatigue de *2 à 3*.
+3: Si une unité qui marche est à face *épuisée* et augmente son niveau de fatigue de *3 à 4*.

Exemple: si, dans *RTG*, une unité de l'Union à face épuisée et qui n'appartient pas à l'Armée du Potomac effectue une marche, et que cette marche amène l'unité au niveau de fatigue 3, cette marche est une marche étendue. Le joueur de l'Union consulte la table des marches étendues, ajoutant 3 à son jet de dé. (+1 parce que c'est une unité de l'Union; +1 parce que l'unité n'appartient pas à l'armée du Potomac; +1 parce que la marche a augmenté le niveau de fatigue de l'unité de 2 à 3.)

MARCHE FORCÉE [FORCE MARCH]

Un joueur peut améliorer l'allocation de mouvement de son unité active en déclarant une "marche forcée". Une marche forcée ne peut être déclarée que pendant l'étape 3 de la procédure de marche. *Une unité active ne peut faire une marche forcée que si son marqueur de valeur est actuellement face organisée.* Les unités d'artillerie ne peuvent jamais faire de marche forcée. Pour effectuer une marche forcée, suivez cette procédure:

1. Retournez le marqueur de valeur de l'unité, face désorganisée.

2. Si une unité d'infanterie fait une marche forcée, lancez un dé et retirez 1 du résultat. Si une unité de cavalerie fait une marche forcée, lancez deux dés et retirez 1 du résultat. Le résultat modifié est le nombre de PM ajoutés à l'allocation de mouvement de l'unité active, déterminé pendant l'étape 1 de la procédure de marche. Le bonus minimum en PM gagné par la marche forcée d'une unité d'infanterie est de 2, même si le résultat modifié est 0 ou 1. Le bonus minimum en PM gagné par la marche forcée d'une unité de cavalerie est de 4, même si le résultat modifié est 1, 2 ou 3.

3. Si le résultat non modifié de l'étape 2 est 6 (pour l'infanterie), la valeur d'effectif de l'unité active est réduite de deux points; si le résultat non modifié de l'étape 2 est entre 2 et 5 (pour l'infanterie) ou est 8 ou plus (pour la cavalerie), la valeur d'effectif de l'unité active est réduite d'un point. Les nouveaux marqueurs de valeur sont placés face désorganisée. Si le résultat non modifié de l'étape 2 est de 1 (pour l'infanterie) ou est de 7 ou moins (pour la cavalerie), la valeur d'effectif de l'unité active n'est pas affectée.

Exemple de marche: le joueur de l'Union prend l'initiative et déclare une marche avec la division de Palmer, qui est actuellement épuisée au niveau de fatigue 1 avec un marqueur de valeur organisé (valeur de combat/effectif de 6). Le joueur de l'Union lance un dé pour déterminer l'allocation de mouvement de Palmer, et obtient un 3. Le niveau de fatigue de Palmer est augmenté à 2, indiquant qu'une marche étendue est en cours à cause de son épuisement. Le joueur de l'Union lance un dé, obtenant un 4, et consulte la table des marches étendues, croisant le 4 avec la colonne "Organisé". 1 est ajouté au jet de dé parce que Palmer est une unité de l'Union. Le résultat est "-", donc Palmer n'est pas affecté par la marche étendue. (Si la marche de Palmer avait amené son niveau de fatigue à 3 au lieu de 2, le jet de dé de 4 du joueur de l'Union aurait été modifié à 6 et le résultat aurait été "D", désorganisé. Dans ce cas le marqueur de valeur organisé aurait été retourné, face désorganisée.) Le joueur de l'Union décide de faire faire une marche forcée à Palmer, ce qui est admissible grâce au marqueur de valeur organisé. Il retourne le marqueur de valeur de Palmer, face désorganisée, et lance un dé, obtenant un 1. Le résultat est réduit de 1 à 0, mais le bonus minimum en PM pour une marche forcée d'infanterie est de 2. Donc, l'allocation de mouvement finale de Palmer est 5 (3 + 2). Le marqueur d'allocation de mouvement actif est placé dans la case "5" sur la piste de mouvement. Palmer ne subit pas de perte de valeur d'effectif à cause de la marche forcée parce que le jet de dé non modifié de la marche forcée était de 1.

5.2 ACTIVATION DE GÉNÉRAL [LEADER ACTIVATION]

L'action "activation de général" permet à un joueur d'effectuer une ou plusieurs actions de marche consécutives avec des unités militaires admissibles pendant la même phase d'action. Un seul général (de district, de corps ou de division) à la fois peut être choisi pour l'activation. Un général peut être activé uniquement si une ou plusieurs unités appartenant à son commandement, et étant à un niveau de fatigue de 3 ou moins, sont à l'intérieur de son rayon de commandement. Une activation de général est effectuée comme suit:

1. Le joueur ayant l'initiative sélectionne un général capable d'être activé n'importe où sur la carte.

2. Le joueur ayant l'initiative doit sélectionner une ou plusieurs unités appartenant au commandement du général actif et qui sont situées à l'intérieur du rayon de commandement du général. Pour participer à une action "activation de général", toutes les unités sélectionnées doivent être au niveau de fatigue 3 ou moins. Placez un marqueur "activation de général" [Leader Activation] de l'Union ou de la Confédération sur chaque unité sélectionnée. Le joueur n'est pas obligé de sélectionner toutes les unités admissibles à l'intérieur du rayon de commandement du général, mais il peut le faire. Il doit sélectionner au moins une unité. Dans chaque titre, il y a des unités qui n'appartiennent à aucun commandement de général. (**Exemple:** les unités de cavalerie de l'Union dans *SIV*, *OTR*, *SJW*, *HCR* et *SLB* n'appartiennent à aucun commandement puisqu'il n'y a pas de général de cavalerie de l'Union dans ces titres.) Ces unités ne peuvent pas être sélectionnées pour participer à une action d'activation de général. Elles ne peuvent effectuer que des actions de marche ou de retranchement, de manière individuelle. Ce qui suit sont des exceptions spéciales à cette règle:

Exceptions:
a. Dans tous les titres, les unités d'artillerie peuvent être sélectionnées pour participer à une action d'activation de général avec tout général qui ne soit pas un général de cavalerie, même si elles n'appartiennent pas au commandement du général actif.
b. Dans *RTG*, les quatre unités de cavalerie confédérées suivantes n'appartiennent pas au commandement de cavalerie et donc ne peuvent pas être choisies pour participer à une action d'activation de général avec le général Stuart.

Imboden	12 VA
A Jenkins	17 VA

Note: aucun régiment de cavalerie de substitution détaché des unités Imboden ou Jenkins ne peut participer à une action d'activation de général avec Stuart.

En 1864, ou en 1863 si la règle optionnelle d'action de "retranchement" est utilisée, le joueur doit déclarer, pour toutes les

unités sélectionnées, si elle va marcher ou se retrancher. Cette déclaration doit avoir lieu lors de l'étape 2 de cette procédure, avant le calcul de l'allocation de mouvement. Le joueur peut avoir certaines unités qui marchent et d'autres qui se retranchent pendant une action d'activation de général spécifique. Les actions suivantes ne peuvent pas être effectuées pendant une action d'activation de général: assaut, mettre le feu à une gare et (dans les scénarios du jeu avancé) les embarquements et mouvements ferroviaires et amphibies.

(Option) une unité au niveau de fatigue 4 peut être sélectionnée pour marcher (mais pas pour se retrancher) lors de l'étape 2 d'une action d'activation de général *si son marqueur de valeur est organisé*. Si une unité au niveau de fatigue 4 marche, son marqueur de valeur est automatiquement retourné, face désorganisée. (Elle garde son marqueur de niveau de fatigue 4.) Le joueur *ne consulte pas* la table des marches étendues. Si une unité au niveau de fatigue 4 marche, elle ne peut pas effectuer de marche forcée.

RÈGLE SPÉCIALE POUR ON TO RICHMOND

Dans *OTR*, si le joueur de l'Union effectue l'action d'activation de général, il est limité dans le nombre d'unités qu'il peut sélectionner par le résultat de son jet de dé effectué lors du segment d'initiative de la phase d'action en cours:

JET DE DÉ DE L'UNION	RÉSULTAT
1 à 4	Le joueur peut sélectionner 1 seule unité admissible.
5	Le joueur peut sélectionner 2 unités admissibles.
6	Le joueur peut sélectionner n'importe quel nombre d'unités admissibles.

Note: si le joueur confédéré gagne le jet d'initiative de la phase d'action en cours et passe, le joueur de l'Union peut sélectionner n'importe quel nombre d'unités admissibles lors d'une activation de général quelque soit le résultat de son jet d'initiative. De même, si le joueur de l'Union a pris l'initiative lors de la phase d'action en cours sans jet d'initiative (ce qui est possible si le joueur confédéré n'a pas d'unités admissibles à activer), le joueur de l'Union peut sélectionner n'importe quel nombre d'unités admissibles lors d'une activation de général.

3. L'allocation de mouvement du général actif est calculée comme suit:

- **Général d'infanterie de l'Union:** le joueur de l'Union lance un dé. Il ajoute 1 au jet de dé. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général. **Exception:** dans *SIV* et *OTR*, le joueur de l'Union lance un dé (mais n'ajoute pas 1 au jet de dé). Le résultat est l'allocation de mouvement du général, avec un minimum de 2, même si le jet de dé est 1.
- **Général de division de cavalerie de l'Union:** le joueur de l'Union lance deux dés. Il ajoute 1 à la somme des dés. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général.
- **Général de corps de cavalerie de l'Union (ex: Sheridan):** le joueur de l'Union lance deux dés. Il ajoute 2 à la somme des dés. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général.
- **Général d'infanterie confédéré:** le joueur confédéré lance un dé. Il ajoute 2 au jet de dé. (**Exception:** dans *OTR* seul 1 est ajouté au jet de dé.) Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général.
- **Général de division de cavalerie confédéré:** le joueur confédéré lance deux dés. Il ajoute 2 à la somme des dés. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général.
- **Général de corps de cavalerie confédéré (ex: Stuart ou Hampton):** le joueur confédéré lance deux dés. Il ajoute 3 à la somme des dés. Le résultat modifié est l'allocation de mouvement du général.

4. L'allocation de mouvement du général déterminé lors de l'étape 3 est utilisée par toutes les unités sélectionnées pour participer à l'activation de général. Placez le marqueur "allocation de mouvement du général" [Leader Movement Allowance] sur la piste de mouvement dans la case correspondant à ce nombre. Ne déplacez pas ce marqueur de sa case pendant l'activation de général, il sert à indiquer l'allocation de mouvement du général pendant la durée de la phase d'action.

5. Le général actif peut être transféré vers n'importe quel hex occupé par une unité subordonnée sélectionnée lors de l'étape 2. Ce transfert est volontaire et ne peut avoir lieu qu'avant la marche de la première unité. Si un transfert est entrepris, placez le général directement sur l'unité vers laquelle il est transféré. Un général ne peut pas se transférer vers une unité d'artillerie sélectionnée pendant l'étape 2 et qui ne fait pas partie de son commandement. Si plus d'une unité subordonnée occupe le même hex que le général actif, le joueur doit désigner à ce moment à quelle unité le général est attaché pour la durée de l'action (cf. 6.3).

6. Le joueur actif choisi une unité pour effectuer une action de marche ou de retranchement. L'unité choisie doit avoir été sélectionnée lors de l'étape 2 (c'est-à-dire avoir un marqueur "activation de général" [Leader Activation], qui est maintenant retiré). L'unité doit effectuer l'action (marche ou retranchement) qui a été désignée pour elle lors de l'étape 2. Le niveau de fatigue de l'unité choisie est augmenté d'un niveau. L'unité reçoit un nouveau marqueur de fatigue (ou retourne celui qu'elle possédait déjà) pour indiquer le changement.
Si l'unité se retranche, elle suit la procédure indiquée dans la section 5.5. Après avoir suivi la procédure de retranchement, sautez les étapes 7 et 8 et reprenez cette procédure à l'étape 9.
Si l'unité marche, elle utilise l'allocation de mouvement du général actif calculée lors de l'étape 3. Si cette marche amène une unité à face *normale* à un nouveau niveau de fatigue de 3 ou 4, ou une unité à face *épuisée* à un nouveau niveau de fatigue de 2, 3 ou 4, il s'agit d'une "marche étendue" et le joueur doit consulter la table des marches étendues. (Avant de commencer l'étape 7, mais après avoir consulté la table des marches étendues, les unités de cavalerie ennemies situées dans la ZdC de l'unité qui marche peuvent effectuer une retraite de cavalerie; cf. 7.7).

7. Une unité admissible peut augmenter son allocation de mouvement en effectuant une "marche forcée" (cf. règles de la marche forcée). Les PM gagnés par une marche forcée sont ajoutés à l'allocation de mouvement du général calculée pendant l'étape 3 pour déterminer l'allocation de mouvement finale de l'unité. Placez le marqueur "allocation de mouvement actif" [Active Movement Allowance] sur la piste de mouvement dans la case correspondant à l'allocation de mouvement finale de l'unité. Si aucune marche forcée n'est effectuée, le marqueur est placé dans la même case que le marqueur "allocation de mouvement du général" [Leader Movement Allowance], déterminé pendant l'étape 3.

8. L'unité effectue sa marche. Au fur et à mesure que les PM sont dépensés, le marqueur d'allocation de mouvement actif est ajusté sur la piste. La marche se termine quand le marqueur atteint 0 ou quand le joueur actif indique que la marche est terminée. Si le marqueur atteint 0 à cause d'une attaque, l'action ne se termine pas tant que l'attaque n'est pas résolue.
Note: les unités activées par un général de *division de cavalerie* sont limitées par la règle suivante. Seule la *première* unité de cavalerie qui marche dans le cadre d'une action d'activation de général initiée par un général de division de cavalerie peut effectuer une attaque. Toutes les autres unités de cavalerie qui marchent dans le cadre de l'action d'activation de général *ne peuvent pas attaquer*. Ainsi un *maximum d'une unité de cavalerie peut attaquer* pendant une action d'activation de général initiée par un général de *division* de cavalerie. Il n'y a pas de limitation similaire lors d'une action d'activation de général initiée par un général de *corps* de cavalerie (ex: Sheridan, Stuart ou Hampton).

9. Le joueur actif répète maintenant les étapes 6, 7 et 8 pour chaque unité choisie lors de l'étape 2 pour participer à l'activation de général. Le joueur doit effectuer les étapes 6, 7 et 8 pour chacune des unités sélectionnées lors de l'étape 2; les unités ne peuvent pas se retirer de l'action (bien qu'elles ne soient pas obligées de marcher ou d'attaquer). Chaque unité doit effectuer les étapes 6, 7 et 8 une seule fois par activation de général. Une unité doit terminer sa marche ou son retranchement avant qu'une autre unité puisse commencer son action. L'activation de général se termine quand toutes les unités ayant un marqueur d'activation de général a effectué les étapes 6, 7 et 8.

Exemple d'activation de général: en 1863, la règle optionnelle de l'action de retranchement est utilisée et le joueur de l'Union prend l'initiative et déclare une action "activation de général" avec Thomas. Quatre divisions sont à l'intérieur de son rayon de commandement: Baird (niveau de fatigue 4), Negley (NF 0), Brannan (NF 2) et Davis (XXème corps). Les quatre divisions sont face normale et aucune n'est retranchée. Baird n'est pas admissible à la participation parce qu'il est au NF 4; Davis ne peut pas participer parce qu'il appartient au XXème corps. Donc, seuls Negley et Brannan sont admissibles à

la participation et le joueur de l'Union les choisis tous les deux. Il sélectionne Negley pour marcher et Brannan pour se retrancher, en plaçant un marqueur "activation de général" sur les deux unités. Le joueur de l'Union lance un dé et obtient un 4. Puisque l'allocation de mouvement est de un dé plus un, le marqueur "allocation de mouvement de général" est placé sur la case "5" de la piste de mouvement, où il restera pendant toute la durée de la phase d'action. Thomas, qui est actuellement empilé avec Baird, se transfère dans l'hex de Brannan. Le marqueur "activation de général" de Brannan est alors retiré, son niveau de fatigue augmenté à 4 et son niveau de retranchement porté à "abatis-en construction" [breastwork-build]. Maintenant, le joueur de l'union effectue une marche avec Negley, son marqueur "activation de général" étant retiré. Le NF de Negley est augmenté à 1, donc il n'y a pas de marche étendue. Aucune marche forcée n'est effectuée, donc le marqueur "allocation de mouvement actif" est placé sur la case "5" de la piste de mouvement. La marche de Negley se termine quand le marqueur "allocation de mouvement actif" atteint 0. L'activation de général est maintenant terminée et une nouvelle phase d'action commence.

5.3 ASSAUT [ASSAULT]

Une action "assaut" permet à un général de division, de corps ou de district d'attaquer un seul hex adjacent occupé par l'ennemi avec un groupe d'unités subordonnées au lieu d'effectuer plusieurs attaques individuelles. Un seul général à la fois peut être choisi pour un assaut. Un général est admissible pour un assaut uniquement si une ou plusieurs unités subordonnées situées dans l'hex du général ont un niveau de fatigue de 3 ou moins. Les PM ne sont pas utilisés pendant un assaut, et le joueur actif ne lance pas de dé pour déterminer une allocation de mouvement. Les assauts sont expliqués en détail dans la section du combat (cf. 7.1).

5.4 METTRE LE FEU À UNE GARE [BURN RR STATION]

QUI PEUT METTRE LE FEU À UNE GARE

Seule une unité militaire (et non un général) peut être choisie pour effectuer une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer. Une unité est admissible pour cette action si elle occupe un hex de gare de chemin de fer et si elle est à un niveau de fatigue de 3 ou moins; elle ne peut pas être choisie si elle est au niveau de fatigue 4. Le marqueur de valeur de l'unité peut être organisée ou désorganisée, mais il doit avoir une valeur de combat (et non une valeur d'effectif) de 2 ou plus. Les unités de *SIV* et *OTR* ne peuvent *pas* mettre le feu aux gares de chemin de fer.

PROCÉDURE

Le joueur ayant l'initiative sélectionne une seule unité admissible n'importe où sur la carte. Le niveau de fatigue de l'unité sélectionnée est immédiatement augmenté d'un niveau. L'unité reçoit un nouveau marqueur de fatigue (ou retourne celui qu'elle possédait déjà) pour indiquer le changement. Une marche étendue ne se déroule jamais à la suite d'une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer, même si l'unité atteint un nouveau niveau de fatigue de 2, 3 ou 4.

Si la valeur de combat de l'unité est 2, 3 ou 4, placez un marqueur "endommagé" [Damage] dans l'hex de la gare de chemin de fer; si la valeur de combat de l'unité est 5 ou plus, placez un marqueur "détruit" [Destroy] dans l'hex. La présence d'autres unités amies dans l'hex n'a pas d'effet sur le type de marqueur placé dans l'hex de la gare de chemin de fer. L'action est désormais terminée et une nouvelle phase d'action commence.

Les marqueurs "endommagé/détruit" restent en place pour la durée de la partie. (**Exception:** les marqueurs "endommagé/détruit" peuvent être retirés dans le jeu avancé de certains titres de la série.) Cependant, un marqueur "endommagé" existant est retourné sur son côté "détruit" quand une unité ayant une valeur de combat de 5 ou plus effectue une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer dans l'hex du marqueur. Un marqueur "endommagé" existant n'est pas affecté quand une unité ayant une valeur de combat de 2, 3 ou 4 effectue une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer dans l'hex du marqueur. Un marqueur "détruit" existant n'est pas affecté si d'autres unités effectuent par la suite une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer dans l'hex du marqueur.

Note spéciale: la gare de chemin de fer de Frederick Junction (*RTG* S2428 et *HCR* W4317) ne peut jamais être détruite, même si une unité ayant une valeur de combat de 5 ou plus effectue une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer à cet endroit. Une action de mettre le feu à une gare de chemin de fer à Frederick Junction produit toujours un résultat "endommagé", quel que soit la valeur de combat de l'unité qui effectue l'action.

5.5 RETRANCHEMENT [ENTRENCHMENT]

QUI PEUT SE RETRANCHER

Pendant n'importe quel scénario à partir de 1864, ou pendant un scénario de 1863 si cette règle optionnelle d'action de retranchement est utilisée par consentement mutuel des joueurs, ces derniers peuvent ajouter une action "retranchement" au menu des actions disponibles pour les unités actives. Les actions de retranchement peuvent être effectuées par des unités qui sont activées individuellement ou au sein d'une action d'activation de général. Le retranchement pendant le cycle d'action est toujours en addition des règles normales de retranchement. Les unités admissibles peuvent toujours se retrancher pendant l'étape 1 de la phase de repos.

Restrictions de l'action "retranchement": l'unité doit respecter toutes les conditions suivantes pour être sélectionnée pour une action de retranchement:

- Elle doit être une unité militaire (et non un général)
- Elle doit être à un niveau de fatigue de 0, 1 ou 2 si l'année est 1863 (niveau de fatigue 0, 1, 2 ou 3 en 1864). Les unités ne peuvent pas effectuer une action de retranchement si l'année est 1862 ou moins.
- Elle ne doit pas être démoralisée. (Elle peut être épuisée, et son marqueur de valeur peut être désorganisé.)
- Elle ne doit pas posséder un marqueur de fort terminé.

Note: une unité peut effectuer plus d'une action de retranchement par tour, tant qu'elle reste admissible.

PROCÉDURE DE L'ACTION "RETRANCHEMENT":

Si une action de retranchement est déclarée, le joueur actif suit une des deux procédures suivantes, selon l'année de la partie.

