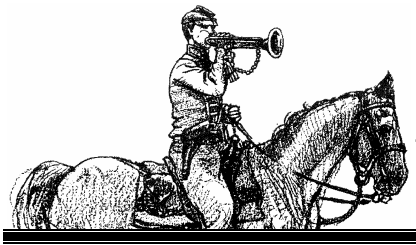
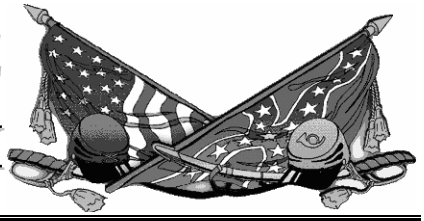


LE CLAIRON DE L'APPOMATTOX



Volume 1 - N°1 **Quimper, Septembre 2006** **Prix: Gratuit**

Bulletin d'information francophone consacré aux Grandes Campagnes de la Guerre de Sécession [GCACW]

LA SERIE GCACW

1992 : Stonewall Jackson's Way (SJW)
1993 : Here Come the Rebels ! (HCR)
1994 : Roads to Gettysburg (RTG)
1995 : Stonewall in the Valley (SIV)
1996 : Stonewall's Last Battle (SLB)
1998 : On to Richmond (OTR)
1999 : The Skirmisher n°1 (SK1)
2001 : Grant Takes Command (GTC)
2003 : The Skirmisher n°2 (SK2)

EDITORIAL

Voici donc le vrai premier numéro du *Clairon de l'Appomattox* !
Au sommaire de ce numéro, une étude des retraites dans les règles de base standard de la série GCACW et diverses rubriques régulières.
Le mois prochain, le *Clairon de l'Appomattox* étudiera le fameux bonus d'attaque de flanc. Et nous évoquerons sans aucun doute la traduction en français des règles de base de la série GCACW !

GUIDE DU DÉBUTANT

Dans notre dernier numéro, nous avions proposé à nos lecteurs un petit guide permettant de se retrouver parmi les différents opus de la série GCACW.
Si notre humble conseil de se procurer SLB a été suivi par le débutant, ce dernier se prépare maintenant à apprendre les règles.
Trevor Bender, il y a de nombreuses années, avait proposé dans le magazine américain *The General* un petit cursus permettant au débutant de se familiariser graduellement avec les règles de base. Nous reproduisons ici ce cursus, adapté aux récentes règles standard de la série.
Le cursus se compose de trois scénarios, de complexité croissante. Chaque scénario ne mobilise qu'une partie des règles. Avant de passer au scénario suivant, assurez-vous de bien avoir compris les règles utilisées.
1er scénario : Kelly's Ford. Ce scénario n'est pas inclus dans la boite de SLB, mais peut être téléchargé sur le site officiel de la série GCACW. Pour jouer ce scénario, le débutant n'a besoin que des règles suivantes : 2.0 à 2.4, 3.0, 4.0 à 4.4, 5.0 à 5.1, 6.0 à 6.2, 6.4 à 6.5, 7.0 à 7.2 (sauf Assault Action et Grand Assault), 7.4 à 7.6.

2ème scénario : Brandy Station. Pour jouer ce scénario, le débutant a besoin des règles supplémentaires suivantes : 2.5 à 2.6, 5.2 à 5.3, 6.3, 7.2 (Assault Action et Grand Assault) à 7.3, 7.7, 11.0.

3ème scénario : Salem Church. Pour jouer ce scénario, le débutant a besoin des règles supplémentaires suivantes : 9.0, 10.0 à 10.3, 12.0.

Une fois que ces scénarios ont été joués, le débutant peut lire les dernières règles non lues, à savoir 5.4, 7.8 et 8.0.

POTINS INTERNET

Du premier au six août 2006, s'est déroulé en Pennsylvanie le *World Boardgaming Championships*, manifestation qui tire ses origines de l'*Avaloncon* de l'ancien éditeur *Avalon Hill*. C'est dans ce cadre qu'a eu lieu ce qu'on peu considérer comme le championnat américain de la série GCACW.
Dix neuf personnes se sont affrontées pendant trois jours dans un grand tournoi.
La finale s'est déroulée dans la nuit du samedi 5 au dimanche 6 sur le scénario Bloody Spotsylviana de GTC. Chris Withers a battu Justin Rice pour remporter le tournoi et garder son titre. Ed Beach, le patron de la série GCACW, a du s'incliner en quart de finale.
A côté de ce tournoi, une partie en multi joueur de la campagne de SJW a été organisée pour tester une mise à jour de cette campagne et également pour présenter le système au public de la convention.
A l'occasion de ce tournoi, Ed Beach a exposé une ébauche de carte pour le prochain jeu de la série.

INDEX DES SCÉNARIOS

Le *Clairon de l'Appomattox* propose à ses lecteurs deux index répertoriant tous les scénarios de la série GCACW. Des minis scénarios de quelques minutes, aux gigantesques campagnes combinant plusieurs jeux..
Deux index sont proposés. Un index regroupant les scénarios se jouant avec un seul des jeux de la série, et un autre regroupant tous les scénarios se jouant avec deux jeux ou plus.
La mention « Internet » signifie que le scénario a été modifié ou créé sur le site officiel de la série GCACW (www.gcacw.com). La mention « Avancé » signifie que le scénario se joue avec les règles avancées du jeu.

LES CARTES DE LA SÉRIE *GCACW*

La rédaction du *Clairon de l'Appomattox* propose à ses lecteurs un tableau indiquant l'étendue des différentes cartes des jeux de la série GCACW. L'image à partir de laquelle le tableau a été réalisé est tirée d'un module cyberboard dont l'auteur est inconnu des membres de la rédaction. Si l'auteur se reconnaît, qu'il n'hésite pas à contacter la rédaction pour que le crédit de l'