(Option) Procédure de 1863:

1. Le niveau de fatigue de l'unité active est augmenté de *deux* niveaux. (Une marche étendue ne se déroule jamais à la suite d'une action de retranchement.)

2. Le joueur place un marqueur de retranchement sur l'unité active (ou ajuste un marqueur de retranchement déjà existant) comme suit:
   - Si l'unité active ne possède pas de marqueur de retranchement, placez un marqueur "remblais en construction" [Breastwork-Build] sur elle.

   Note: les marqueurs "remblais en construction" sont présents dans *SLB*, mais pas dans *RTG*. Quand *RTG* est joué, les joueurs peuvent utiliser les marqueurs "remblais en construction" d'autres jeux, ou ils peuvent indiquer le statut de "remblais en construction" en tournant sur le côté un marqueur normal de remblais de *RTG*.
   - Si l'unité active possède déjà un marqueur "remblais en construction" [Breastwork-Build] retournez le marqueur face terminée [Breastwork] (ou, si un marqueur de remblais de RTG est utilisé, redressez ce dernier).
   - Si l'unité active possède déjà un marqueur "remblais" terminé [Breastwork] placez un marqueur "fort en construction" [Fort-Build] sur elle.
   - Si l'unité active possède déjà un marqueur "fort en construction" [Fort-Build] retournez le marqueur face terminée [Fort].

3. L'action de retranchement est terminée, et une nouvelle phase d'action (ou une nouvelle action d'unité au sein d'une action d'activation de général) commence.

Procédure de 1864:

1. Le niveau de fatigue de l'unité active est augmenté *d'un* niveau. (Une marche étendue ne se déroule jamais à la suite d'une action de retranchement.)

2. Le joueur place un marqueur de retranchement sur l'unité active (ou ajuste un marqueur de retranchement déjà existant) comme suit:
   - Si l'unité active ne possède pas de marqueur de retranchement, placez un marqueur "abatis" sur elle. Exception: si une unité confédéré active est dans un hex de redoute, placez un marqueur "remblais en construction" [Breastwork-Build] sur elle.

- Si l'unité active possède déjà un marqueur "abatis" retournez le marqueur face "remblais en construction" [Breastwork-Build].
- Si l'unité active possède déjà un marqueur "remblais en construction" [Breastwork-Build] placez un marqueur "remblais" [Breastwork] sur elle.
- Si l'unité active possède déjà un marqueur "remblais" [Breastwork] retournez le marqueur face "fort en construction 1" [Fort-Build-1].
- Si l'unité active possède déjà un marqueur "fort en construction 1" [Fort-Build-1] placez un marqueur "fort en construction 2" [Fort-Build-2] sur elle.
- Si l'unité active possède déjà un marqueur "fort en construction 2" [Fort-Build-2] retournez le marqueur face "fort" terminé [Fort-Complete].

3. L'action de retranchement est terminée, et une nouvelle phase d'action (ou une nouvelle action au sein d'une action d'activation de général) commence.

6.0 MARCHE ET MOUVEMENT

6.1 RÈGLES DE MARCHE

Une unité qui marche peut se déplacer et/ou attaquer.

MOUVEMENT

Une unité se déplace d'un hex à un hex adjacent, dépensant un certain nombre de points de mouvement [Movement Points] (PM) égal au coût du terrain principal de l'hex atteint (cf. table du terrain). Une unité qui marche peut dépenser tout ou partie de ses PM (les PM non utilisés ne peuvent pas être conservés d'une marche à l'autre et ils ne peuvent pas être transférés entre unités). Au fur et à mesure que les PM sont dépensés, le marqueur d'allocation de mouvement actif est ajusté sur la piste de mouvement. L'unité ne peut plus se déplacer quand le marqueur atteint 0.

ATTAQUE

Les attaques (à l'exception des assauts) font partie intégrante de la procédure de marche. Une unité qui marche peut attaquer un hex adjacent occupé par des unités ennemies. Il y a quatre types d'attaque, chacun exigeant une dépense différente de PM. (Le coût en PM varie également pour les unités d'infanterie et de cavalerie.) Une unité ne peut pas attaquer si elle ne possède pas le nombre requis de PM. Les quatre attaques et leurs coûts en PM sont:

- **Colonne de route [Column of Route]:** 0 PM (pour l'infanterie et la cavalerie)*
- **Improvisée [Hasty]:** 1 PM pour l'infanterie; 2 PM pour la cavalerie
- **Normale [Normal]:** 2 PM pour l'infanterie; 4 PM pour la cavalerie
- **Préparée [Prepared]:** 4 PM pour l'infanterie; 8 PM pour la cavalerie

* Une attaque en colonne de route ne peut pas être déclarée si l'allocation de mouvement de l'unité est de 0; elle ne peut être déclarée que si l'unité a une allocation de mouvement de 1 ou plus au moment de la déclaration.

Note: le terrain de l'hex attaqué n'affecte pas le coût en PM de l'attaque. Les quatre types d'attaque ci-dessus ne sont utilisés que par des unités attaquant pendant leur marche; elles ne sont pas utilisées lors d'un assaut.

6.2 RÈGLES DU MOUVEMENT

Routes [Roads], grandes routes [Pikes], voies ferrées [Railroads]: si une unité entre dans un hex à travers un côté d'hex traversé par une route, une grande route ou une voie ferrée, elle ignore le coût du terrain principal de l'hex et paye 1 PM à la place. Les voies ferrées en construction [unfinished railroads] sont traitées comme des routes (et non comme des voies ferrées) dans tous les cas de figure.

Sentiers [Trails]: si une unité entre dans un hex de montagne à travers un côté d'hex traversé par un sentier, elle dépense 2 PM. Si une unité entre dans un hex qui n'est pas de montagne à travers un côté d'hex traversé par un sentier, elle dépense 1 PM.

Montagnes [Mountains]: une unité ne peut jamais entrer ou sortir d'un hex de montagne à moins que ce mouvement ne s'effectue à travers un côté d'hex traversé par une route, une grande route, un sentier ou une voie ferrée.

Crête [Ridge]: si une unité entre dans un hex à travers un côté d'hex de crête, elle doit dépenser 1 PM en plus du coût normal pour entrer dans l'hex. Cela s'applique même si le côté d'hex est traversé par une route, grande route, sentier ou voie ferrée, et quelque soit le sens du mouvement (c'est à dire que la pénalité est payée en montant et en descendant d'une crête).

Marécages [Swamps]: une unité ne peut jamais entrer ou sortir d'un hex de marécages à moins que ce mouvement ne s'effectue à travers un côté d'hex traversé par une route, une grande route ou une voie ferrée. Un hex de marécages temporaires [provisional swamp] fonctionne exactement comme un hex difficile [rough] sauf lors des tours de pluie, où il se transforme en hex de marécages normal (cf. 12.0).

Rivières et fleuves [Rivers]: une unité ne peut pas traverser un côté d'hex de rivière [minor river] ou de fleuve [major river] en dehors d'un pont [bridge], d'un barrage [dam], d'un bac [ferry] ou d'un gué [ford]. Une unité qui utilise un pont, un barrage ou un gué ne paye aucune pénalité en PM. (Le coût en PM du terrain principal de l'hex atteint est ignoré si le pont, barrage ou gué est traversé par une route, grande route ou voie ferrée, auquel cas le coût en PM de la route, grande route ou voie ferrée est utilisé.)

Barrages [Dams]: les barrages sont considérés comme des ponts indestructibles dans tous les titres de la série. Une unité peut traverser une rivière [minor river] ou un fleuve [major river] sur un barrage sans aucune pénalité, même pendant un tour de pluie, comme s'il s'agissait d'un pont. Contrairement aux ponts, les barrages ne peuvent pas être détruits. Dans *SJW*, *HCR*, *RTG*, *SIV* et *SLB*, les barrages n'étaient pas encore des terrains officiels, bien qu'ils étaient nommés sur les cartes. Quand vous utilisez les règles standard avec ces cinq titres, tout gué sur une rivière ou un fleuve ayant "Dam" dans son nom est considéré comme un barrage et non plus comme un gué. Il n'y a que quatre barrages dans ce cas:

- Strider's Dam (*HCR* W1319; *SIV* N4322)
- Occoquan Dam (*SJW*/*SLB* S5304)
- Scott's Dam Ford (*SJW*/*SLB* S3526)
- Dam (*RTG* N4129)

Bacs [Ferries]: une unité peut utiliser un bac sur une rivière [minor river] pendant les tours sans pluie sans aucune pénalité en PM, exactement comme s'il s'agissait d'un gué. Cependant dans le cas d'un bac de fleuve [major river] pendant un tour avec ou sans pluie, ou d'un bac de rivière pendant un tour de pluie, l'unité doit payer une pénalité en PM (pour simuler l'utilisation des embarcations pour traverser). La valeur d'effectif de l'unité est divisée par 3 (arrondissez à l'entier inférieur). Ce résultat est la pénalité en PM pour utiliser le bac. Cette pénalité est en plus du coût normal en PM pour entrer dans l'hex de l'autre côté du bac (généralement le coût du mouvement sur route).

Dans *SJW*, *HCR*, *RTG*, *SIV* et *SLB*, les bacs n'étaient pas encore des terrains officiels, bien qu'ils étaient nommés sur les cartes. Quand vous utilisez les règles standard avec ces cinq titres, seuls ces deux gués sont maintenant considérés comme des bacs:

- Snicker's Ferry (*SJW* N1702; *HCR* W1733)
- Berry's Ferry (*SJW* N1207; *SIV* M5608)

Note : tous les gués du Potomac ayant "ferry" dans leur nom ne sont PAS considérés comme des bacs. Ils restent des gués pour les règles standard.

Ruisseaux [Creeks]: les côtés d'hex de ruisseau n'affectent pas le mouvement. Les unités peuvent les traverser sans coût supplémentaire en PM.

Eaux [Water]: les unités ne peuvent pas entrer dans les hex d'eaux (lac ou mer).

Hex occupés par l'ennemi: une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par des unités ennemies (mais cf. 7.6).

Entrée dans une zone de contrôle (ZdC) ennemie: une unité doit stopper son mouvement à l'instant où elle entre dans une ZdC normale ennemie à partir d'un hex qui n'est pas dans une ZdC normale ennemie. L'unité doit alors soit attaquer, soit terminer sa marche. Si l'unité réussie son attaque (c'est-à-dire quand elle n'obtient pas un résultat "D", "F", "f" ou "E" à l'issue du combat), elle est autorisée à continuer sa marche en se déplaçant et/ou en attaquant. (Cependant, si après une attaque réussie elle occupe toujours une ZdC normale ennemie, elle doit de nouveau soit attaquer, soit terminer sa marche.) Une unité doit stopper en entrant dans une ZdC normale ennemie même si cette ZdC est occupée par une unité amie. Si une unité entre dans une ZdC normale d'unité de cavalerie ennemie et que cette dernière effectue une retraite de cavalerie, l'unité peut continuer sa marche. Une unité ne peut pas refuser ses flancs [refuse flanks] (cf. 7.8) quand elle entre dans une ZdC normale ennemie;

cependant, elle peut refuser ses flancs si elle marche sur place dans une ZdC normale ennemie.

Sortie d'une zone de contrôle (ZdC) ennemie: une unité active ne peut pas quitter une ZdC normale ennemie à moins qu'elle ne commence sa marche dans un hex de cette ZdC normale ennemie et que sa toute première activité soit de quitter cette ZdC:

- *De ZdC à non ZdC:* si elle se déplace d'un hex de ZdC normale ennemie à un hex qui n'est pas dans une ZdC normale ennemie, elle paye le coût normal en PM plus 1 PM pour entrer dans cet hex. Si elle possède encore des PM, l'unité peut continuer sa marche.
- *De ZdC à ZdC:* si elle se déplace d'un hex de ZdC normale ennemie à un autre hex de ZdC normale ennemie, elle ignore le coût normal en PM de cet hex et paye à la place un coût égal à la totalité de son allocation de mouvement. Cette pénalité s'applique même si l'hex de ZdC normale ennemie est occupé par une unité amie et même si les deux ZdC ennemies émanent d'unités ennemies situées dans des hex différents. Puisque il ne lui reste aucun PM, la marche de l'unité est terminée et cette dernière ne peut pas attaquer. (Même si le coût normal en PM est ignoré, une unité ne peut toujours pas entrer ou sortir d'un hex de montagne ou de marécages, sauf par une route, grande route, voie ferrée ou sentier, ou traverser un côté d'hex de rivière ou de fleuve, sauf par un gué, pont, barrage ou bac.) Si une unité se déplace directement d'un hex de ZdC normale ennemie à un autre, et que ces deux hex ne sont pas reliés par une route, grande route, voie ferrée ou sentier, le marqueur de valeur de l'unité est retourné face désorganisée. (S'il est déjà désorganisé, réduisez la valeur d'effectif du marqueur de valeur de 1 point.) La désorganisation ou la perte n'est pas appliquée si l'unité se déplace d'un hex de ZdC normale ennemie à un autre et que les deux hex sont connectés par une route, grande route, voie ferrée ou sentier. Une unité ne peut ni attaquer, ni refuser ses flancs (7.8) quand elle se déplace d'une ZdC normale ennemie à une autre ZdC normale ennemie.

Zone de contrôle (ZdC) restreinte: les hex d'une ZdC restreinte, c'est-à-dire ceux qui sont dans une ZdC exercée à travers un côté d'hex de forêt ne contenant pas de route, grande route, voie ferrée ou sentier (cf. 2.4), n'affectent en rien le mouvement.

Entrée dans un hex occupé par des unités amies: une unité d'infanterie ou d'artillerie active doit payer une pénalité de 1 PM ou plus pour entrer dans un hex occupé par une ou plusieurs unités d'infanterie et/ou d'artillerie ayant une valeur de combat combinée de 3 ou plus. Cette pénalité est basée sur le type de terrain et la valeur de combat combinée dans l'hex atteint:

VALEUR DE COMBAT COMBINÉE	TERRAIN	
	DÉGAGÉ, VALLONNÉ, DIFFICILE, VILLE	MARÉCAGES, FORÊT, MONTAGNE
2 ou moins	Pas d'effets	Pas d'effets
3 à 11	+1 PM	+3 PM
12 ou plus	+2 PM	+4 PM

Une unité de cavalerie ne paye jamais ces pénalités en PM et n'y contribue jamais quand une unité d'infanterie/artillerie amie marche dans son hex.

Note : la valeur de combat combinée peut tomber entre deux deux lignes de la table ci-dessus (cf. 11.5). Dans ce cas, arrondissez la valeur à l'entier supérieur.

Retraite de cavalerie: quand une unité d'infanterie active entre dans la ZdC normale d'une unité de cavalerie ennemie, et avant que le joueur actif déclare une attaque, l'unité de cavalerie peut effectuer une retraite de cavalerie (cf. 7.7).

Mouvement minimum d'un hex: tant qu'une unité n'attaque pas pendant sa marche, elle peut toujours se déplacer d'au moins un hex, même si son allocation de mouvement n'est pas suffisante pour entrer dans un hex adjacent. **Exception:** même ainsi, une unité ne peut pas entrer ou sortir d'un hex de montagne ou de marécages (sauf par une route, grande route, voie ferrée ou sentier) ou traverser un côté d'hex de rivière ou de fleuve (sauf par un gué, pont, barrage ou bac). Si une retraite de cavalerie ennemie réduit l'allocation de mouvement d'une unité à 0 avant que cette dernière n'ait pu se déplacer lors de sa marche, elle peut toujours se déplacer d'un hex. Si une unité commence sa marche adjacente à un côté d'hex de bac et qu'elle ne possède pas assez de PM pour utiliser le bac à cause de la pénalité en PM, elle peut quand même traverser ce côté d'hex de bac en utilisant tous ses PM disponibles.

6.3 MOUVEMENT DES GÉNÉRAUX

Un général ne peut jamais occuper un hex par lui-même; il doit toujours être empilé avec une unité subordonnée. Un général est considéré "attaché" à une unité avec laquelle il est empilé et doit toujours se déplacer avec cette unité, quoi qu'il arrive pendant une marche (y compris en cas de retraite et d'avance après combat). Plus d'un général peuvent être attachés à la même unité s'ils représentent différents niveaux de la hiérarchie (par exemple un général de division et un général de corps ou un général de corps et un général d'armée). Si un général est empilé dans le même hex que plusieurs unités subordonnées et que l'une d'entre elles quitte l'hex, le général peut accompagner cette dernière ou il peut rester dans l'hex attaché à une des unités restantes. Un général ne peut jamais se déplacer ou s'activer par lui-même, bien qu'il puisse se "transférer".

TRANSFERT DE GÉNÉRAL

Un général peut être transféré d'une unité à une autre de deux manières:

Phase de transfert des généraux: pendant la phase de transfert des généraux, le joueur qui les possède peut transférer tout ou partie des ses généraux d'une unité subordonnée à une autre. Pour effectuer un transfert, le joueur qui le possède doit tracer un chemin d'hex contigus d'un longueur maximale de 10 hex depuis l'hex du général (exclus) jusqu'à l'hex occupé par l'unité vers laquelle le général désire se transférer (inclus). Ce chemin ne peut pas entrer dans des hex occupés par l'ennemi, mais il peut entrer dans les ZdC ennemies. Il peut passer par n'importe quel type de terrain, y compris les marécages, les montagnes et les fleuves. Lors de la phase de transfert des généraux, le joueur de l'Union doit effectuer tous ses transferts avant que le joueur confédéré n'effectue ses propres transferts.

Action d'activation de général: les généraux peuvent se transférer pendant une action "activation de général" (cf. 5.2). Un tel transfert ne peut être effectué qu'une fois par action, et uniquement avant que les unités marchent.

Généraux d'armée et de district: les généraux d'armée et de district sont sujets aux restrictions suivantes:

- Ils peuvent se transférer pendant la phase de transfert des généraux, mais ils ne peuvent pas être attachés à une unité de cavalerie/artillerie ou à un général de cavalerie.
- S'ils sont situés dans le même hex qu'un général qui effectue l'action "activation de général", ils peuvent se transférer avec le général actif lors de l'étape 5 de la procédure d'activation de général, sans y être obligés. Si un général d'armée ou de district se transfère, il doit s'attacher à la même unité que le général actif.
  Exception: si le général actif est un général de cavalerie, un général d'armée ou de district ne peut pas se transférer lors de l'étape 5 de la procédure d'activation de général.
- Si un général d'armée ou de district est empilé dans le même hex que plusieurs unités d'infanterie et que l'une d'entre elles quitte l'hex (y compris pour une avance après combat), le général d'armée ou de district peut accompagner et s'attacher à cette dernière ou il peut rester dans l'hex attaché à une des unités d'infanterie restantes.
- Un général d'armée ou de district n'est pas obligé d'être attaché à une unité d'infanterie à laquelle un général subordonné est aussi attaché. Un général d'armée ou de district peut être attaché seul à une unité d'infanterie.

6.4 EMPILEMENT

Un nombre illimité d'unités amies et de généraux peuvent occuper le même hex au même moment.

MARQUEURS DE FORCE

Puisque les piles de pions sont plutôt encombrantes, les joueurs peuvent utiliser les pions de substitutions dénommés "marqueurs de force" quand ils ont plus de deux unités dans un hex. Chaque joueur a son propre jeu de marqueurs de force et une fiche de force correspondante. Chaque marqueur de force est identifié par un nombre et a une case correspondante sur la fiche de force. Un joueur peut retirer de la carte une pile de pions encombrante et placer les unités, généraux et marqueurs composant la pile dans une case vide de la fiche de force. (Placez les pions et les marqueurs dans des piles séparées afin de pouvoir les voir d'un seul coup d'œil.) Ensuite le marqueur de force correspondant à la case est placé sur la carte dans l'hex précédemment occupé par la pile de pion. Toutes les unités et généraux composant une force sont considérés comme occupant l'hex dans lequel se trouve le marqueur de force, et ils exercent une ZdC normalement. En suivant les règles de marche normales, les unités et les généraux peuvent quitter la force et être placés de nouveau sur la carte à tout moment selon le désir du joueur les

possédant. Des unités peuvent librement rejoindre une force si elles terminent leur marche dans le même hex que le marqueur de force. Les marqueurs de force eux-mêmes n'ont aucun effet sur le jeu. Les joueurs ne sont pas obligés de les utiliser.

6.5 NIVEAUX DE FATIGUE

Le niveau de fatigue d'une unité est augmenté quand elle effectue une action. Il peut aussi augmenter à cause d'un combat. Une unité au niveau de fatigue 4 ne peut effectuer aucune action, bien qu'elle puisse se défendre et retraiter à la suite d'un combat. Les joueurs peuvent pivoter de côté leurs unités quand elles atteignent le niveau de fatigue 4 pour voir d'un seul coup d'œil les unités pouvant être activées. (**Exception:** si la règle optionnelle des sections 5.1 et 5.2 est utilisée, les unités au niveau de fatigue 4 peuvent être activées si leur marqueur de valeur est organisé).

7.0 COMBAT

7.1 ATTAQUES

Seule une unité effectuant une marche ou des unités participant à une action d'assaut peuvent attaquer.

CIBLE DES ATTAQUES

Une unité qui attaque (ou un groupe d'unités lors d'un assaut) peut attaquer n'importe quel hex adjacent occupé par une ou plusieurs unités ennemies. Si l'unité qui attaque est adjacente à plus d'un hex occupé par l'ennemi, il ne peut en attaquer qu'un seul, au choix du joueur actif.

PARTICIPATION AUX ATTAQUES

Les attaques ne sont jamais obligatoires. Pendant une marche, seule l'unité active peut attaquer. Toutes les autres unités amies, même celles empilées dans le même hex que l'unité active, ne participent jamais à l'attaque. Une unité peut attaquer plus d'une fois par marche tant qu'elle a les PM requis et qu'elle ne reçoit pas un résultat de combat l'interdisant. Lors d'une action d'assaut, seules les unités subordonnées empilées dans le même hex que le général actif peuvent participer à l'attaque. (**Exception:** cf. "grand assaut".) Un maximum d'une attaque peut avoir lieu par action d'assaut.

PARTICIPATION À LA DÉFENSE

Toutes les unités dans un hex qui est attaqué doivent participer à ce combat. L'attaquant ne peut pas prendre une unité donnée dans l'hex comme cible, et le défenseur ne peut pas écarter du combat des unités dans l'hex.

RESTRICTIONS SUR L'ATTAQUE

Rivières et fleuves: une attaque ne peut pas avoir lieu à travers un côté d'hex de rivière ou de fleuve à moins qu'un pont, un barrage, un bac ou un gué connecte les hex de l'attaquant et du défenseur.

Montagnes et marécages: une attaque ne peut pas avoir lieu contre une unité dans un hex de montagne ou de marécages à moins qu'une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier connecte les hex de l'attaquant et du défenseur. Une unité dans un hex de montagne ou de marécages ne peut pas attaquer une unité ennemie à moins qu'une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier connecte les hex de l'attaquant et du défenseur

Artillerie: les unités d'artillerie qui effectuent une action de marche ne peuvent pas attaquer. Leur valeur d'artillerie est entre parenthèses pour rappeler cette restriction aux joueurs.

Côtés d'hex de forêt: une unité ne peut attaquer à travers un "côté d'hex de forêt" (cf. 2.3) que si une des conditions suivantes est respectée:

- Elle *commence* l'action dans l'hex depuis lequel l'attaque est faite.
- Il y a une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier qui connecte les hex de l'attaquant et du défenseur. Dans ce cas, il est possible pour l'unité active d'avoir marché un ou plusieurs hex avant d'initier l'attaque à travers le côté d'hex de forêt.

PROCÉDURE D'ATTAQUE (ACTION DE MARCHE UNIQUEMENT)

Une unité qui effectue une marche peut attaquer comme suit:

1. **Sélection de la cible:** le joueur actif déclare la cible de l'attaque.

2. **Sélection du type d'attaque:** le joueur actif déclare le type de l'attaque: colonne de route, improvisée, normale ou préparée (cf. 6.1). Ajustez le marqueur d'allocation de mouvement actif sur la piste de mouvement selon le coût en PM de l'attaque.

3. **Détermination des valeurs de combat:** les joueurs déterminent leurs valeurs de combat et calculent le "modificateur de rapport" [ratio modifier] du jet de dé de l'attaquant de l'étape 5.

4. **Détermination des modificateurs du jet de dé:** les joueurs déterminent les modificateurs "tactique" et "artillerie" et tous les autres modificateurs s'appliquant au combat (cf. 7.4).

5. **Jets de dé:** l'attaquant et le défenseur lancent chacun un dé, modifiant leur résultat comme requis. Le résultat modifié du défenseur est soustrait au résultat modifié de l'attaquant. Les joueurs consultent la table des combats et appliquent les résultats (cf. 7.5).

6. **Poursuite de l'action:** si l'unité en marche dispose encore de PM et que le résultat du combat ne requière pas de mettre fin à l'action, elle peut continuer sa marche. Si l'unité n'a plus de PM ou si le résultat du combat requière la fin de la marche, l'action est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

PROCÉDURE D'ATTAQUE (ACTION D'ASSAUT UNIQUEMENT)

Un général de corps, de division ou de district peut être sélectionné pour un assaut si une ou plusieurs unités subordonnées ayant un niveau de fatigue de 3 ou moins sont empilées avec ce général. L'allocation de mouvement n'est pas calculée lors d'un assaut et les PM ne sont pas utilisés; et donc le joueur actif n'a pas à spécifier un type d'attaque (colonne de route, improvisée, normale ou préparée). Un assaut est effectué comme suit:

1. **Sélection des participants:** le joueur actif sélectionne un général admissible. Puis il choisit une ou plusieurs unités situées dans l'hex du général actif et appartenant au même commandement que ce dernier. Chaque unité choisie doit être au niveau de fatigue 3 ou moins.
   Exception: un joueur peut sélectionner une ou plusieurs unités d'artillerie occupant le même hex que le général actif pour participer à l'assaut, même si ces unités d'artillerie n'appartiennent pas au commandement du général.

2. **Augmentation de la fatigue:** chaque unité sélectionnée pour participer à l'assaut lors de l'étape 1 voit son niveau de fatigue augmenté d'un niveau.
   Note: Une "marche étendue" ne se déroule jamais à la suite d'une action d'assaut, même si l'unité atteint un niveau de fatigue de 2, 3 ou 4.

3. **Sélection de la cible:** le joueur actif déclare la cible de l'attaque, qui doit être un seul hex adjacent occupé par l'ennemi.

4. **Retraite de cavalerie:** le joueur ennemi peut effectuer une retraite de cavalerie avec les unités admissibles (cf. 7.7).

5. **Jet de dé de commandement:** le joueur actif lance un dé. Ce jet peut être modifié.
   - S'il obtient un *6* (avant modification), l'assaut prend *automatiquement fin*. Commencez une nouvelle phase d'action sans passer par l'étape 6.
   - S'il obtient un *5 ou moins*, appliquez tous les modificateurs appropriés (cf. ci-dessous), et soustrayez ce jet de dé modifié à la valeur de commandement du général actif. Le résultat est le "chiffre d'assaut" [Assault Number]. Si le chiffre d'assaut est *inférieur à 0*, l'assaut se termine. Commencez une nouvelle phase d'action sans passer par l'étape 6. Mais si le chiffre d'assaut est *égal ou supérieur à 0*, l'assaut a lieu et la procédure d'assaut continue. Le chiffre d'assaut est le nombre maximal d'unités attaquantes qui peuvent participer à l'assaut. (Si le chiffre d'assaut est égal à 0, une unité doit participer.) Si le chiffre d'assaut est *égal ou supérieur* au nombre d'unités sélectionnées lors de l'étape 1, ces dernières (et elles seules)

doivent participer à l'assaut. Si le chiffre d'assaut est *inférieur* au nombre d'unités sélectionnées lors de l'étape 1, le joueur actif doit choisir (parmi ces dernières) un nombre d'unités à employer qui égale le chiffre d'assaut. (L'assaut *doit* avoir lieu, même si le nombre d'unités réellement employées est inférieur au nombre des unités sélectionnées lors de l'étape 1.) Que l'assaut ait lieu ou pas, toutes les unités sélectionnées lors de l'étape 1, même si au final elle ne participent pas à l'assaut, subissent un niveau de fatigue supplémentaire lors de l'étape 2.

6. **Tentative de grand assaut:** le joueur actif peut tenter un "grand assaut" (cf. ci-dessous). Un grand assaut réussi permet à des unités supplémentaires de participer à l'attaque. Même si une tentative de grand assaut échoue, l'assaut doit continuer avec l'étape 7. Le joueur actif ne peut pas annuler l'action.

7. **Détermination des valeurs de combat:** les joueurs déterminent leurs valeurs de combat et calculent le "modificateur de rapport" [ratio modifier] du jet de dé de l'attaquant de l'étape 9.

8. **Détermination des modificateurs du jet de dé:** les joueurs déterminent les modificateurs "tactique" et "artillerie" et tous les autres modificateurs s'appliquant au combat (y compris le modificateur d'assaut +1 automatique; cf. 7.4).

9. **Jets de dé:** l'attaquant et le défenseur lancent chacun un dé, modifiant leur résultat comme requis. Le résultat modifié du défenseur est soustrait au résultat modifié de l'attaquant. Les joueurs consultent la table des combats et appliquent les résultats (cf. 7.5). L'action est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

Exemple: le général de corps Granger (IVème corps, valeur de commandement 5) effectue un assaut. Il est empilé avec deux divisions subordonnées du IVème corps (Sheridan et Wood). Les deux divisions sont sélectionnées pour participer à l'assaut pendant l'étape 1. Le joueur de l'Union lance un dé, obtenant un 5. En soustrayant 5 de la valeur de commandement de Granger (5) on obtient 0, indiquant que l'assaut a lieu, mais avec seulement une unité. Le joueur de l'Union garde Sheridan et laisse Wood. Mais les deux divisions prennent un niveau de fatigue supplémentaire.

Modificateur au jet de dé de commandement: le modificateur suivant s'applique au jet de dé de l'assaut du joueur actif de l'étape 5 de la procédure d'assaut pendant toute partie ayant des généraux de district:

-2: Si le général actif est un général de district (et pas un général de corps ou de division), retirez 2 au résultat du jet de dé d'assaut.

Note: les modificateurs au jet de dé d'assaut du jeu avancé, comme "Hooker perd confiance" (*SLB*, 16.0) et "Attitude passive du commandement de l'Union" (*OTR*, 18.0) sont en vigueur dans tous les scénarios applicables.

GRAND ASSAUT

Un joueur peut tenter un "grand assaut" lors de l'étape 6 de la procédure d'assaut si toutes les conditions suivantes sont remplies:

- *Général d'armée ou de district:* un général d'armée ou de district ami est situé à l'intérieur du rayon de commandement de l'hex du général actif.
- *Hex admissibles:* un ou plusieurs des six hex adjacents au défenseur est admissible pour rejoindre un grand assaut. Un hex est admissible pour rejoindre un grand assaut si les deux conditions suivantes sont remplies:
- L'hex est adjacent au défenseur (il peut être l'hex dans lequel l'action d'assaut a été initiée).
- L'hex doit être occupé par une ou plusieurs unités de l'attaquant qui *n'ont pas* été sélectionnées pour participer à l'assaut du général actif et qu'au moins une de ces unités soit au niveau de fatigue 3 ou inférieur.
- *Général de cavalerie exclus:* le général actif initiant l'assaut en cours ne doit pas être un général de *cavalerie*.

Un maximum d'un grand assaut peut être tenté par action, bien qu'un nombre illimité peut être tenté par tour. Un grand assaut est tenté comme suit:

1. **Jet de commandement:** le joueur actif lance un dé. Dans le jeu de base de tous les titres de la série GCACW, ce jet n'est pas modifié. Dans certains jeux avancés il peut cependant l'être (cf. ci-dessous).
   - Si le résultat modifié est *6 ou plus*, le grand assaut n'a pas lieu. Retournez à l'étape 7 de la procédure d'assaut.
   - Si le résultat modifié est *5 ou moins*, soustrayez ce jet de dé modifié à la valeur de commandement du général d'armée ou de district. Le résultat est le "chiffre de grand assaut" [Grand Assault Number]. Si le chiffre de grand assaut est *inférieur ou égal à 0*, le grand assaut n'a pas lieu. Retournez à l'étape 7 de la procédure d'assaut. Mais si le chiffre de grand assaut est *égal ou supérieur à 1*, le grand assaut doit avoir lieu. Passez à l'étape 2.

   Note: les modificateurs au jet de dé de grand assaut du jeu avancé, comme "Hooker perd confiance" (*SLB*, 16.0) et "Attitude passive du commandement de l'Union" (*OTR*, 18.0) sont en vigueur dans tous les scénarios applicables.
2. **Sélection des hex admissibles:** parmi les six hex adjacents au défenseur, l'attaquant doit sélectionner un nombre *d'hex* (et non d'unités) admissibles *égal ou inférieur* au chiffre de grand assaut pour les utiliser dans ce dernier. Il doit sélectionner au moins un hex. Un "hex admissible" est défini ci-dessus.
3. **Sélection des participants:** dans chaque hex sélectionné lors de l'étape 2, le joueur actif *doit* sélectionner une ou plusieurs unités amies admissibles pour rejoindre le grand assaut. Une unité est admissible pour rejoindre le grand assaut si elle répond à toutes les conditions suivantes:
   - Elle a un niveau de fatigue 3 ou inférieur.
   - Elle doit être admissible pour participer à une attaque comme décris dans la règle "restriction sur l'attaque".
   - Elle ne doit pas avoir été déjà sélectionnée (avec succès ou pas) lors de l'étape 1 de la procédure d'assaut.

   L'affiliation de commandement de l'unité n'est pas prise en compte lors de cette étape. Toute unité admissible, quelque soit son commandement (y compris les unités d'artillerie et de cavalerie) peuvent rejoindre le grand assaut. **Note:** l'attaquant ne peut pas annuler un grand assaut une fois passé l'étape 1 de la procédure de grand assaut. Chaque hex choisi par l'attaquant lors de l'étape 2 doit fournir au moins une unité admissible pour le grand assaut.
4. **Augmentation de la fatigue:** chaque unité sélectionnée lors de l'étape 3 de la procédure de grand assaut voit son niveau de fatigue augmenté d'un niveau. Une "marche étendue" ne se déroule jamais à la suite d'un grand assaut, même si l'unité atteint un niveau de fatigue de 2, 3 ou 4.
5. **Retour à la procédure d'assaut:** retournez à l'étape 7 de la procédure d'assaut. Chaque unité sélectionnée lors de l'étape 3 du grand assaut contribue aux valeurs de combat et d'artillerie de l'attaquant lors des étapes 7 et 8 de l'assaut.

Exemple: Walker, dans l'hex N3529, initie avec succès un assaut contre l'hex N3429. Le général d'armée Bragg (valeur de commandement 4) est dans l'hex N3827, à l'intérieur du rayon de commandement de Walker. Une unité confédérée non active est dans l'hex N3428 et une autre dans l'hex N3329, toutes deux au niveau de fatigue 2. Ainsi le joueur confédéré peut tenter un grand assaut. Il lance un dé et obtient 2. Le chiffre de grand assaut est donc 2 (la valeur de commandement de Bragg (4) moins le résultat du dé (2) pour un total de 2). Le grand assaut doit avoir lieu. Le joueur confédéré sélectionne 2 hex admissibles, N3428 et N3329. L'unité non active dans chacun des deux hex doit être choisi pour rejoindre le grand assaut, et le niveau de fatigue des deux unités atteint 3. Les deux unités apportent leurs valeurs de combat et d'artillerie à l'assaut de Walker.

7.2 VALEURS DE COMBAT [COMBAT VALUES]

Toutes les unités militaires ont une valeur de combat indiquée sur leur marqueur de valeur [Strength Marker]. La valeur de combat de l'unité varie selon que ce marqueur de valeur soit organisé ou désorganisé. Si le marqueur de valeur de l'unité est organisé, sa valeur de combat est simplement le nombre indiqué sur le marqueur. Si le marqueur de valeur de l'unité est désorganisé, sa valeur de combat est le nombre *sans parenthèses* (et non le nombre entre parenthèses qui est la valeur d'effectif [Manpower Value]). Une unité avec un marqueur de valeur désorganisé peut avoir une valeur de combat de ½. Si c'est le cas, cette fraction est conservée pendant le combat (elle n'est pas arrondie). Le niveau de fatigue d'une unité n'a pas d'effet sur sa valeur de combat. Pendant le combat, l'attaquant et le défenseur combinent les valeurs de combat de toutes les unités participantes. Les joueurs ne peuvent pas ignorer une partie des valeurs de combat de leurs unités. Pour déterminer la valeur de combat d'une unité attaquante pendant une action de marche, utilisez tout simplement sa seule valeur de combat (aucune autre unité ne peut rejoindre l'attaque). Pour déterminer la valeur de combat finale d'un assaut, combinez la valeur de combat de toutes les unités participant à l'assaut et ajoutez les valeurs de combat des unités rejoignant un grand assaut (s'il y en a un). Pour déterminer la valeur de combat finale des unités en défense, combinez la valeur de combat de toutes les unités dans l'hex attaqué.

Valeur maximum: les valeurs de combat combinées des unités en attaque et en défense sont limitées comme indiqué dans la table ci-dessous (notez que *OTR* a des limites différentes du reste de la série). Lors d'un grand assaut, la limite ci-dessous s'applique à chaque hex contenant des unités attaquantes, et donc le total global de tous les hex peut dépasser les nombres indiqués sur la ligne "Attaque".

SITUATION	OTR	AUTRE TITRES
Attaque	70	80
Défense	60	70
Au moins la moitié des unités en défense sont retranchées	100	120
Toutes les unités en défense sont retranchées	130	160

Si lors d'un grand assaut la valeur de combat totale des unités en attaque est *80 ou plus*, la perte en valeur d'effectif de l'attaquant est augmenté comme suit:

- Si la valeur de combat de l'attaquant est entre *80 et 89*, sa perte en valeur d'effectif est augmentée d'un point.
- Si la valeur de combat de l'attaquant est entre *90 et 99*, sa perte en valeur d'effectif est augmentée de 2 points.
- Si la valeur de combat de l'attaquant est *100 ou plus*, sa perte en valeur d'effectif est augmentée de 3 points.

7.3 VALEURS D'ARTILLERIE

La valeur d'artillerie d'une unité est indiquée directement sur l'unité elle-même. Le niveau de fatigue et le marqueur de valeur (organisé ou non) n'ont pas d'effet sur la valeur d'artillerie. Les valeurs d'artillerie sont utilisées pour déterminer le "modificateur d'artillerie" pendant le combat (cf. 7.4).

7.4 MODIFICATEURS DU JET DE DÉS DE COMBAT

Plusieurs facteurs modifient les jets de dés de combat. Les modificateurs sont cumulatifs.

MODIFICATEUR DE RAPPORT [RATIO MODIFIER]

Le jet de dé de l'attaquant doit être modifié par le modificateur de rapport. Pour calculer ce modificateur, comparez la valeur de combat totale de l'attaquant par rapport à la valeur de combat totale du défenseur et arrondissez le rapport à l'avantage du défenseur pour le conformer à un des rapports indiqués sur la table des rapports. Un modificateur allant de -12 à +13 est indiqué à côté de chaque rapport. C'est le modificateur de rapport.

MODIFICATEUR TACTIQUE [TACTICAL MODIFIER]

Le jet de dé de l'attaquant est modifié par le modificateur tactique. Pour calculer ce modificateur, le défenseur sélectionne la valeur tactique la plus élevée parmi les unités et les généraux dans l'hex attaqué. L'attaquant fait de même parmi les unités et les généraux participant à l'attaque. Un général ne peut fournir sa valeur tactique à une attaque que si il est empilé dans le même hex qu'une unité subordonnée participant à l'attaque. La valeur tactique du défenseur est soustraite à la valeur tactique de l'attaquant. Le résultat est le modificateur tactique qui est ajouté (ou soustrait) au jet de dé de l'attaquant.

Lors d'une action de marche ou d'activation de général, un général peut fournir sa valeur tactique à toute attaque faite par une unité active subordonnée à partir de l'hex du général, même si l'attaque n'est pas effectuée par l'unité à laquelle le général est attaché.

Cependant, lors d'une action d'assaut, la valeur tactique du général ayant initié l'assaut est toujours utilisée, jamais la valeur tactique d'une unité militaire ou d'un autre général.

MODIFICATEUR D'ARTILLERIE [ARTILLERY MODIFIER]

Le jet de dé de l'attaquant peut être modifié par le modificateur d'artillerie. (**Note:** si le défenseur occupe un hex de forêt, de ville, de montagne ou de marécages, il n'est pas nécessaire de déterminer le différentiel de valeur d'artillerie car aucun modificateur d'artillerie ne peut être appliqué dans ces conditions). L'attaquant ajoute les valeurs d'artillerie de toutes les unités en attaque et soustrait à cette somme les valeurs d'artillerie combinées de toutes les unités en défense. Le résultat est le "différentiel de valeur d'artillerie" [Artillery Value Differential]. Sur la table des modificateurs d'artillerie, croisez la colonne de différentiel appropriée avec la ligne correspondant au terrain de l'hex du défenseur. Le résultat (un nombre positif ou négatif, ou pas d'effet) est le modificateur d'artillerie qui est appliqué eu jet de dé de l'attaquant. Certains résultats demandent à l'attaquant de lancer un dé pour déterminer le modificateur d'artillerie final.

Cas spéciaux:

- Si ni l'attaquant, ni le défenseur n'ont de valeur d'artillerie, aucun modificateur d'artillerie ne s'applique.
- Si la valeur d'artillerie du défenseur est égale à 0, un modificateur d'artillerie négatif est converti en "pas d'effet".
- Si la valeur d'artillerie du défenseur est égale à 1, un modificateur de -2 est converti en -1.

TABLE DES MODIFICATEURS D'ARTILLERIE

DIFFÉRENTIEL DE VALEUR D'ARTILLERIE (LA VALEUR D'ARTILLERIE DE L'ATTAQUANT MOINS LA VALEUR D'ARTILLERIE DU DÉFENSEUR)					
TERRAIN DU DÉFENSEUR	-4 OU MOINS	-3 À +1	+2 À +4	+5 À +7	+8 OU PLUS
Dégagé	–3	–2	PE	+1	+2 @
Vallonné	–2	–1	PE	+1*	+1
Difficile/colline •	–1	–1*	PE	PE	+1*
Forêt/ville/mtn	PE	PE	PE	PE	PE
Marécages §	PE	PE	PE	PE	PE

*	Juste avant le combat, lancez un dé. Si le résultat est pair, le modificateur indiqué est utilisé; si le résultat est impair, aucun modificateur n'est utilisé.
@	Juste avant le combat, lancez un dé. Si le résultat est pair, le modificateur +2 est utilisé; si le résultat est impair, le modificateur +1 est utilisé.
•	S'applique aussi aux marécages temporaires lors des tours sans pluie.
§	S'applique aussi aux marécages temporaires lors des tours de pluie.
PE:	pas d'effet.

TERRAIN

Le jet de dé du défenseur peut être modifié par le terrain:

Pont/barrage/bac/gué: si une attaque a lieu à travers un côté d'hex de pont, de barrage, de bac ou de gué, le défenseur ajoute 2 à son jet de dé.

Ruisseau: si une attaque a lieu à travers un ruisseau (même à travers un côté d'hex de route, de grande route, de voie ferrée ou de sentier), le défenseur ajoute 1 à son jet de dé.

Note: si, pendant un grand assaut, plusieurs hex adjacents à l'hex du défenseur contiennent des unités en attaque, les modificateurs ci-dessus ne s'appliquent que si l'hex du défenseur est séparé du *général actif* par un côté d'hex de pont, de barrage, de bac, de gué ou de ruisseau.

Colline : si le défenseur occupe un hex de colline, il ajoute 1 à son jet de dé. Cependant, si l'unité active en attaque occupe un hex de colline ou de montagne, ou si l'unité active attaque en descendant à travers un côté d'hex de crête, le jet de dé du défenseur n'est pas modifié.

Montagne: si le défenseur occupe un hex de montagne, il ajoute 2 à son jet de dé. Cependant, si l'unité active en attaque occupe également un hex de montagne, ou si l'unité active attaque en descendant à travers un côté d'hex de crête, le défenseur n'ajoute que 1 à son jet de dé.

Crête : si une attaque a lieu à travers un côté d'hex de crête, et que l'unité active attaque en montant la crête, le défenseur ajoute 2 à son jet de dé. Si l'unité active attaque en descendant la crête, le défenseur ajoute 1 à son jet de dé si le défenseur est dans un hex de montagne, et 0 si le défenseur est dans un autre type de terrain.

Note : une unité attaque en montant si la crête située entre son hex et l'hex du défenseur est dessinée dans l'hex du défenseur. Si elle est dessinée dans l'hex de l'attaquant, l'unité attaque en descendant.

Exemple de combat sur une crête : la division de l'Union de Brannan occupe Carson (S3305) et la division confédérée de Cheatham occupe Moor Gap (S3404). Si Cheatham attaque Brannan, ce dernier ajoute 2 à son jet de dé (Cheatham attaque en montant la

crête). Si Brannan attaque Cheatham, ce dernier ajoute 1 à son jet de dé (Brannan attaque en descendant la crête dans un hex de montagne).

Lee (sauf dans RTG)

Si un général confédéré de district, de corps ou de division réussit à entreprendre une action d'assaut et que le général d'armée Lee est empilé dans le même hex que le général actif, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet de dé d'attaque. Ce bonus vient en plus du modificateur +1 de l'assaut et est appliqué qu'un "grand assaut" ait lieu ou non. Le bonus de Lee ne peut jamais s'appliquer à des unités en défense. Le bonus de Lee ne peut s'appliquer dans aucun scénario de *RTG*. Aucun autre général d'armée ne peut fournir un tel bonus.

Longstreet

Pendant n'importe quel scénario se déroulant à partir de 1864, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet de dé d'attaque si le général de corps Longstreet réussit à entreprendre une action d'assaut. Ce bonus vient en plus du modificateur +1 de l'assaut et est appliqué qu'un "grand assaut" ait lieu ou non. Le bonus de Longstreet ne peut jamais être combiné au bonus de Lee.

Jackson

Stonewall Jackson est toujours considéré comme un général ayant une valeur tactique de 4 pour l'attaque et la défense, malgré le 5/4 imprimé sur son pion dans certains titres de la série. Cependant, dans SJW, HCR et SLB (uniquement) le joueur confédéré ajoute 1 à son jet de dé d'attaque si le général de corps Jackson réussit à entreprendre une action d'assaut. Ce bonus vient en plus du modificateur +1 de l'assaut et est appliqué qu'un "grand assaut" ait lieu ou non. Le bonus de Jackson ne peut jamais être combiné au bonus de Lee.

Types d'attaque

Pendant une marche, le type d'attaque choisi par le joueur actif peut modifier le jet de dé d'attaque:

- **Colonne de route [Column of Route]:** –3 au jet de l'attaquant
- **Improvisée [Hasty]:** –1 au jet de l'attaquant
- **Normale [Normal]:** pas de modification au jet de l'attaquant
- **Préparée [Prepared]:** +1 au jet de l'attaquant

Action d'assaut

Lors une action d'assaut, les modificateurs pour les attaques en colonne de route, improvisées, normales et préparées ne s'appliquent jamais. A la place, une action d'assaut fournit toujours un modificateur de +1 au jet de dé d'attaque.

Pluie

L'attaquant retire 1 à tous ses jets de dés pendant les tours de pluie (cf. 12.0).

Démoralisation–2

Si une unité ayant un marqueur "Démoralisé-2" [Demoralize-2] est seule dans un hex et est attaquée par une unité ennemie, le joueur en défense soustrait 1 de son jet de dé de combat. Si l'unité "démoralisée-2" est dans un empilement d'unités amies qui est attaqué, le modificateur –1 ne s'applique que si plus de la moitié du total des valeurs de combat dans l'hex est fournie par des unités ayant un marqueur "Démoralisé-2".

Attaques de flanc [Flank Attacks]

Si, au moment du combat, les unités en défense sont partiellement ou complètement encerclées par des unités ennemies (actives ou inactives) ou par leurs ZdC (ou par des terrains impassables), le jet de dé de l'attaquant est amélioré. Ce bonus, appelé une "attaque de flanc", s'applique même si certaines des unités ennemies encerclant un défenseur ne participent pas à l'attaque. Le bonus d'attaque de flanc est calculé comme suit:

Exemple de combat

La division de l'Union de Van Cleve (valeur de combat/effectif 8; valeur d'artillerie 3; valeur tactique 2) est dans l'hex BAC S4803 (Lassenby), un hex difficile, empilé avec son supérieur: le général du XXIème corps, Crittenden (valeur tactique 3). La division confédéré de Hindman (valeur de combat/effectif 12; valeur d'artillerie 2; valeur tactique 2) effectue une action de marche, attachée à son général de division, Polk (valeur tactique 3). La brigade confédérée de McNair (valeur de combat/effectif 2; valeur d'artillerie 0) est située dans l'hex BAC S4904 (Clements). Tous les marqueurs de valeur des unités sont organisés; toutes les unités sont au niveau de fatigue 1. Hindman arrive dans BAC S4802 et le joueur confédéré déclare une attaque improvisée [hasty] contre Van Cleve, dépensant 1 PM. Le joueur confédéré compare la valeur de combat d'Hindman (12) à la valeur de combat de Van Cleve (8) et obtient un rapport de 12:8. Malheureusement pour le joueur confédéré, il lui manque 4 points de combat pour arriver à un rapport de 2:1 et 12:8 est arrondi à 1:1. McNair n'est pas impliqué dans la marche, donc il ne peut pas contribuer à l'attaque. (Cependant, il aidera bientôt à fournir un bonus d'attaque de flanc puisque sa valeur de combat de 2 est égale au quart de la valeur de combat de Van Cleve.) Il n'y a pas de modificateur pour une attaque à 1:1.

Le joueur confédéré compare la valeur d'artillerie de Hindman (2) à la valeur d'artillerie de Van Cleve (3). Puisque la valeur de Van Cleve est supérieure d'1 point, le différentiel de valeur d'artillerie est -1. En consultant la table des modificateurs d'artillerie en croisant la colonne "-3 à +1" et la ligne "Difficile" correspondant à l'hex de Van Cleve, il y a un modificateur d'artillerie de -1* applicable au jet de dé du joueur confédéré. Le * signifie qu'un dé doit être lancé pour déterminer si le modificateur doit être utilisé. Le joueur confédéré lance un dé et obtient un 3, donc le modificateur n'est pas utilisé.

Pour déterminer le modificateur tactique, la valeur tactique la plus élevée du joueur de l'Union (le 3 de Crittenden) est soustraite de la valeur tactique la plus élevée du joueur confédéré (le 3 de Polk). Puisque le résultat est 0 (les valeurs sont les même), il n'y a pas de modificateur au jet de dé du joueur confédéré.

Le joueur confédéré doit soustraire 1 à son jet de dé à cause de l'attaque improvisée. Dans le cadre des attaques de flanc, la présence de la brigade de McNair dans BAC S4904 (Clements) signifie que cinq hex adjacents à Van Cleve sont "couverts" parce que, soit ils sont occupés par l'ennemi, soit ils sont des hex de ZdC ennemies. Cinq hex couverts donnent un bonus d'attaque de flanc de base de +2. C'est également le bonus de flanc final puisqu'il n'y a pas d'éléments réduisant le bonus de flanc de base.

Le modificateur final du jet de dé confédéré est donc +1: 0 (rapport) -1 (attaque improvisée) +2 (flanc) = +1 (final). Le jet de dé de l'Union n'est pas modifié.

Les deux joueurs lancent un dé: le joueur confédéré obtient un 5 (modifié par le +1 à 6), et le joueur de l'Union obtient un 2. Le jet de dé de l'Union est soustrait au jet de dé confédéré, donnant un résultat de +4 (6 - 2 = +4). Le joueur de l'Union croise la ligne +4 avec la colonne de valeur de combat "7 à 11" de la table de combat (la valeur de combat de Van Cleve étant de 8). Le résultat est "1DR". Le marqueur de valeur de Van Cleve est retiré et est remplacé par un nouveau marqueur indiquant une valeur d'effectif de 7 (8 – 1 = 7). Le nouveau marqueur est placé face désorganisée à cause du "D". Le marqueur de fatigue 1 de Van Cleve est augmenté de 3 au niveau de fatigue 4.

Van Cleve, accompagné par Crittenden, déroute de quatre hex jusqu'à BAC S4405, utilisant la table de retraite n°1 pour les quatre hex utilisés pour la retraite. Dans les quatre cas, un hex de trajet de retraite existait avec une priorité 1, aussi le joueur de l'Union devait retraiter dans ces hex. Le joueur de l'Union aurait pu retraiter de deux hex supplémentaires après S4405 (en utilisant la table de retraite n°2), mais il ne l'a pas fait. Il n'y a pas de perte d'effectif supplémentaire à cause de la retraite. Finalement, un marqueur "démoralisation 1" [Demoralize-1] est placé sur Van Cleve à cause du résultat "R".

Le joueur confédéré croise la ligne +4 avec la colonne de valeur de combat "12 à 18" de la table de combat (la valeur de combat de Hindman étant de 12). Le résultat est "1fa". Hindman subit une perte d'effectif de 1, le réduisant à 11. Son nouveau marqueur de valeur reste organisé car il n'a pas subit de résultat "D" et son niveau de fatigue est augmenté de 1 au niveau de fatigue 2 à cause du résultat "f". La marche de Hindman doit maintenant se terminer, à cause du résultat "f", mais le résultat "a" lui permet d'avancer dans l'hex quitté par Van Cleve. Il le fait, accompagné par Polk, terminant ainsi l'action. McNair ne peut pas avancer parce qu'il n'a pas participé à l'attaque. Une nouvelle phase d'action commence…

1. **Hex "couverts" [Covered Hexes]:** le joueur actif détermine le nombre d'hex couverts parmi les six hex adjacents au défenseur. Un hex couvert est un hex respectant *au moins une* des conditions suivantes:
   - **a.** Il est occupé par une unité non démoralisée et amie de l'attaquant (y compris l'unité attaquante elle-même).
   - **b.** Il est dans la ZdC de l'unité attaquante elle-même ou de n'importe quelle unité non démoralisée et amie de l'attaquant (y compris les ZdC restreintes; cf. 2.4).
   - **c.** Il est un hex de montagne ou de marécages (y compris les marécages temporaires pendant un tour de pluie) ou bien l'hex du défenseur est un hex de montagne ou de marécages. Les deux hex ne sont pas connectés l'un à l'autre par une route, une grande route, un sentier ou une voie ferrée.
   - **d.** Il est séparé de l'hex du *défenseur* par un côté d'hex de rivière ou de fleuve qui ne contient ni un pont, ni un barrage, ni un bac, ni un gué. (**Exceptions:** pendant un tour où un fleuve/rivière est en crue [unfordable], un hex est couvert s'il est séparé du défenseur par un côté d'hex *de gué* dudit fleuve/rivière. Pendant un tour de pluie, un hex est couvert s'il est séparé du défenseur par un côté d'hex *de ruisseau* qui n'est pas traversé par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier.)
   - **e.** Il est un hex hypothétique hors de la carte qui serait adjacent à un hex du bord de la carte occupé par le défenseur.

   Note: chacun des six hex adjacents au défenseur ne peut être compté qu'une seule fois lors de cette étape, même s'il répond à plusieurs définitions d'un hex "couvert".

2. **Bonus de flanc de base:**
   - *Six hex couverts:* si les six hex adjacents au défenseur sont couverts, le bonus de flanc de base est +4. Passez à l'étape 3.
   - *Cinq hex couverts:* si cinq des six hex adjacents au défenseur sont couverts, le bonus de flanc de base est +2. Passez à l'étape 3.
   - *Quatre hex couverts ou moins:* si quatre ou moins des six hex adjacents au défenseur sont couverts, il n'y a pas de bonus de flanc. Cette procédure est terminée.

3. **Bonus de flanc final:** le bonus de flanc de base déterminé à l'étape 2 **peut** être réduit pour déterminer le bonus de flanc final. Le bonus de flanc de base est *réduit de 1* pour chaque hex *couvert* qui remplit au moins une des conditions suivantes:
   - **a.** Il est occupé par une unité non démoralisée et amie du défenseur.
   - **b.** Il est non occupé *et* est séparé de toutes les unités adjacentes amies de l'attaquant (y compris l'unité attaquante elle-même) par des côtés d'hex de forêt (cf. 2.3) *qui ne sont pas traversés par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier.*

   Exception: dans *SLB* uniquement, si le joueur confédéré attaque, il ignore l'étape 3b de la procédure du bonus de flanc. Le bonus de flanc de base n'est *pas* réduit de 1 pour chaque hex couvert non occupé séparé des unités confédérées adjacentes par des côté d'hex de forêt qui ne sont pas traversés par une route, une grande route ou une voie ferrée. L'étape 3b *s'applique* au joueur de l'Union dans *SLB*.
   - **c.** Il est un hex de montagne ou de marécages (y compris les marécages temporaires pendant un tour de pluie) ou bien l'hex du défenseur est un hex de montagne ou de marécages. Les deux hex ne sont pas connectés l'un à l'autre par une route, une grande route, un sentier ou une voie ferrée.
   - **d.** Il est séparé de l'hex du défenseur par un côté d'hex de rivière ou de fleuve ne contenant ni un pont, ni un barrage, ni un bac, ni un gué. (Ce cas inclus également: 1) pendant un tour où un fleuve/rivière est en crue, si un hex est séparé du défenseur par un côté d'hex *de gué* dudit fleuve/rivière, et 2) pendant un tour de pluie, si un hex est séparé du défenseur par un côté d'hex *de ruisseau* qui n'est pas traversé par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier.)
   - **e.** Il est un hex hypothétique hors de la carte qui serait adjacent à un hex du bord de la carte occupé par le défenseur.

   Note: chacun des six hex adjacents au défenseur ne peut être compté qu'une seule fois lors de cette étape, même s'il répond à plusieurs des définitions ci-dessus.

Réduction maximale: la réduction maximale qui peut être appliquée au bonus de flanc de base lors de cette étape est -3, même si une plus grande réduction aurait pu être appliquée. En outre, le bonus de flanc final ne peut pas être inférieur à 0. Ainsi, si les six hex adjacents au défenseur sont couverts (résultant en un bonus de flanc de base de +4 lors de l'étape 2), il y aura toujours un bonus de flanc final d'au moins +1.

4. **Application du modificateur:** le bonus de flanc final déterminé à l'étape 3 est appliqué au jet de dé de l'attaquant, en plus des autres modificateurs.

Réductions du bonus de flanc: le bonus de flanc final déterminé à l'étape 3 peut être réduit dans l'une des deux circonstances suivantes:

- *Flancs refusés [Flanks Refused]:* les bonus de flanc peuvent être modifiés par les marqueurs "Flancs refusés" [Flanks Refused]. (les marqueurs "Flancs refusés" ne sont plus optionnels. Ils sont utilisés dans tous les titres de la série GCACW; cf. 7.8)
- *Cavalerie:* les bonus de flanc peuvent être modifiés si l'attaquant et le défenseur possèdent des unités de cavalerie (cf. "Cavalerie et attaques de flanc", ci-dessous).

Conditions du bonus de flanc: le statut des unités de l'attaquant peut modifier un bonus de flanc. Si une ou plusieurs des unités de l'attaquant occupe ou exerce une ZdC dans un hex adjacent au défenseur, et que l'ensemble de toutes ces unités possèdent une valeur de combat combinée inférieure au quart de la valeur de combat du défenseur (en comptant les retranchements, mais limité par la valeur maximum de la section 7.2), alors cet hex n'est pas considéré comme étant "couvert" lors des étapes 1a ou 1b de la procédure d'attaque de flanc. (Les unités de l'attaquant situées dans des hex différents peuvent combiner leurs valeurs de combat pour atteindre le quart du total de valeur de combat du défenseur, tant que toutes les unités sont adjacentes au même hex "couvert".) Les unités inactives démoralisées appartenant à l'attaquant ne peuvent contribuer en aucune manière à l'établissement d'un bonus d'attaque de flanc. Une unité qui aide à fournir un bonus d'attaque de flanc et qui ne participe pas à l'attaque ne peut pas fournir sa valeur tactique à ce combat et ne provoque aucun modificateur de terrain.

La cavalerie et les attaques de flanc: le bonus de flanc final peut être réduit si *les deux* conditions suivantes sont remplies:

- L'unité attaquante active est une unité de cavalerie (ou bien le général actif qui effectue l'assaut est un général de cavalerie).
- Plus de la moitié de la valeur de combat totale de l'hex du défenseur est fourni par des unités de cavalerie.

Si ces deux conditions sont remplies lors d'un combat où un bonus de flanc s'applique, alors le bonus de flanc final de ce combat est modifié comme suit:

- Un bonus de flanc final de +4 est réduit à un bonus de +2.
- Un bonus de flanc final de +3 ou +2 est réduit à un bonus de +1.
- Un bonus de flanc final de +1 est ignoré (aucun bonus n'est appliqué).

Note: les attaques en dehors des attaques de flanc ne fournissent pas un bonus de +1 à l'attaquant dans ces conditions, comme c'est le cas des marqueurs de flancs refusés (cf. 7.8). De plus, si un marqueur de flancs refusés est déjà placé dans l'hex du défenseur, ou si les unités en défense occupent un hex de redoute, les règles normales de flanc refusé/redoute s'appliquent au lieu des règles de cavalerie ci-dessus.

7.5 LES RÉSULTATS DE COMBAT

La table de combat est utilisée pour résoudre les combats. Un combat produit deux résultats: un pour l'attaquant, un pour le défenseur. Pour résoudre un combat, le jet de dé modifié du défenseur est soustrait au jet de dé modifié de l'attaquant. Sur la table de combat, l'attaquant croise le résultat avec la colonne correspondant à sa valeur de combat combinée; le défenseur croise le résultat avec la colonne correspondant à sa valeur de défense combinée (sans appliquer les bénéfices du retranchement). Les résultats des deux joueurs, qui sont appliqués immédiatement, peuvent être un nombre et/ou une ou deux lettres. Un tiret indique que les unités du joueur ne sont pas affectées.

Note: une valeur de combat peut tomber entre deux colonnes de la table de combat (3,5 par exemple). Dans ce cas, arrondissez la valeur à l'entier supérieur et utilisez la colonne correspondante.

Note: dans *SJW*, les résultats "panique de l'Union" [Union Panic], sont aussi effectifs dans le jeu avancé (cf. *SJW* 18.0). La panique de l'Union est déclenchée dans *SJW* par n'importe quel *résultat en italique* de la table de combat standard.

RÉSULTATS EN LETTRE

Il y a huit résultats en lettre possibles:

D (Désorganisation/fatigue): Le marqueur de valeur de l'unité est retourné face désorganisée. (S'il est déjà désorganisé, il le reste.) Le niveau de fatigue de l'unité est aussi augmenté de 3 niveaux (jusqu'à un maximum de 4). Si l'unité est déjà au niveau de fatigue 4, elle y reste. Finalement, une unité active qui obtient un "D" ne peut plus dépenser de PM; son action de marche est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

F (Fatigue-2): le niveau de fatigue de l'unité est aussi augmenté de 2 niveaux (jusqu'à un maximum de 4). Une unité active ne peut plus dépenser de PM; sa marche est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

f (Fatigue-1): le niveau de fatigue de l'unité est aussi augmenté de 1 niveau (jusqu'à un maximum de 4). Une unité active ne peut plus dépenser de PM; sa marche est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

E (Fin d'action [End Action]): une unité active ne peut plus dépenser de PM; sa marche est terminée et une nouvelle phase d'action commence. Ce résultat n'a pas d'effet sur une action d'assaut, puisqu'un assaut se termine automatiquement après que le combat ait été résolu.

r (Retraite): l'unité doit faire retraite (cf. 7.6).

R (Déroute/démoralisation-1): l'unité est déroutée (cf. 7.6). De plus, l'unité prend un marqueur "Démoralisation-1" [Demoralize-1]. Si elle a déjà un tel marqueur, ce dernier est retourné face "Démoralisation-2". S'il est déjà à "Démoralisation-2", il n'y a pas d'effet supplémentaire.

R* (Déroute/démoralisation-2): l'unité est déroutée (cf. 7.6). De plus, l'unité prend un marqueur "Démoralisation-2" [Demoralize-2]. Si elle est déjà à "Démoralisation-1", le marqueur est retourné face "Démoralisation-2" et il n'y a pas d'effet supplémentaire. S'il est déjà à "Démoralisation-2", sa valeur d'effectif [Manpower Value] est réduite de 1 point en plus des pertes d'effectifs normales.

a (Avance): l'unité peut avancer après le combat (cf. 7.6).

Note: une marche étendue ne se déroule jamais à cause d'un résultat de combat, même si une unité atteint un niveau de fatigue de 2, 3 ou 4.

RÉSULTATS EN NOMBRE

Les résultats en nombre, qui précèdent les résultats en lettre, indiquent une réduction de la valeur *d'effectif* [Manpower] (et non de combat) de l'unité. Retirez le marqueur de valeur de l'unité et remplacez le avec un autre indiquant la valeur d'effectif réduite (c'est-à-dire la valeur d'effectif d'avant le combat moins le résultat en nombre). Le nouveau marqueur de valeur peut prendre un nouveau statut (organisé ou désorganisé):

- Si le marqueur de valeur original était *désorganisé* avant le combat, le nouveau marqueur de valeur est lui aussi désorganisé.
- Si le marqueur de valeur original était *organisé* avant le combat, le nouveau marqueur de valeur est désorganisé si le résultat du combat contient un "D" (Désorganisation/fatigue), ou organisé si le résultat du combat ne contient pas de "D"

Exception: si pendant un grand assaut la valeur de combat totale des unités en attaque est de *80 ou plus*, la perte en valeur d'effectif de l'attaquant est augmentée lors de ce combat (cf. 7.3).

APPLICATION DES RÉSULTATS

Attaquant: lors d'une marche, les résultats en lettre et en nombre de l'attaquant ne s'appliquent qu'à l'unité active, même si d'autres unités amies occupent le même hex. Lors d'un assaut, le résultat en lettre de l'attaquant s'applique à chaque unité participante, y compris celles qui se joignent à un grand assaut. Le résultat en nombre de l'attaquant s'applique globalement à la force en attaque, *et non à chaque unité individuelle*. Tant que le résultat en nombre est complètement appliqué, l'attaquant peut le diviser entre ses unités en attaque comme il le désire. Les unités fournissant des bonus d'attaque de flanc mais qui ne participent pas à l'attaque ne sont pas affectées par les résultats du combat.

Défenseur: le résultat en *lettre* du défenseur s'applique à chaque unité en défense. Le résultat en *nombre* du défenseur s'applique globalement à la force en défense, *et non à chaque unité individuelle*. Tant que le résultat en nombre est complètement appliqué, le défenseur peut le diviser entre ses unités en défense comme il le désire.

Les résultats du combat sont toujours appliqués aux unités en défense avant qu'ils ne soient appliqués aux unités en attaque.

RETRANCHEMENTS ET VALEURS DE COMBAT

Les valeurs de combat des unités en défense peuvent être améliorées par les retranchements (cf. 9.0). Cependant, quand le résultat du combat est déterminé pour le défenseur, les colonnes de la table de combat représentent la valeur de combat du défenseur *avant* l'application des bénéfices du retranchement.

Exemple: si la division de Liddell se défend avec une valeur de combat de 8, son résultat de combat est déterminé avec la colonne "7 à 11" de la table de combat. Si la division de Liddell se défend sous un marqueur de remblais terminés, sa valeur de combat est 16 (8 x 2). Bien que la valeur de combat de 16 soit utilisée pour calculer le rapport de ce combat, le résultat est déterminé avec la colonne "7 à 11" de la table de combat.

ÉLIMINATION D'UNITÉ ET DE GÉNÉRAL

Une unité est éliminée au moment où sa valeur d'effectif [Manpower] est réduite à 0. Si, à cause de l'élimination d'une unité un général se retrouve sans unité subordonnée, le général est placé dans l'hex le plus proche occupé par un subordonné. Un général est éliminé au moment où il n'existe plus aucune unité subordonnée à ce général.

7.6 RETRAITES, DÉROUTES ET AVANCES

Il y a trois types de retraites : la retraite normale ("r"), la déroute [rout] ("R") et la retraite de cavalerie. Lors d'une retraite normale, un joueur doit retraiter toutes ses unités en défense *d'un minimum de deux hex et d'un maximum de quatre hex*. Lors d'une déroute, un joueur doit retraiter toutes ses unités en défense *d'un minimum de quatre hex et d'un maximum de six hex*. Voir 7.7 pour les retraites de cavalerie. Le choix du trajet et de la distance de la retraite est laissé au défenseur tant que le trajet adhère aux règles suivantes. Les unités en retraite doivent se déplacer en un seul empilement et ne peuvent pas se séparer. Les généraux doivent accompagner les unités en retraite auxquelles ils sont attachés. Aucun PM n'est dépensé pendant une retraite et, à part les exceptions suivantes, le terrain n'est pas considéré.

RESTRICTIONS DES RETRAITES

Les unités en retraite sont sujettes aux restrictions suivantes:

- **Montagnes et marécages:** une unité en retraite ne peut entrer ou sortir d'un hex de montagne ou de marécages (y compris les hex de marécages temporaires pendant un tour de pluie) qu'à travers un côté d'hex de route, de grande route, de sentier ou de voie ferrée.
- **Rivières et fleuves:** une unité en retraite ne peut traverser un côté d'hex de rivière ou de fleuve que par un pont, un barrage, un bac ou un gué. Lors des tours de pluie, une unité ne peut retraiter à travers un côté d'hex de gué ou un côté d'hex de ruisseau qui n'est pas traversé par une route, grande route, sentier ou voie ferrée.
- **Hors-carte:** une unité ne peut pas retraiter en dehors de la carte.
- **Hex de départ:** une unité en retraite ne peut pas entrer dans l'hex où la retraite a commencé.
- **Même hex:** une unité en retraite ne peut pas entrer dans le même hex deux fois.
- **Hex adjacent:** une unité en retraite ne peut pas terminer une retraite dans un hex *adjacent* à l'hex où la retraite a commencé. (**Exception:** l'unité en retraite peut terminer adjacent lors d'une retraite volontaire d'un hex, cf. "Option de retraite du défenseur").
- **Plus près de l'attaquant:** une unité en retraite ne peut pas entrer dans un hex qui est plus près de l'unité ennemie *active* qui a déclenché la retraite que de l'hex quitté, en comptant le chemin possible le plus court. Une unité ne peut pas retraiter dans l'hex occupé par l'unité ennemie *active*.

Reddition [Surrender]: s'il n'y a pas d'hex où retraiter qui ne viole aucune des restrictions ci-dessus, une unité en retraite se rend et est éliminée du jeu. Les points de victoires sont accordés dans ce cas.

PRIORITÉS DE RETRAITE

En plus de se conformer aux "restrictions de retraite", une unité en retraite doit suivre les "priorités de retraite", qui sont indiquées sur les tables de retraite n°1 et n°2 (cf. table). Une unité en retraite doit se conformer aux priorités de retraite dans *chaque hex pénétré lors de cette retraite*. De plus, la table à utiliser peut changer d'un hex à l'autre lors de cette retraite.

Table de retraite n°1: un joueur doit utiliser la table de retraite n°1 dans les cas suivants:

- Pour le *premier* hex pénétré lors d'une retraite normale.
- Pour chacun des *quatre premiers* hex pénétré lors d'une déroute/retraite de cavalerie.
- Si lors d'une retraite, déroute ou retraite de cavalerie, une unité *sort d'une ZdC ennemie* (y compris une ZdC restreinte; cf. 2.4).

Table de retraite n°2: un joueur doit utiliser la table de retraite n°2 dans les cas suivants:

- Pour le *deuxième, troisième ou quatrième* hex pénétré lors d'une retraite normale, à condition que l'unité ne sorte pas d'une ZdC ennemie.
- Pour le *cinquième ou sixième* hex pénétré lors d'une déroute/retraite de cavalerie, à condition que l'unité ne sorte pas d'une ZdC ennemie.

Utilisation des tables de retraite: avant de pénétrer dans chaque hex d'une retraite, le joueur vérifie la table appropriée et suit cette procédure:

1. **Vérification des hex de retraite possibles:** le joueur détermine combien des six hex adjacents à l'unité en retraite peuvent être utilisés selon les règles de "restrictions de retraite".

2. **Description de retraite:** pour chacun des hex de retraite possibles déterminés lors de l'étape 1, le joueur détermine la description de retraite de la table de retraite appropriée qui correspond à une retraite dans cet hex.

3. **Priorité:** chaque description de retraite déterminée lors de l'étape 2 a un "numéro de priorité" correspondant. Le joueur doit retraiter son unité dans un hex utilisant la description de retraite de l'étape 2 avec le numéro de priorité *le plus bas*. (**Exception:** cf. "dérogation aux priorités de retraite".) Si plus d'un hex rempli cette obligation, le joueur peut retraiter son unité dans n'importe lequel de ces hex. De même, si deux descriptions de retraite différentes ont le même plus bas numéro de priorité, le joueur peut choisir l'une des deux descriptions quand il retraite dans un hex.

4. **Fin de la retraite:** le joueur répète les étapes 1, 2 et 3 pour chaque hex pénétré dans cette retraite. Quand il a rempli les obligations de retraite (au moins deux et jusqu'à quatre hex pour une retraite normale; au moins quatre et jusqu'à six hex pour une déroute ou une retraite de cavalerie), la retraite est terminée.

DÉROGATION AUX PRIORITÉS DE RETRAITE

Si, en se conformant aux règles de retraite, il n'y a pas de possibilité d'éviter la reddition d'une unité en retraite à cause des "restrictions de retraite", un joueur peut "déroger" aux priorités de retraite *une seule fois* lors de cette retraite. Pour déroger, un joueur peut retraiter une unité dans un hex en choisissant *n'importe laquelle* des descriptions de retraite de la table appropriée, en ignorant son numéro de priorité. Il n'est pas obligé de prendre le numéro de priorité *le plus bas*. Si une unité ne peut pas éviter la reddition avec une seule dérogation, elle est éliminée.

PERTE D'EFFECTIF

Si une unité retraite dans un hex en utilisant une description de retraite ayant une perte d'effectif associée, la valeur d'effectif de l'unité en retraite est réduite du nombre indiqué. Remplacez son marqueur de valeur avec un nouveau, face désorganisée, reflétant cette perte. Si un empilement de plus d'une unité retraite dans un hex appelant une perte d'effectif, le nombre de perte est appliqué à *chaque unité de l'empilement*, et non à une seule.

Note: les pertes d'effectif lors des retraites peuvent varier selon si une unité retraite dans un hex par un côté d'hex de route, grande route, sentier ou voie ferrée, ou si l'hex dans lequel l'unité retraite est occupé par une unité amie (cf. tables de retraite). Dans le cadre d'une retraite, entrer ou sortir d'un hex de ville est l'équivalent de traverser un côté d'hex de route, même s'il n'y a pas de route traversant ce côté d'hex.

PRINCIPES DE BASE DES RETRAITES

Au premier abord, la consultation des tables de retraite pour chaque hex parcouru lors d'une retraite peut sembler fastidieux. Cependant, les joueurs les trouveront faciles à utiliser après quelques parties. Pour aider les joueurs à se familiariser avec les tables de retraite, certains principes de base sont soulignés ci-dessous.

Table de retraite n°1: pour cette table de retraite, la priorité la plus élevée est de s'éloigner d'un hex de l'unité ennemie active en traversant un côté d'hex de route, grande route, sentier ou voie ferrée et en entrant dans un hex libre de toute unité ou ZdC ennemie. Si cela ne peut être accompli, la priorité suivante est de tenter la même chose en traversant un côté d'hex sans route, grande route, sentier ou voie ferrée. Si cela ne peut toujours pas être accompli, la priorité suivante est de retraiter dans un hex libre de toute unité ou ZdC ennemie. (Cela peut impliquer une perte d'effectif.) Si cela ne peut toujours pas être accompli, la priorité suivante et d'éviter de retraiter dans un hex occupé par l'ennemi. (Cela peut impliquer une perte d'effectif.)

Table de retraite n°2: pour cette table de retraite, la priorité la plus élevée est de retraiter dans un hex libre de toute unité ou ZdC ennemie. Si cela ne peut pas être accompli, la priorité suivante et d'éviter de retraiter dans un hex occupé par l'ennemi. (Cela peut impliquer une perte d'effectif.)

RETRAITES DANS LES HEX OCCUPÉS PAR L'ENNEMI

Certaines descriptions de retraite autorisent les retraites dans un hex occupé par l'ennemi, une situation qui cause une perte de *trois* points d'effectif à l'unité en retraite. (Cependant, une unité ne peut jamais retraiter dans l'hex occupé par l'unité ennemie *active*.) Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans un hex occupé par l'ennemi. S'il n'y a aucune alternative autre qu'exécuter cette retraite, cette dernière peut être étendue d'un nombre d'hex suffisant pour qu'elle puisse se terminer dans un hex non occupé par une unité ennemie.

OPTION DE RETRAITE DU DÉFENSEUR

Quand un résultat de combat s'appliquant au défenseur ne contient ni "r" ni "R", ce dernier peut retraiter volontairement une ou plusieurs de ses unités d'un à quatre hex, selon les règles de retraite. Cela est considéré comme une retraite normale, pas une déroute. Dans ce cas uniquement, le défenseur peut terminer la retraite dans un hex adjacent à l'hex où la retraite a commencé. Il n'y a pas de coût de fatigue pour le faire. (**Exception:** si le défenseur reçoit un résultat "–" (pas d'effet), toutes les unités participant à l'option de retraite du défenseur subissent un niveau de fatigue, pour un maximum de quatre.) Même les unités au niveau de fatigue 4 peuvent rejoindre cette retraite. Le défenseur doit exécuter une retraite volontaire immédiatement, avant que le joueur ennemi accomplisse d'autres actions.

AVANCE APRÈS COMBAT

Si l'attaquant reçoit un résultat "a", tout ou partie des unités attaquantes peut avancer dans l'hex laissé vacant par le défenseur. Une avance n'est pas considéré comme un mouvement et ne consomme pas de PM. Une unité peut entrer ou sortir d'une ZdC ennemie ou avancer d'une ZdC ennemie à une autre, sans pénalité. Qu'une unité ait reçu ou non une avance "a", sa marche peut continuer tant qu'elle n'a pas subit de résultat "D", "F","f" ou "E". Cependant, elle ne peut pas continuer si elle avance dans une ZdC ennemie. Dans ce cas, l'unité doit, soit attaquer à nouveau, soit terminer sa marche. Les généraux (y compris les généraux de district ou d'armée) peuvent avancer avec leurs unités subordonnées (et doivent avancer s'il ne reste plus d'unité subordonnée dans leur hex). Un général peut avancer avec une unité subordonnée à laquelle il n'était pas attaché avant l'attaque, mais alors le joueur actif doit spécifier son nouvel attachement. Un général ne peut pas avancer et s'attacher avec une unité non subordonnée.

7.7 RETRAITES DE CAVALERIE

Une unité de cavalerie peut utiliser la "retraite de cavalerie" pour éviter une attaque d'une unité d'infanterie ou d'artillerie (mas pas de cavalerie) ennemie. Une unité de cavalerie peut exécuter une retraite de cavalerie plus d'une fois par action. Le joueur qui possède une unité de cavalerie peut déclarer une retraite de cavalerie lors d'une des circonstances suivantes:

Mouvement ennemi: une unité d'infanterie/artillerie ennemie qui exécute une marche entre dans une ZdC *normale* (et non réduite) exercée par une unité de cavalerie.

Adjacent: une unité d'infanterie/artillerie ennemie commence une marche dans une ZdC *normale* (et non réduite) exercée par une unité de cavalerie. **Exception:** si une unité d'infanterie ennemie commence une marche dans une ZdC restreinte appartenant à une unité de cavalerie et sélectionne l'unité de cavalerie comme la cible de son attaque lors de l'étape 1 de la procédure d'attaque, alors l'unité de cavalerie peut effectuer une retraite de cavalerie.

Avance après combat: une unité d'infanterie/artillerie ennemie avance après combat dans une ZdC *normale* (et non réduite) exercée par une unité de cavalerie.

Assaut: le joueur ennemi déclare une action d'assaut contre un hex contenant au moins une unité de cavalerie (sauf si l'assaut est déclaré par un général de cavalerie, auquel cas une retraite de cavalerie n'est pas possible).
Un joueur désirant déclarer une retraite de cavalerie doit faire sa déclaration *immédiatement après* qu'une des circonstances ci-dessus se déroule; et *avant* que le joueur ennemi déclare une attaque (ou, dans le cas d'une action d'assaut, *avant* que le joueur ennemi lance le dé pour déterminer si l'assaut a lieu). S'il ne fait pas cette déclaration à ce moment là, il abandonne sa capacité à effectuer une retraite de cavalerie dans l'hex occupé par son unité de cavalerie pendant la durée de la marche de l'unité ennemie.

DÉROULEMENT D'UNE RETRAITE DE CAVALERIE

Une retraite de cavalerie est volontaire. Une unité de cavalerie peut effectuer une retraite de cavalerie quelque soit son statut: démoralisée, désorganisée, épuisée et/ou au niveau de fatigue 4. Un joueur désirant effectuer une retraite de cavalerie l'indique dès que son adversaire a effectué une des actions ci-dessus. La marche (ou l'assaut) de l'unité ennemie est temporairement suspendue pendant que la retraite de cavalerie est effectuée. Une retraite de cavalerie se déroule de manière suivante:

1. *Jet de dé:* le joueur de la cavalerie lance un dé. Ce jet de dé peut être modifié (cf. ci-dessous). Le jet de dé modifié est *divisé par deux* (arrondissez les fractions à l'entier inférieur). Le résultat est le nombre par lequel le marqueur d'allocation de mouvement active [Active Movement Allowance] est réduit sur la piste de mouvement [Movement Track]. Lors des actions d'assaut, ce jet de dé n'a pas d'effet puisqu'il n'y a pas d'allocation de mouvement. Cependant, le jet de dé est effectué quand même pour vérifier si l'unité de cavalerie subit des pertes lors de l'étape 2.

2. *Perte d'effectif:* si le jet de dé de l'étape 1 (avant toute modification ou division par deux) est 1, la valeur d'effectif de l'unité de cavalerie est réduite de 1. Placez le nouveau marqueur de valeur désorganisé. Sur un jet de 2 à 6, aucune perte n'a lieu.

3. *Retraite de 4 à 6 hex:* l'unité de cavalerie doit retraiter de 4 à 6 hex. Le joueur en retraite doit se conformer aux restrictions de retraites, en utilisant les tables de retraite n°1 et/ou n°2 pour accomplir cette retraite. Cependant, une unité de cavalerie ne perd jamais de valeur d'effectif pendant une retraite de cavalerie, même si elle retraite dans un hex indiquant une perte sur la table de retraite.
Exception: si une unité de cavalerie retraite dans un hex occupé par l'ennemi, elle est automatiquement éliminée.

4. *Fatigue:* après avoir retraité, le niveau de fatigue de l'unité de cavalerie est augmenté de 1 (jusqu'à un maximum de 4).
Note: une retraite de cavalerie ne provoque jamais de marche étendue.

5. *Désorganisation:* le marqueur de valeur de l'unité de cavalerie est retourné face désorganisée. S'il est déjà désorganisé, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

6. *Reprise de l'action:* l'unité (ou le général) ennemie active reprend son activité au point d'interruption. Si l'allocation de mouvement d'une unité a été réduite à 0, la marche est terminée. (**Exception:** si l'unité n'a pas encore bougé, il lui est permis de se déplacer d'un hex; cf. 6.2. Elle ne peut pas refuser ses flancs.) Lors d'une action d'assaut, si l'hex que le général actif attaque est complètement évacué à la suite de la retraite de cavalerie, les unités participant à l'assaut peuvent avancer dans l'hex évacué par l'unité de cavalerie. Aucune attaque n'a lieu et l'action d'assaut se termine. (**Exception:** si le jet de dé de commandement du joueur actif de l'étape 5 de la procédure d'assaut n'est pas réussi, les unités participant à l'assaut ne peuvent pas avancer dans l'hex évacué par l'unité de cavalerie.)

MODIFICATEURS AU JET DE DÉ DE RETRAITE DE CAVALERIE

Les modificateurs des retraites de cavalerie ci-dessous s'appliquent à tous les titres de la série GCACW, remplaçant tous les modificateurs précédents. Les modificateurs sont cumulatifs.

+?: **Terrain :** si une unité de cavalerie occupe une position où elle pourrait recevoir un bonus de défense à cause du terrain (comme occuper un hex de montagne ou de colline, ou être séparé de l'unité active par une rivière, un ruisseau ou une crête) ce bonus est utilisé comme modificateur au jet de dé de retraite de cavalerie. Notez que ce changement permet aux ruisseaux d'apporter un modificateur de +1 au jet de dé de retraite de cavalerie (ce qui n'était pas le cas dans les versions précédentes des règles).

+2: **Très grande force:** si la ou les unités de cavalerie dans l'hex ont une valeur de combat combinée de *3 ou plus*, en comptant le retranchement. **Exception:** si la ou les unités de cavalerie sont confédérées, le modificateur est augmenté à **+3** dans *SJW* et *HCR*, et à **+4** dans *OTR* et *SIV*.

+2: **Grande force** *(uniquement joueur confédéré dans OTR et SIV)***:** si la ou les unités de cavalerie confédérées dans l'hex ont une valeur de combat combinée de 2 ou plus (mais moins que 3), en comptant le retranchement.

+1: **Grande force** *(uniquement joueur confédéré dans SJW et HCR)***:** si la ou les unités de cavalerie confédérées dans l'hex ont une valeur de combat combinée de 2 ou plus (mais moins que 3), en comptant le retranchement.

–2: **Démoralisé** *(tous les titres)***:** si toutes les unités de cavalerie de l'hex sont démoralisées-1 ou démoralisées-2.

–2: **Fatigue** *(tous les titres)***:** si toutes les unités de cavalerie de l'hex sont au niveau de fatigue 4.

–2: **Munitions** *(RTG, SIV, SLB, OTR, GTC* et *BAC)***:** si toutes les unités de cavalerie de l'hex n'ont plus de munitions (jeu avancé uniquement).

–2: **Petite force:** si la ou les unités de cavalerie dans l'hex ont une valeur de combat combinée de ¾ ou 1, en comptant le retranchement. **Exception:** si la ou les unités de cavalerie sont confédérées, le modificateur est réduit à **–1** dans *SJW* et *HCR*. Dans *OTR* et *SIV*, les unités de cavalerie confédérées ignorent ce modificateur.

–4: **Très petite force:** si la seule unité de cavalerie dans l'hex a une valeur de combat de ½. **Exception:** si l'unité de cavalerie est confédérée, le modificateur est réduit à **–3** dans *SJW* et *HCR*, et à **–2** dans *OTR* et *SIV*.

CAVALERIE EMPILÉE AVEC D'AUTRES UNITÉS

Avec des unités de cavalerie: si deux unités de cavalerie ou plus sont empilées dans le même hex, elles doivent effectuer une retraite de cavalerie ensemble. Un seul jet de dé est fait lors de l'étape 1, et toutes les unités doivent terminer la retraite de cavalerie dans le même hex. Si un 1 est obtenu au dé, une seule unité de cavalerie subit la perte d'effectif.

Avec des unités d'infanterie: une unité de cavalerie empilée avec une unité d'infanterie peut effectuer une retraite de cavalerie, mais pas l'unité d'infanterie.

RETRAITES DE CAVALERIE MULTIPLES

La même unité: une unité de cavalerie peut effectuer plusieurs retraites de cavalerie pendant une action.

Unités de cavalerie dans plusieurs hex: si deux unités de cavalerie ou plus occupant des hex différents peuvent effectuer une retraite de cavalerie et qu'elles souhaitent toutes l'effectuer, chacune effectue sa retraite séparément. Les éventuelles réductions d'allocation de mouvement de l'unité ennemie sont cumulatives.

7.8 REFUSER LES FLANCS [REFUSING FLANKS]

Au coût d'1 PM, le joueur actif peut placer un marqueur "Flancs refusés" [Flanks Refused] du camp approprié sur le dessus d'une unité effectuant une marche. (Exception: un marqueur de flancs refusés ne peut pas être placé sur une unité dans un hex de montagne ou de marécages; de plus il ne peut pas être placé sur une unité effectuant un assaut.) Dès qu'une unité obtient un marqueur de flancs refusés, sa marche se termine. (Elle pourra effectuer des actions plus tard.) Puisqu'une

unité doit stopper sa marche une fois qu'elle entre dans une ZdC normale ennemie, elle ne peut refuser ses flancs quand elle entre dans une ZdC normale ennemie. Une unité peut refuser ses flancs si elle marche sur place dans l'hex qu'elle occupe situé dans la ZdC normale ennemie (une marche étendue doit être effectuée si nécessaire selon 5.1).

Un maximum d'un marqueur de flancs refusés à la fois peut exister dans un hex; ses effets s'appliquent à toutes les unités de l'hex. Une unité n'a pas à payer le coût du placement d'un marqueur de flancs refusés pour entrer dans un hex dans lequel un marqueur de flancs refusés est déjà placé; il peut entrer dans l'hex sans coût supplémentaire en PM, recevoir les bénéfices du marqueur et continuer sa marche.
Un marqueur de flancs refusés n'accompagne jamais une unité quand cette dernière quitte un hex. Un marqueur ne peut pas être placé sur une unité *après* qu'elle exécute une retraite, une déroute ou une avance après combat. Les joueurs ne sont pas limités au nombre de marqueurs fournis dans le jeu.

LES EFFETS DES MARQUEURS DE FLANCS REFUSÉS

Les unités dans un hex avec un marqueur de flancs refusés peuvent effectuer toutes les actions normalement (bien qu'elles puissent être forcées de retirer le marqueur après la fin de l'action; cf. ci-dessous). Les unités occupant un hex contenant un marqueur de flancs refusés se défendent contre les attaques de flanc ennemies plus efficacement, mais moins efficacement contre des attaques normales:

- Les attaques de flanc remplissant les prérequis d'un bonus de +4 au jet de dé de l'attaquant sont à la place réduites à un bonus de +2.
- Les attaques de flanc remplissant les prérequis d'un bonus de +3 ou +2 au jet de dé de l'attaquant sont à la place réduites à un bonus de +1.
- Les attaques de flanc remplissant les prérequis d'un bonus de +1 au jet de dé de l'attaquant sont inchangées (le bonus reste à +1).
- Toutes les attaques qui ne sont pas de flanc fournissent un bonus de +1 au jet de dé de l'attaquant (en plus des autres modificateurs), même si les prérequis pour les attaques de flanc ne sont pas remplis.

RETRAITS DES MARQUEURS DE FLANCS REFUSÉS

Un marqueur de flancs refusés peut être volontairement retiré d'un empilement d'unités sans coût en PM, si une des unités dans l'hex commence une marche. (L'unité active n'a pas à quitter l'hex.) Le marqueur *doit* être retiré si *toutes* les unités dans l'hex participent à une action d'assaut. Il doit également être retiré s'il n'y a *qu'une* unité dans l'hex et que celle-ci se déplace ou attaque. (Cela n'empêche pas le joueur qui le possède de placer un autre marqueur sur l'unité plus tard lors de sa marche au coût d'1 PM.)

8.0 REPOS [RECOVERY]

Pendant la phase de repos, les actions suivantes sont strictement exécutées dans l'ordre de la liste suivante:

1. Les unités au niveau de fatigue 0 peuvent se retrancher, construire des ponts ou réparer des ponts ou des bacs. Une unité ne peut effectuer qu'une seule de ces activités par phase de repos et ne peut en effectuer aucune pendant les tours de pluie. Dans *RTG*, les unités d'infanterie confédérées peuvent imposer une "levée" [levy] sur les localités de Pennsylvanie pendant cette étape (cf. *RTG* 19.0).

2. Lors du jeu avancé, les unités au niveau de fatigue 0, 1 ou 2 peuvent fourrager [forage] (cf. les règles de fourrage de chaque titre de la série GCACW), sauf, si elles ont entreprit une activité lors de l'étape 1 de la procédure de repos.
Note: les unités dans RTG et SLB ne peuvent pas fourrager.

3. Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 peuvent être affectées comme suit:
a. Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 ayant des marqueurs de valeur *désorganisés*, peuvent retourner ces derniers en marqueur *organisé*.
Exceptions: si une unité a un marqueur démoralisation-2 au début de cette étape, son marqueur de valeur reste désorganisé ; De même, dans le jeu avancé de chaque titre de la série *GCACW*, les unités non ravitaillées ayant des marqueurs de valeur désorganisés restent désorganisés. Notez qu'il n'y a pas de statut de non ravitaillement dans *SLB* et *RTG*.
b. Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 qui sont face *épuisée* [exhausted] sont retournées sur leur face *normale*.
Exception: si une unité épuisée a un marqueur démoralisation-2 au début de cette étape, elle reste épuisée.
c. Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 qui ont un marqueur démoralisation-1 retirent ce marqueur; les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 qui ont un marqueur démoralisation-2 retourne ce dernier sur sa face démoralisation-1.

4. Les unités au niveau de fatigue 3 ou 4 sont retournées face épuisée. Si elles sont déjà face épuisée, elles y restent sans effet supplémentaire.
Note: dans *SJW*, *HCR* et *RTG*, les versos de toutes les unités militaires sont les faces épuisées des règles standard de la série GCACW, et non les faces "non ravitaillées" ou "sans munitions" des règles d'origine.

5. Toutes les unités au niveau de fatigue 1 ou plus perdent trois niveaux de fatigue (jusqu'à un niveau de fatigue minimum de 0). Remplacez les marqueurs de fatigue de chaque unité avec un nouveau marqueur réduit de trois par rapport au marqueur retiré. (Les unités au niveau de fatigue 0 n'ont pas de marqueur.)

6. Dans les scénarios du jeu avancé de *SIV* (joueur de l'Union uniquement), *OTR*, *GTC* et *BAC* (les deux joueurs), les unités non ravitaillées avec un marqueur de valeur organisé voient ce dernier retourné face désorganisée.
Note: dans *SJW* et *HCR*, le retournement face désorganisée des unités organisées qui sont non ravitaillées est effectué lors de l'étape 2 de la phase des effets du ravitaillement, et cette procédure est gardée dans ces deux jeux. De même, l'étape 6 de la phase de repos n'est pas utilisée dans *SLB* et *RTG* car les unités ne sont jamais non ravitaillées dans ces jeux.

9.0 RETRANCHEMENT [ENTRENCHMENTS]

Le retranchement améliore les capacités défensives d'une unité. Les unités peuvent construire des retranchements pendant la phase de repos et, dans les parties se déroulant à partir de 1863, pendant la phase d'action. Les joueurs peuvent bénéficier également d'une caractéristique d'hex appelée "redoute" [redoubt].

CONSTRUIRE LES RETRANCHEMENTS

Il y a quatre types de retranchement: les redoutes [redoubts], les abatis, les remblais [breastworks] et les forts. Les redoutes, qui sont imprimées sur la carte et qui représentent des fortifications permanentes, ne peuvent pas être construites. Cependant, les abatis, les remblais et les forts peuvent être construits soit pendant le cycle d'action (cf. 5.5), soit pendant la phase de repos. Les unités qui se retranchent pendant la phase de repos doivent être au niveau de fatigue 0. Une unité construisant un pont ou réparant un pont ou un bac ne peut pas se retrancher pendant la même phase de repos. Les unités ne peuvent pas se retrancher pendant les tours de pluie.
La procédure pour construire des retranchements pendant la phase d'action (pour les parties en 1864, ou les parties en 1863 si la règle optionnelle des actions de retranchement est utilisée) est décrite dans la section 5.5. La procédure pour construire des retranchements pendant la phase de repos est décrite ci-dessous. Selon l'année de la partie en cours, les joueurs utilisent une des trois procédures suivantes. Veuillez sélectionner la procédure appropriée à l'année de la partie:

- 1862: les parties se déroulant avant la fin de 1862.
- 1863: les parties se déroulant pendant l'année 1863.
- 1864: les parties se déroulant à partir de 1864.

RETRANCHEMENTS (1862): SJW, HCR, SIV ET OTR

Dans les règles standard de la série *GCACW*, les marqueurs de remblais et de fort de *SJW*, *HCR*, *SIV* et *OTR* doivent avoir deux faces: une face "en construction" [Build] et une face "terminé". Les marqueurs d'origine de *SIV* et *OTR* respectent cette configuration. Cependant, les marqueurs de retranchement de *SJW* et *HCR* sont simplement imprimés avec une face "remblais" et une face "fort". Dans les procédures de retranchement qui suivent, les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de retranchement avec les faces "en construction" et "terminé", s'ils possèdent les autres titres de la série

GCACW. Sinon, la face "en construction" d'un marqueur de remblais ou de fort peut être représenté en tournant de côté un marqueur de *SJW* ou de *HCR*; la face "terminé" pouvant être représenté par un alignement normal.

Procédure de retranchement de 1862:

- Si une unité se retranche, placez un marqueur de remblais en construction [Breastworks-Build] sur l'unité. Exception: si une unité confédérée se retranche dans un hex de redoute, placez un marqueur de remblais terminé sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de remblais en construction [Breastworks-Build] se retranche, retournez le marqueur face terminée.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de remblais terminé [Breastworks] se retranche, placez un marqueur de fort en construction [Fort-Build] sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de fort en construction [Fort-Build] se retranche, retournez le marqueur face terminée.
- **Notes spéciales pour** *HCR***:** dans les règles originales de *HCR*, le joueur confédéré ne pouvait pas construire de fort dans le Maryland (cf. *HCR* 9.0). Cette restriction est levée dans les règles standard de la série *GCACW*. De même, dans le scénario 2 de *HCR* (*Harper's Ferry: Crampton's Gap*), les unités de l'Union d'Utassy et de Trimble commencent ce scénario sous des marqueurs de remblais en construction [Breastworks-Build] si les règles standard de la série *GCACW* sont utilisées.

Retranchements (1863): SLB, RTG et BAC

Dans les règles standard de la série GCACW, les marqueurs de fort de *SLB* et *RTG* doivent avoir deux faces: une face "en construction" [Build] et une face "terminé". Les marqueurs de fort d'origine de *SLB* respectent cette configuration. Cependant, les marqueurs de fort de *RTG* n'ont pas de face "en construction". Dans les procédures de retranchement qui suivent, les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de fort avec les faces "en construction" et "terminé", s'ils possèdent les autres titres de la série *GCACW*. Sinon, la face "en construction" d'un marqueur de fort peut être représenté en tournant de côté un marqueur de fort de *RTG*; la face "terminé" pouvant être représenté par un alignement normal.

Procédure de retranchement de 1863:

- Si une unité sans marqueur de retranchement (ou possédant déjà un marqueur de remblais en construction [Breastworks-Build]) se retranche, placez un marqueur de remblais [Breastworks] sur l'unité. C'est l'équivalent du marqueur de remblais terminé de 1862 et dans SLB, la face terminée du marqueur de remblais est utilisée.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de remblais [Breastworks] se retranche, placez un marqueur de fort en construction [Fort-Build] sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de fort en construction [Fort-Build] se retranche, retournez le marqueur face terminée.

Retranchements (1864): GTC

Procédure de retranchement de 1864:

- Si une unité se retranche, placez un marqueur de remblais [Breastworks] sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur d'abatis se retranche, placez un marqueur de fort en construction-1 [Fort-Build-1] sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de remblais en construction [Breastworks-Build] se retranche, placez un marqueur de fort en construction-2 [Fort-Build-2] sur l'unité.
- Si une unité qui possède déjà un marqueur de remblais [Breastworks], de fort en construction-1 [Fort-Build-1] ou de fort en construction-2 [Fort-Build-2] se retranche, placez un marqueur de fort terminé sur l'unité.

Retrait des retranchements

Un marqueur d'abatis, de remblais ou de fort d'une unité est retiré au moment où cette dernière quitte l'hex. Si une unité ayant un marqueur d'abatis, de remblais ou de fort quitte un hex de redoute, le marqueur est retiré mais il n'y a pas d'effet sur les redoutes permanentes.

Effets des retranchements

Les retranchements peuvent améliorer les valeurs de combat et d'artillerie des unités en défense (mais pas des unités en attaque):

- Les hex de redoute [redoubt] situés en Virginie ne bénéficient qu'au joueur confédéré si ce dernier a des unités dans cet hex. Les hex de redoute situés au Tennessee et en Alabama dans *BAC* bénéficient aux deux joueurs selon lequel a des unités dans cet hex.
- Toutes les unités dans un hex de redoute (appartenant à un joueur pouvant bénéficier de la redoute) sans autre forme de retranchement voient leurs valeurs de combat et d'artillerie multipliées par **1,5** lorsqu'elles sont en défense. (Retenez les fractions des valeurs de combat; pour les valeurs d'artillerie, multiplier la somme de *toutes* les valeurs d'artillerie de l'hex par 1,5 et arrondissez les fractions à l'entier supérieur.)
- Les unités directement sous un marqueur d'abatis (ou un marqueur de remblais en construction à partir de 1864) voient leurs valeurs de combat et d'artillerie multipliées par **1,5** lorsqu'elles sont en défense.
- Les unités directement sous un marqueur de remblais terminé, de fort en construction (jusqu'en 1863) ou de fort en construction-1 (à partir de 1864) voient leurs valeurs de combat et d'artillerie multipliées par **2** lorsqu'elles sont en défense.
- Les unités directement sous un marqueur de fort en construction-2 (à partir de 1864) voient leurs valeurs de combat et d'artillerie multipliées par **2,5** lorsqu'elles sont en défense.
- Les unités directement sous un marqueur de fort terminé voient leurs valeurs de combat et d'artillerie multipliées par 3 lorsqu'elles sont en défense.
- Les unités directement sous un marqueur de remblais en construction ne voient pas leurs valeurs de combat et d'artillerie modifiées jusqu'en 1863.

Les effets des abatis, des remblais et des forts s'appliquent individuellement par unité et non par hex. Dans un empilement d'unités, certaines peuvent posséder un marqueur et d'autres non. Seules les unités qui se sont effectivement retranchées lors d'une action ou d'une phase de repos précédente reçoivent les multiplicateurs de valeur de combat/artillerie fournis par un marqueur de retranchement. Les unités sans marqueurs dans le même hex utilisent les valeurs non modifiées.

Exception: *toutes* les unités dans un hex de redoute, appartenant à un joueur pouvant bénéficier de la redoute, reçoivent les améliorations défensives de la redoute. Cependant, seules les unités qui se retranchent par la suite lors d'une action ou d'une phase de repos obtiennent les améliorations défensives au-delà de celles apportées par la redoute.

Les retranchements n'augmentent pas les valeurs de combat des unités pour savoir s'il y a suffisamment de valeur de combat pour contribuer à la détermination d'un bonus de flanc (cf. "Conditions du bonus de flanc", 7.4). De même, les retranchements n'augmentent pas la valeur de combat d'une unité pour la détermination des PM supplémentaires pour entrer dans l'hex de l'unité (cf. "Entrée dans un hex occupé par des unités amies", 6.2).

Attaques de flanc contre les hex de redoute

Si une unité occupe un hex de redoute, et si elle appartient à un joueur pouvant bénéficier de la redoute, sa capacité défensive contre certaines attaques de flanc est améliorée (cf. 7.4).

Bonus +4: si le joueur attaquant remplit les conditions pour un bonus de flanc final de +4 lors d'une attaque contre une ou plusieurs unités dans un hex de redoute, ce bonus est réduit à +2.

Bonus +3/+2: si le joueur attaquant remplit les conditions pour un bonus de flanc final de +3 ou de +2 lors d'une attaque contre une ou plusieurs unités dans un hex de redoute, ce bonus est réduit à +1.

Bonus +1: si le joueur attaquant remplit les conditions pour un bonus de flanc final de +1 lors d'une attaque contre une ou plusieurs unités dans un hex de redoute, il ne reçoit aucun bonus du tout.

Contrairement aux marqueurs de flancs refusés, les attaques qui ne sont pas de flanc contre les hex de redoute ne fournissent pas au joueur attaquant un bonus de +1 au jet de dé. Les unités en défense situées sous un marqueur de remblais ou de fort dans des hex de redoute gardent les capacités des redoutes contre les attaques de flanc. Cependant, les marqueurs de remblais ou de fort situés dans des hex sans redoute *ne fournissent pas* ces capacités.

10.0 PONTS, BARRAGES ET BACS

Les unités ne peuvent traverser les rivières [Minor River] et les fleuves [Major River] qu'aux ponts [Bridges], barrages [Dams], bacs [Ferries] ou gués [Fords]. Une unité qui entre dans un hex par un pont, un barrage ou un gué paie 1 PM tant qu'une route, grande route ou voie ferrée traverse ce pont, barrage ou gué. Une unité paie également 1 PM si un pont flottant [pontoon bridge] est construit sur la rivière ou le fleuve (et si les deux hex connectés par le pont flottant contiennent une route, grande route, voie ferrée ou sentier). Les unités qui entrent dans un hex par un pont ou un gué qui n'est pas traversé par une route, grande route ou voie ferrée, doit payer le coût en PM du terrain principal de l'hex. (cf. 6.2 pour les pénalités en PM des bacs.) Les routes traversant les côtés d'hex de ruisseau ne sont pas considérées comme des ponts, barrages, bacs ou gués.

10.1 PONTS FLOTTANTS [PONTOON BRIDGES]

Dans les règles standard de la série *GCACW*, les ponts construits pendant la partie sont désignées comme "ponts flottants" pour les différencier des ponts "permanents" qui sont imprimés sur la carte. De plus, dans tous les titres de la série *GCACW* à l'exception de *SLB* (cf. ci-dessous), un joueur doit faire un jet de dé s'il désire construire un pont, et ne le fait plus automatiquement.

Note: dans *SLB*, toutes les règles originales de construction de pont (cf. *SLB* 10.0) sont appliquées, y comprit les ponts de fleuve. Ces règles ne sont pas modifiées par les règles standard de la série *GCACW*.

CONSTRUCTION DES PONTS FLOTTANTS

Les unités d'infanterie admissibles peuvent tenter de construire des ponts flottants.
Note: dans certains titres de la série *GCACW*, les unités n'avait pas la possibilité de construire des ponts sur les fleuves. Mais cela est désormais possible avec les règles standard. De même, dans les règles standard, les ponts peuvent toujours être construits aux gués.

Une unité d'infanterie peut construire un pont flottant seulement si elle remplit toutes les conditions suivantes lors de l'étape 1 de la phase de repos:

- Elle est au niveau de fatigue 0.
- Elle a une valeur de combat de 5 ou plus.
  Exception: dans *SIV*, elle doit avoir une valeur de combat de 3 ou plus.
- Elle occupe un hex contenant au moins un côté d'hex de rivière ou de fleuve sans pont et sans barrage.
  Exception: les unités confédérées ne peuvent tenter de construire un pont sur un fleuve que dans *OTR* et *GTC*. Les unités de l'Union peuvent tenter de construire un pont sur un fleuve dans tous les titres de la série *GCACW à l'exception de SIV*.
- Elle ne doit pas s'être retranchée ou avoir réparé un pont ou un bac lors de la même phase de repos.
- Si le pont doit être construit sur une rivière, le joueur doit avoir un marqueur de pont de rivière [Minor River Bridge] disponible.
  Exception: dans *SJW*, *HCR*, *RTG* et *SIV*, le nombre de marqueurs de pont de rivière du jeu n'est pas une limite. Les joueurs peuvent construire autant de pont de rivière qu'ils le souhaitent.
- Si le pont doit être construit sur un fleuve, le joueur doit avoir un marqueur de pont de fleuve [Major River Bridge] disponible.

Dans *OTR* et *GTC*, les joueurs de l'Union et confédérés sont limités respectivement à *huit* et *quatre* marqueurs de pont de rivière. Dans les parties dans lesquelles au moins un joueur peut construire des ponts de fleuve, chaque joueur est limité à *un seul* marqueur de pont de fleuve.
Note: dans *SLB*, les règles originales des ponts limitent le joueur de l'Union à *deux* marqueurs de pont de fleuve, et ces limites restent en vigueur dans *SLB*.

Si une partie limite le nombre de marqueurs de pont qui peut être employé, et que tous les marqueurs de pont de ce type sont utilisés, un joueur ne peut plus construire de pont flottant de ce type tant qu'un ou plusieurs marqueurs deviennent disponibles suite à un démantèlement ou à une destruction (cf. 10.2).

Note: dans *SJW*, *HCR* et *RTG*, les marqueurs de pont de l'Union ne sont pas différentiés entre pont de rivière et pont de fleuve. Dans ces trois titres, les joueurs peuvent soit utiliser un marqueur de pont de fleuve d'un autre titre, soit ils peuvent désigner *un* des marqueurs comme marqueur de pont de fleuve.

RESTRICTIONS DES PONTS FLOTTANTS

- Les unités d'artillerie et de cavalerie, ainsi que les généraux ne peuvent pas construire de ponts.
- Les ponts ne peuvent pas être construits à travers des côtés d'hex de ruisseau.
- Un pont ne peut pas être construit entre deux hex si un des hex contient une ou plusieurs unités ennemies ayant une valeur de combat combinée de 5 ou plus. Il peut être construit dans un hex si la ou les unités ennemies dans cet hex ont une valeur de combat combinée de 4 ou moins. Les retranchements ne sont pas pris en compte pour déterminer la valeur de combat qui empêche la construction d'un pont.
  Exception: dans *SIV*, un pont ne peut pas être construit entre deux hex si un des hex contient une ou plusieurs unités ennemies ayant une valeur de combat combinée de 3 ou plus. Il peut être construit dans un hex si la ou les unités ennemies dans cet hex ont une valeur de combat combinée de 2 ou moins.
- Une unité admissible peut tenter de construire un maximum d'un pont par phase de repos, bien qu'elle puisse tenter de construire plus d'un pont par partie, y compris dans le même hex.
- Un maximum d'une unité d'infanterie par hex peut faire une tentative de construction de pont lors de l'étape 1 de chaque phase de repos.
- Un maximum d'un pont (de n'importe quel type) peut être situé sur un côté d'hex donné à tout moment.
- Les unités ne peuvent pas construire de ponts pendant les tours de pluie.

CONSTRUCTION DES PONTS FLOTTANTS

Pour chaque unité admissible tentant de construire un pont lors de l'étape 1 de la phase de repos, le joueur qui la possède suit cette procédure:
Exception: dans *SLB*, les ponts ne sont pas construits selon cette procédure. Les règles originales des ponts de *SLB* sont appliquées.

1. Il spécifie le côté d'hex sur lequel le pont sera construit.

2. Il lance un dé, le modifiant si nécessaire (cf. ci-dessous).
   - *5 ou moins:* si le jet de dé modifié est *5 ou moins*, le pont est construit. Placez un marqueur de pont approprié (rivière ou fleuve) appartenant au joueur qui le construit directement sur le côté d'hex, avec un côté du pont pointant dans l'hex de l'unité, et l'autre pointant dans l'hex de l'autre côté de la rivière ou du fleuve.
   - *6 ou plus:* si le jet de dé modifié est *6 ou plus*, le pont *n'est pas* construit. Rien n'est fait. Une autre tentative de construire un pont sur le même côté d'hex ne pourra pas être faite avant le tour suivant.

Modificateurs du jet de dé de construction: le jet de dé de construction d'un pont flottant d'un joueur est modifié si les conditions suivantes sont remplies (les modificateurs sont cumulatifs):

–3: Si le joueur confédéré tente de construire un pont de fleuve dans un rayon de 10 hex à partir du Capitole confédéré (*OTR* N0627/*GTC* S3626).
+1: Si la rivière ou le fleuve sur lequel le pont est construit est actuellement en crue (cf. 12.0).
+1: Si le pont est construit entre les hex *OTR* S3409 et *OTR* S3509 (Barrett's Ferry).
+2: Si le pont est construit sur un fleuve.
+1: S'il n'y a ni gué, ni bac (ni pont permanent détruit, ni bac détruit) à travers le côté d'hex sur lequel le pont est construit, mais qu'il y a une route, une grande route, un sentier ou une voie ferrée dans les deux hex qui seront connectés.
+2: S'il n'y a une route, une grande route, un sentier ou une voie ferrée que dans un seul des deux hex qui seront connectés.
+3: S'il n'y a de route, de grande route, de sentier ou de voie ferrée dans aucun des deux hex qui seront connectés.

Note: si un pont flottant est construit avec succès, il est considéré comme ayant une route (mais pas une grande route) le long des deux hex qu'il connecte tant que ces derniers ont des routes, des grande routes, des sentiers ou des voies ferrées. Autrement, le pont n'est pas considéré comme étant traversé par une route.

Chatham Bridge dans *SJW*/*SLB*: dans *SJW*, Chatham Bridge (S4328-S4427) est considéré comme un pont flottant de l'Union, bien qu'il soit imprimé sur la carte. Il est sujet à toutes les règles standard de la série *GCACW* s'appliquant au démantèlement et à la destruction (cf. 10.2) et il peut être reconstruit s'il est détruit ou démantelé. Les règles originales de *SJW* s'appliquant à Chatham Bridge (cf. *SJW* 19.0) sont remplacées par les règles standard de la série

GCACW. Chatham Bridge ne compte pas pour la limite d'un marqueur de pont de fleuve pour le joueur de l'Union dans *SJW*. Dans *SLB*, Chatham Bridge est considéré détruit au début de la partie.

Ponts flottants confédérés dans *RTG*: dans le jeu avancé de *RTG*, les règles des ponts flottants confédérés (cf. *RTG* 23.0) restent en vigueur.

10.2 DÉTRUIRE LES PONTS ET LES BACS

Dans les règles standard de la série *GCACW*, les règles de destruction et de démantèlement des ponts et des bacs remplacent les sections de règles correspondantes de tous les titres de la série *GCACW*, y compris pour le jeu avancé de *SIV* (cf. *SIV* 23.1). (Les règles qui suivent sont identiques au modèle de *OTR*.) Dans toutes les parties, les ponts permanents, les ponts flottants et les bacs peuvent être détruits, bien que les ponts permanents et les bacs soient plus difficiles à détruire que les ponts flottants. Les ponts et les bacs peuvent être détruits pendant un tour de pluie et pendant que les rivières/fleuves sont en crue.

DESTRUCTION DES PONTS FLOTTANTS

Quand un joueur construit un pont flottant, il le "possède". Les unités ennemies ne peuvent pas le traverser pendant une marche, une retraite ou une avance après combat; elles ne peuvent pas non plus attaquer en l'utilisant. Le pont reste sur la carte jusqu'à ce qu'une unité ennemie ayant une valeur de combat de 5 ou plus (3 ou plus dans *SIV*) *termine* une marche, une retraite ou une avance après combat dans un des deux hex connectés par le pont. A ce moment, le marqueur de pont est immédiatement retiré. Un pont flottant est automatiquement détruit à la fin de la phase d'attachement si la phase de repos précédente ou la phase d'attachement qui se termine a amené une unité ennemie a avoir une valeur de combat de 5 ou plus (3 ou plus dans SIV) dans un des deux hex connectés par le pont. Les ZdC s'exercent normalement à travers les ponts intacts, y compris les pont flottants construits par le joueur adverse.

DÉMANTÈLEMENT DES PONTS FLOTTANTS

Si, à tout moment pendant une marche, une unité active occupe un des deux hex connectés par un pont flottant ami, le joueur actif peut "démanteler" ce pont. Dans ce cas le marqueur de pont est retiré. Cela ne coûte aucun PM et l'unité active peut continuer sa marche.

DESTRUCTION DES PONTS PERMANENTS ET DES BACS

Si une unité d'infanterie ayant une valeur de combat de 5 ou plus (3 ou plus dans *SIV*) *termine* une marche dans un des deux hex connectés par un pont permanent, ou si une unité d'infanterie ou de cavalerie de *n'importe quelle* valeur de combat termine une marche dans un des deux hex connectés par un bac, le joueur actif peut tenter de détruire ce pont ou ce bac. Une unité ne peut faire qu'une seule tentative de destruction de pont ou de bac par tour. Cependant, un joueur peut faire plusieurs tentatives de destruction du même pont ou bac pendant un tour, du moment que les tentatives sont faites par des unités différentes.

Exception: si une unité ennemie occupe un des deux hex connectés par le pont ou le bac, le joueur actif ne peut pas tenter de le détruire. De même, si un des deux hex connectés par le pont ou le bac est situé dans une ZdC ennemie (y compris une ZdC restreinte) et que cette ZdC n'est pas occupée par une unité amie, le joueur actif ne peut pas tenter de le détruire. Enfin, certains ponts permanents sont indestructibles (cf. ci-dessous).

Barrages et gués: les barrages et les gués ne peuvent pas être détruits.

Procédure de destruction des ponts permanents et des bacs: pour tenter de détruire un pont permanent ou un bac, le joueur lance un dé. (Ce dé peut être modifié; cf. ci-dessous.)

- *Pont:* si le jet de dé modifié est *2 ou moins*, le pont permanent est "détruit". Si le jet de dé modifié est *3 ou plus*, la tentative de détruire le pont permanent a échoué.
- *Bac:* si le jet de dé modifié est *1 ou moins*, le bac est "détruit". Si le jet de dé modifié est *2 ou plus*, la tentative de détruire le bac a échoué.

Si un pont permanent ou un bac est détruit, placez un marqueur "détruit" [Destroyed] directement sur le côté d'hex. Si une tentative de destruction a échoué, le joueur peut renouveler sa tentative autant de fois qu'il le désire tant qu'une unité donnée ne fait pas plus *d'une* tentative par tour.

Note: *SJW*, *HCR*, *RTG* et *SLB* n'ont pas de marqueur "détruit". Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs d'autres titres, s'ils sont disponibles, ou ils peuvent faire leurs propres marqueurs.

Modificateurs du jet de dé de destruction: si un joueur tente une destruction de pont permanent ou de bac, son jet de dé est modifié si les conditions suivantes sont remplies (les modificateurs sont cumulatifs):

–2: Si le joueur confédéré tente de détruire un bac.
–1: Si aucun des hex connectés par le pont/bac ne se trouve dans une ZdC ennemie (y compris les ZdC restreintes).
–1: Si l'unité active qui tente la destruction passe toute sa marche dans l'hex connecté par le pont ou le bac, et que cette unité n'a ni bougé, ni attaqué pendant sa marche.
+2: Si le joueur actif tente de détruire le C&O Canal Aqueduct (*HCR* W4126). Notez que dans les règles standard de la série *GCACW*, cet aqueduc est considéré comme un pont et non comme un gué.

Ponts indestructibles: les ponts permanents suivants ne peuvent pas être détruits:

- Chain Bridge (*SJW* N5809; *HCR* E0932).
- Aqueduct Bridge (*HCR* E1233).
- Patterson Viaduct (*HCR* E2712).
- Thomas Viaduct (*HCR* E2914).
- Frederick Junction RR Bridge (*HCR* W4317; *RTG* S2428).
- Long Bridge (Extention de carte d'Alexandria).
- Hunting Creek Bridge (Extention de carte d'Alexandria).

C&O Canal Aqueduct: dans le jeu avancé de *HCR*, les règles sur la destruction du C&O Canal Aqueduct (cf. *HCR* 22.0) sont remplacées par les règles standard de la série *GCACW* sur la destruction des ponts permanents.

EFFETS DES PONTS PERMANENTS ET BACS DÉTRUITS

Si un pont permanent ou un bac *de rivière* est détruit, on considère qu'un gué traverse le côté d'hex occupé par l'ancien pont ou bac. (Les ZdC ne s'étendent pas à travers un côté d'hex de pont/bac détruit pendant les tours de pluie.) Si un pont permanent ou un bac *de fleuve* est détruit, aucun gué n'est considère comme existant à cet endroit.

Exception: si Sniker's Ferry ou Berry's Ferry, sur la Shenandoah, sont détruits, un gué est considéré comme existant à travers ces côtés d'hex.

10.3 RÉPARER LES PONTS PERMANENTS ET LES BACS

Les règles standard de la série *GCACW* sur la réparation des ponts permanents et des bacs (identiques à celles de *OTR*) qui suivent s'appliquent à tous les titres de la série *GCACW*.

Note: ces règles remplacent les règles de réparations correspondantes de *SIV* (cf. SIV 23.2). Dans *SIV*, les unités des deux camps peuvent tenter de réparer les ponts et les bacs selon la procédure des règles standard de la série *GCACW*.

Une unité d'infanterie est admissible pour réparer un pont permanent ou un bac si elle remplis toutes les conditions suivantes lors de l'étape 1 de la phase de repos:

- Elle est au niveau de fatigue 0.
- Elle a une valeur de combat de 5 ou plus.
  Exception: dans *SIV*, elle doit avoir une valeur de combat de 2 ou plus.
- Elle occupe un hex contenant au moins un côté d'hex de pont permanent détruit ou de bac détruit.
- Elle ne doit pas s'être retranchée ou avoir construit un pont flottant lors de la même phase de repos.
- Dans *SIV*, le joueur de l'Union ne peut tenter de réparer un pont ou un bac que si un des deux hex connectés par le pont/bac est situé dans un comté [county] qui est actuellement contrôlé par le joueur de l'Union (cf. SIV 22.1).

RESTRICTIONS DES RÉPARATIONS

- Les unités d'artillerie et de cavalerie, ainsi que les généraux ne peuvent pas réparer de ponts ou de bacs.
- Un pont permanent ou un bac ne peut pas être réparé si un des hex connectés par le pont/bac contient une ou plusieurs unités ennemies ayant une valeur de combat combinée de 5 ou plus (ou 2 ou plus dans *SIV*). Il peut être réparé si la ou les unités ennemies dans l'hex connecté

ont une valeur de combat combinée de 4 ou moins (ou 1 ou moins dans *SIV*).
- Chaque joueur peut faire un maximum d'une tentative de réparation par phase de repos.
- Les unités ne peuvent pas réparer pendant les tours de pluie.

PROCÉDURE DE RÉPARATION

Si une unité admissible tente de réparer un pont permanent ou un bac lors de la phase de repos, le joueur qui la possède suit cette procédure:

1. Il spécifie le côté d'hex sur lequel la réparation sera tentée.

2. Il lance un dé, le modifiant si nécessaire (cf. ci-dessous).
- *Pont permanent:* si le jet de dé modifié est *3 ou moins*, le pont est réparé. Retirez le marqueur "détruit": le pont est de nouveau fonctionnel. Si le jet de dé modifié est *4 ou plus*, la tentative de réparation échoue.
- *Bac:* si le jet de dé modifié est *5 ou moins*, le bac est réparé. Retirez le marqueur "détruit": le bac est de nouveau fonctionnel. Si le jet de dé modifié est *6 ou plus*, la tentative de réparation échoue.

Modificateurs du jet de dé de réparation: le jet de dé de réparation d'un joueur est modifié si les conditions suivantes sont remplies (les modificateurs sont cumulatifs):

+1: Si la rivière ou le fleuve sur lequel le pont permanent ou le bac est situé est actuellement en crue (cf. 12.0).
+2: Si le pont permanent ou le bac est situé sur un fleuve.

Chatham Bridge dans *SLB*: dans *SLB*, Chatham Bridge (4328-4427) ne peut pas être réparé, bien que le joueur de l'Union puisse construire un pont flottant à cet endroit selon les règles normales des ponts de *SLB* (cf. *SLB* 10.0).

11.0 DÉMORALISATION

Une unité se voit assigner un marqueur "démoralisation-1" [Demoralize-1] (ou voit un marqueur "démoralisation-1" existant retourné en "démoralisation-2") si elle subit un résultat "R" lors d'un combat. Une unité se voit assigner un marqueur "démoralisation-2" [Demoralize-2] si elle subit un résultat "R*" lors d'un combat. Les généraux ne sont jamais démoralisés. Les unités démoralisées peuvent être choisies pour effectuer des actions normalement, bien que leurs capacités d'attaque soient inférieures à la normale.

EFFETS DE LA DÉMORALISATION-1

Une unité avec un marqueur démoralisation-1 [Demoralize-1] est affecté comme suit:

- Sa valeur de combat est divisée par deux quand elle attaque. Arrondissez les fractions à l'entier inférieur. (**Exception:** une unité avec démoralisation-1 et ayant une valeur de combat de 1 ou ½ attaque avec une valeur de combat de ½.) La valeur de combat de l'unité est normale quand elle se défend.
- Sa valeur d'artillerie réduite à 0 quand elle attaque et quand elle défend.
- Si elle est inactive, elle ne peut contribuer en aucun cas à l'accomplissement d'un bonus d'attaque de flanc.
- Elle ne peut pas être sélectionnée pour participer à un grand assaut.

EFFETS DE LA DÉMORALISATION-2

Une unité avec un marqueur démoralisation-2 [Demoralize-2] est affecté comme suit:

- Sa valeur de combat est 1 quand elle attaque. (**Exception:** une unité avec démoralisation-2 et ayant une valeur de combat de 1 ou ½ attaque avec une valeur de combat de ½.) La valeur de combat de l'unité est normale quand elle se défend.
- Sa valeur d'artillerie réduite à 0 quand elle attaque et quand elle défend.
- Si elle est inactive, elle ne peut contribuer en aucun cas à l'accomplissement d'un bonus d'attaque de flanc.
- Elle ne peut pas être sélectionnée pour participer à un grand assaut.
- Si un hex attaqué contient une ou des unités ayant un marqueur démoralisation-2, le défenseur peut devoir soustraire 1 à son jet de dé de combat (cf. 7.4).

RETRAIT DES MARQUEURS DE DÉMORALISATION

Un marqueur de démoralisation reste sur l'unité à laquelle il est assigné où que cette dernière aille. Cependant, le marqueur démoralisation-1 d'une unité peut être retiré (ou un marqueur démoralisation-2 retourné côté démoralisation-1) lors de l'étape 3c de la phase de repos, si cette unité a un niveau de fatigue de 0 ou de 1 (cf. 8.0).

12.0 LA PLUIE [RAIN]

La pluie est un événement aléatoire dans tous les titres de la série *GCACW*. Les règles standard de la série *GCACW* ne change pas le fait que les effets de la pluie affectent seulement le jeu avancé de certains titres (*SJW*, *HCR*, *RTG*, *SLB* et *BAC*), et les jeux de base et avancé dans les autres (*SIV*, *OTR* et *GTC*). De plus, les règles standard de la série *GCACW* ne modifient pas la méthode utilisée par les joueurs pour déterminer si la pluie tombe ou pas. *Chaque titre de la série GCACW utilise sa propre table d'évènements aléatoires selon les règles spécifiques à ce titre, sans modification.* Notez également que pendant les tours de pluie, les unités ne peuvent pas effectuer des actions de retranchement, ou se retrancher pendant la phase de repos.

LA PLUIE

La table des évènements aléatoires a quatre résultats de pluie possibles:

- *Pluie (Actuel)* [Rain (Current)]: Les règles de pluie sont appliquées uniquement pendant le tour actuel. Placez un marqueur de pluie sur la piste des tours dans la case correspondant au tour actuel.
- *Pluie (Actuel+1)* [Rain (Current+1)]: Les règles de pluie sont appliquées pendant le tour actuel et pendant le tour suivant. Placez des marqueurs de pluie sur la piste des tours dans les cases correspondants au tour actuel et au tour suivant.
- *Pluie (Actuel+2)* [Rain (Current+2)]: Les règles de pluie sont appliquées pendant le tour actuel et pendant les deux tours suivants. Placez des marqueurs de pluie sur la piste des tours dans les cases correspondants au tour actuel et aux deux tours suivants.
- *Pluie (Actuel+3)* [Rain (Current+3)]: Les règles de pluie sont appliquées pendant le tour actuel et pendant les trois tours suivants. Placez des marqueurs de pluie sur la piste des tours dans les cases correspondants au tour actuel et aux trois tours suivants.

Note: si un résultat de pluie sur plusieurs tours est obtenu alors qu'il y a déjà un ou plusieurs marqueurs de pluie placés sur la piste des tours, les marqueurs additionnels ne sont placés sur la piste que si le nouveau résultat de pluie étend la période de pluie a des tours qui ne possédaient pas déjà un marqueur de pluie. Par exemple, si un résultat "Pluie (Actuel+2)" arrive lors du tour 6, des marqueurs de pluie sont placés sur les cases des tours 6, 7 et 8 de la piste des tours. Si au tour 7, un résultat "Pluie (Actuel+1)" arrive, aucun marqueur de pluie supplémentaire n'est placé sur la piste des tours car le nouveau résultat n'étend pas la période de pluie. Cependant, si un résultat "Pluie (Actuel+2)" était arrivé au tour 7, un marqueur de pluie aurait été ajouté à la case du tour 9 à cause de l'extension de la période de pluie.

LES EFFETS DE LA PLUIE

Marécages provisoires [Provisional Swamps]: les hex de marécages provisoires fonctionnent comme des hex de marécages pendant les tours de pluie. Si un événement de pluie a lieu pendant qu'une unité se trouve dans un hex de marécages temporaires sans route, grande route ou voie ferrée, l'unité gagne un niveau de fatigue et son marqueur de valeur est désorganisé. (S'il est déjà désorganisé, il n'y a pas d'effet supplémentaire.) Il doit aussi être immédiatement déplacé dans un hex adjacent non occupé par l'ennemi. Ce mouvement spécial ne requière pas d'activation et ne dépense pas de PM. Il ne peut pas avoir lieu dans une ZdC ennemie à moins qu'il n'y ait pas d'hex disponible sans ZdC ennemie. Il ne peut pas avoir lieu non plus dans un autre hex de marécages ou à travers un côté d'hex de rivière ou de fleuve sans pont ou sans bac. Si aucun hex n'est disponible pour ce déplacement, l'unité est éliminée et les PV sont attribués pour cette perte.

Zones de contrôle: les ZdC ne s'étendent pas à travers les côtés d'hex de gué ou de pont/bac détruits pendant les tours de pluie. Elles ne s'étendent pas non plus à travers les côtés d'hex de ruisseau qui ne sont pas traversés par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier (à moins qu'un des deux hex liés par ce côté d'hex de ruisseau soit un hex de ville).

Attaques: l'attaquant retranche 1 à tous les jets de dé de combat pendant les tours de pluie. Les attaques ne peuvent pas avoir lieu pendant les tours de pluie à travers les côtés d'hex de gué ou de pont/bac détruits pendant les tours de pluie. Elles ne peuvent pas non plus avoir lieu à travers les côtés d'hex de ruisseau qui ne sont pas traversés par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier (à moins qu'un des deux hex liés par ce côté d'hex de ruisseau soit un hex de ville). Lors d'une attaque à travers un côté d'hex de ruisseau (quand cela est possible) pendant un tour de pluie, le défenseur bénéficie d'un modificateur à son jet de dé de combat de +2 (à la place du +1 normal).

Mouvement: si une unité entre dans un hex à travers un côté d'hex de route ou de voie ferrée pendant un tour de pluie, elle dépense 2 PM (et non 1). Une unité qui entre dans un hex à travers un côté d'hex de grande route dépense 1,5 PM (et non 1) pendant un tour de pluie. Si une unité entre dans un hex de montagne à travers un côté d'hex de sentier pendant un tour de pluie, elle dépense 3 PM au lieu de 2; si une unité entre dans un hex qui n'est pas un hex de montagne à travers un côté d'hex de sentier pendant un tour de pluie, elle dépense 2 PM au lieu de 1. Pendant les tours de pluie, le coût pour entrer dans tous les types de terrain sans passer par une route, une grande route, une voie ferrée ou un sentier est augmenté (cf. la table des terrains).

Fleuves, rivières et ruisseaux: pendant les tours de pluie, les unités ne peuvent traverser les fleuves et rivières qu'aux côtés d'hex de pont, de barrage ou de bac; jamais aux gués ou aux ponts/bacs détruits. Les unités ne peuvent traverser les ruisseaux pendant les tours de pluie qu'aux côtés d'hex de route, de grande route, de voie ferrée ou de sentier. **Exception:** les unités peuvent toujours traverser un côté d'hex de ruisseau si un des deux hex liés par ce côté d'hex est un hex de ville.

Ponts: les unités ne peuvent pas construire ou réparer de ponts pendant les tours de pluie, mais elles peuvent les détruire.

Retranchement: les unités ne peuvent pas se retrancher pendant les tours de pluie.

CRUE DES RIVIÈRES ET FLEUVES

Pendant les tours de pluie, les unités ne peuvent pas utiliser les gués pour traverser les côtés d'hex de rivière et de fleuve. De plus, les résultats de pluie sur la table des évènements aléatoires peuvent rendre les gués inutilisables pendant une longue période de temps après les tours de pluie. A chaque fois qu'un résultat de pluie est obtenu, les joueurs doivent placer un marqueur "fleuves en crue" [Major Rivers Unfordable] et un marqueur "rivières en crue" [Minor Rivers Unfordable] sur la piste des tours. (S'ils sont déjà sur la piste, ils doivent être avancés d'un certain nombre de cases.)

Note: si le titre joué ne possède pas ces marqueurs, les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de OTR ou GTC, ou bien fournir leurs propres pions.

Le placement et le déplacement de ces deux marqueurs sur la piste des tours sont déterminés par le type de résultat de pluie qui est obtenu et par le titre joué. Quand un résultat de pluie est obtenu pendant n'importe quelle partie, consultez la table ci-dessous pour déterminer un numéro de pluie pour les rivières.

TABLE DU NUMÉRO DE PLUIE DES RIVIÈRES

RÉSULTAT DE PLUIE	OTR	SIV	TOUS LES AUTRES
Pluie (Actuel)	1	0	0
Pluie (Actuel +1)	2	1	1
Pluie (Actuel +2)	4	3	2
Pluie (Actuel +3)	6	-	-

Placez le marqueur "rivières en crue" sur la piste des tours en avant du tour en cours d'un nombre de cases égal au numéro de pluie des rivières. Si le marqueur "rivières en crue" est déjà sur la piste des tours, avancez le d'un nombre de case égal au numéro de pluie. Ne placez pas le marqueur "rivières en crue" sur la piste si le numéro de pluie est 0.

Ensuite, consultez la table ci-dessous pour obtenir le numéro de pluie pour les fleuves.

TABLE DU NUMÉRO DE PLUIE DES FLEUVES

RÉSULTAT DE PLUIE	OTR	SIV	TOUS LES AUTRES
Pluie (Actuel)	1	1	1
Pluie (Actuel +1)	3	3	2
Pluie (Actuel +2)	6	5	3
Pluie (Actuel +3)	9	-	-

Placez le marqueur "fleuves en crue" sur la piste des tours en avant du tour en cours d'un nombre de cases égal au numéro de pluie des fleuves. Si le marqueur "fleuves en crue" est déjà sur la piste des tours, avancez le d'un nombre de case égal au numéro de pluie.

Note: dans les règles d'origine de *RTG*, la pluie n'affecte la crue des fleuves que sur le Potomac (cf. *RTG* 14.0). Avec les règles standard de la série *GCACW*, *tous* les fleuves sont affectés par la pluie dans *RTG*.

EFFETS DE LA CRUE

Si le marqueur "fleuves en crue" est sur la piste des tours, les unités ne peuvent pas se déplacer, retraiter ou avancer à travers les fleuves par les gués pendant le tour en cours et tous les tours suivants jusqu'à la case (inclue) occupé par le marqueur. Si le marqueur "rivières en crue" est sur la piste des tours, les unités ne peuvent pas se déplacer, retraiter ou avancer à travers les rivières par les gués ou les ponts/bacs détruits pendant le tour en cours et tous les tours suivants jusqu'à la case (inclue) occupée par le marqueur. Si une unité utilise un bac pour traverser une rivière qui est actuellement en crue, cette unité paie la pénalité normale du bac en PM (la valeur d'effectif divisées par 3, cf. section 6.2). Retirez un marqueur de crue de la piste des tours à la fin du tour correspondant à la case qu'il occupe sur la piste.

RENSEIGNEMENT LIMITÉ [LIMITED INTELLIGENCE] (OPTION)

Cette règle optionnelle peut être utilisée avec n'importe quel titre de la série pour mieux refléter les incertitudes du commandement à l'époque de la Guerre de Sécession. Elle augmente de manière significative le temps requis pour terminer un scénario. Cette règle implique une confiance mutuelle entre les joueurs et ne doit pas être utilisée pour une partie compétitive.

LA FICHE DE FORCE

Comme indiqué dans la section 6.4, chaque joueur peut retirer des empilements de pions et les remplacer par un marqueur de force. Normalement, les forces tenues en dehors de la carte sur la fiche de force peuvent être examinées par les joueurs à tout moment. Quand cette règle est utilisée, la fiche de force doit être dissimulée au joueur adverse. Cachez les deux fiches de force derrière un écran, ou sous un couvercle de boite.

PLACER LES MARQUEURS DE FORCE

Chaque joueur a le droit d'utiliser jusqu'à 10 marqueurs de force à tout moment. Certains titres de la série possèdent moins de 10 marqueurs de force; les joueurs doivent dans ce cas fournir des pions supplémentaires.

Un joueur peut placer un ou plusieurs marqueurs de force pendant le cycle d'action quand il possède l'initiative. (Il n'est pas obligé d'activer les unités qui sont remplacées par des marqueurs de force pendant cette action; il est libre d'accomplir son action ailleurs.) Comme indiqué dans la section 6.4, les unités sont retirées de la carte et placées sur la fiche de force. Deux marqueurs ou plus peuvent être placés en même temps dans le même hex (ou un marqueur et plus peuvent être ajoutés dans un hex contenant déjà un marqueur de force) pour tromper l'ennemi sur la direction que prend une force. Quand plus d'un marqueur de force est dans un hex, le joueur est libre de répartir les unités de l'hex entre les forces présentes. Un joueur a le droit de n'assigner aucune unité pour un marqueur de force donné; une force vide de ce type est désigné "marqueur leurre" [dummy marker]. Les leurres peuvent être activés et déplacé (cf. ci-dessous), mais ne peuvent pas être utilisés pour révéler des forces ennemies, récolter des PV ou déclencher tout événement prévu dans les règles qui requière la présence d'une vraie unité.

Le placement des marqueurs de force doivent obéir aux restrictions suivantes:

- Un marqueur de force ne peut pas être placé adjacent à une unité ennemie (sauf si un terrain impassable rend le passage entre les deux hex impossible).
- Un marqueur de force ne peut pas être placé dans un rayon de deux hex autour d'une unité de cavalerie ennemie.

Exception: un marqueur de force peut être placé dans un rayon de deux hex autour d'une unité de cavalerie ennemie si tous les chemins de deux hex entre l'unité et le marqueur sont bloqués par: soit un terrain impassable, soit des côtés d'hex de forêt sans route, grande route, sentier ou voie ferrée, soit par une unité amie.

Déplacer les marqueurs de force

Les unités sur la fiche de force doivent se déplacer selon les règles normales. Un joueur qui déplace une force cachée doit toujours lancer les dés au vu de son adversaire. Ainsi ce dernier aura une bonne idée de la présence ou non de cavalerie dans une force cachée selon le nombre de dés lancés pour le mouvement. Les leurres peuvent être déplacés en tant qu'infanterie ou cavalerie (avec ou sans général) à la discrétion du joueur. Le choix du joueur sur la façon de déplacer un leurre doit être basé sur le type d'unité dont il souhaite faire croire la présence à son adversaire

Le déplacement des leurres requière normalement que le joueur gagne l'initiative et utilise une activation. La seule exception a lieu lorsque plus d'une force commence une activation dans le même hex. Dans ce cas, un ou plusieurs leurres peut être déplacé de cet hex en même temps que les forces contenant de vraies unités sans nécessiter une activation séparée.

Révéler les forces ennemies

Les joueurs remplacent leurs marqueurs de force avec les unités qu'ils représentent (ou les retirent s'il s'agit de leurres) dans les cas suivants:

- Si une unité ou un marqueur de force ennemi est adjacent au marqueur de force ami (à moins qu'un terrain impassable rend impossible le déplacement entre les deux hex).
- Si une unité de cavalerie ennemie est dans un rayon de deux hex du marqueur.

Exception: un marqueur de force peut rester sur la carte dans un rayon de deux hex autour d'une unité de cavalerie ennemie si tous les chemins de deux hex entre l'unité de cavalerie et le marqueur sont bloqués par: soit un terrain impassable, soit des côtés d'hex de forêt sans route, grande route, sentier ou voie ferrée, soit par une unité amie.

Note: cette exception requière qu'une vraie unité de cavalerie soit présente sur la carte dans un rayon de deux hex autour du marqueur de force; les unités de cavalerie cachées dans un marqueur de force ne peuvent jamais révéler la composition d'une force ennemie.

En dehors des cas indiqués ci-dessus, les marqueurs de force peuvent être volontairement retirés à tout moment par le joueur les possédant (habituellement quand il en a besoin ailleurs sur la carte).

Conversion des anciens scénarios

Les règles standard du jeu de base utilisent un nouveau système de fatigue et de repos qui fut introduit dans le quatrième titre de la série, *Stonewall in the Valley*. Ainsi, le déploiement des scénarios des trois premiers titres de la série (SJW, HCR et RTG) doit être modifié quand des unités commencent ces scénarios à un statut autre que le niveau de fatigue 0. La table ci-dessous indique comment convertir les niveaux de fatigue de départ.

SJW, HCR et RTG

Statut publié	Statut des règles standard
Niveau de fatigue 0	Niveau de fatigue 0 (normale)
Niveau de fatigue 1	Niveau de fatigue 0 (épuisée)
Niveau de fatigue 2	Niveau de fatigue 1 (épuisée)

Les unités qui étaient désorganisées dans les anciens déploiements restent désorganisées.

Exception: dans le scénario n°1 de *RTG* (First Day at Gettysburg), l'aile de Reynolds marcha à l'aube du premier juillet, juste avant que le scénario commence. Dans ce dernier, toutes les unités de l'Union des Ier et XIème corps commencent au niveau de fatigue 1 (face normale) et non au niveau de fatigue 0 (face épuisée) comme indiqué dans la table ci-dessus.

Pour ceux qui sont intéressés par la conversion, le principe est simple. Prenez le niveau de fatigue du déploiement de ces trois jeux et ajoutez deux niveaux de fatigue. Le niveau de fatigue obtenu est le statut de l'unité à la fin du tour précédent (avant le repos). Appliquez ensuite la nouvelle règle de repos pour déterminer le nouveau statut.

Équilibrage des scénarios

Les quatre premiers jeux de la série ont été publiés depuis plus de cinq ans et ont été utilisés intensivement dans les tournois de la série *GCACW*. L'attention constante qu'ils ont reçue lors de ces compétitions a fourni des informations détaillées sur l'équilibre de ces scénarios, bien plus en fait que ce qui avait pu être obtenu avant leur publication. Nous avons donc créé une liste de suggestions d'ajustement de PV pour les scénarios de ces jeux afin qu'ils soient équilibrés pour les deux camps. Ces suggestions d'ajustement sont indiquées ci-dessous. Notez que certains scénarios n'ont pas été utilisés lors des tournois; si vous ne voyez pas un scénario dans la liste, c'est que nous n'avons pas de suggestion pour l'équilibrer. (Cela ne signifie pas nécessairement qu'il soit parfaitement équilibré.) Tous les ajustements indiqués sont des PV qui doivent être ajoutés au total de PV du joueur de l'Union pour atteindre l'équilibre.

Stonewall Jackson's Way

1. Cedar Mountain: +7 ***
2. Lee vs. Pope: +45
3. Stuart's Raid: équilibré
4. Jackson's March: +2 ***
5. From the Rappahannock to Bull Run: +30

Here Come the Rebels

1. South Mountain: équilibré
2. Harper's Ferry – Crampton's Gap: +8 ***
3. McClellan's Opportunity: +2
4. The Baltimore Raid: équilibré
5. The Battle for Washington: +15

Roads to Gettysburg

1. First Day at Gettysburg: +2
3. Meade Moves North: +3 ***

Stonewall in the Valley

2. McDowell: +6

*** Les scénarios marqués par des astérisques sont basés sur les versions modifiées de ces scénarios qui sont publiés sur le site internet de la série GCACW (http://www.gcacw.com)

Great Campaigns of the American Civil War – Règles de base

Conception: Joseph M. Balkoski et Ed Beach
Traduction: Digenvez avec l'assistance des utilisateurs du forum Strategikon
Relecture: joma, Stonewall et tkac du forum Strategikon.
Relecture de la version 1.1: rikou

Note de version: La version 1.1b corrige le paragraphe « Qui peut se retrancher ? » de la règle 5.5 de la page 11 qui pouvait conduire à une confusion.

Table de retranchement

Année		1862	1863		1864	
Phase de retranchement		Repos	Action	Repos	Action	Repos
Niveau actuel de retranchement	Multiplicateur de combat	Nouveau niveau de retranchement				
Aucun	–	Remblais – En construction	Remblais – En construction	Remblais – Terminé	Abatis	Remblais – Terminé
Abatis	1,5	–	–	–	Remblais – En construction	Fort en construction – 1
Remblais – En construction	1,5 (en 1864 seulement)	Remblais – Terminé	Remblais – Terminé	Remblais – Terminé	Remblais – Terminé	Fort en construction – 2
Remblais – Terminé	2	Fort en construction	Fort en construction	Fort en construction	Fort en construction – 1	Fort – Terminé
Fort en construction	2	Fort – Terminé	Fort – Terminé	Fort – Terminé	–	–
Fort en construction – 1	2	–	–	–	Fort en construction – 2	Fort – Terminé
Fort en construction – 2	2,5	–	–	–	Fort – Terminé	Fort – Terminé
Fort – Terminé	3	–	–	–	–	–

Table de repos

1. **Les unités au niveau de fatigue 0** peuvent se retrancher, construire des ponts ou réparer des ponts et des bacs. (Elles ne peuvent effectuer qu'une seule de ces activités par phase.)
2. **Les unités au niveau de fatigue 0, 1 ou 2** peuvent fourrager dans le jeu avancé.
3. **Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1** peuvent être affectées comme suit (cf. aussi 8.0):
   a. **Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1** qui ont un marqueur de valeur *désorganisé* le retournent face *organisée*. **Exception:** dans le jeu avancé, les unités non ravitaillées qui ont un marqueur de valeur désorganisé ne sont pas affectées; leur marqueur reste désorganisé (cf. 29.4).
   b. **Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1** qui sont face *épuisée* sont retournée face *normale*.
   c. **Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1** qui ont un marqueur *démoralisé-1* le retire. Les unités au niveau de fatigue 0 ou 1 qui ont un marqueur *démoralisé-2* le retourne face *démoralisé-1*.
4. **Les unités au niveau de fatigue 3 ou 4** sont retournée face *épuisée*. Si elles sont déjà face épuisée, il n'y a pas d'effet.
5. **Les unités au niveau de fatigue 1 ou plus** perdent 3 niveaux de fatigue (jusqu'au niveau minimum de 0).
6. **Les unités non ravitaillées** qui ont un marqueur de valeur *organisé* dans le jeu avancé le retournent face *désorganisée* (cf. 29.4).

Table du numéro de pluie des rivières

Résultat de pluie	OTR	SIV	Tous les autres
Pluie (Actuel)	1	0	0
Pluie (Actuel +1)	2	1	1
Pluie (Actuel +2)	4	3	2
Pluie (Actuel +3)	6	-	-

Table du numéro de pluie des fleuves

Résultat de pluie	OTR	SIV	Tous les autres
Pluie (Actuel)	1	1	1
Pluie (Actuel +1)	3	3	2
Pluie (Actuel +2)	6	5	3
Pluie (Actuel +3)	9	-	-

Les titres de la série des Grandes Campagnes de la Guerre de Sécession

Volume 1: Stonewall Jackson's Way (1992)
Volume 2: Here Come the Rebels ! (1993)
Volume 3: Roads to Gettysburg (1994)
Volume 4: Stonewall in the Valley (1995)
Volume 5: Stonewall's Last Battle (1996)
Volume 6: On to Richmond (1998)
Volume 7: Grant Takes Command (2001)
Module du Skirmisher 1: Burnside Takes Command (2003)
Module du Skirmisher 2: Rebels in the White House (2003)
Volume 8: Battle Above the Clouds (2009)

Résumé des effets du côté d'hex de forêt (ZdC restreinte)

1. **MOUVEMENT:** une ZdC restreinte n'influe sur le mouvement en aucune manière (cf. 6.2). Une unité peut se déplacer à travers une ZdC restreinte sans devoir s'arrêter et peut quitter une ZdC restreinte sans avoir à payer de pénalité.
2. **ATTAQUES:** les unités ne peuvent attaquer à travers un côté d'hex de foret que sous certaines conditions. cf. 7.1, restrictions sur les attaques.
3. **ATTAQUES DE FLANC:** une ZdC restreinte compte comme hex couvert dans l'établissement du bonus de base. Cependant, le bonus final est réduit de un pour chaque hex couvert par une ZdC restreinte. cf. 7.4.
4. **RETRAITES ET DÉROUTES:** une ZdC restreinte affecte les retraites et les déroutes exactement comme une ZdC normale.
5. **RAYON DE COMMANDEMENT:** une ZdC restreinte bloque le rayon de commandement d'un général ennemi exactement comme une ZdC normale.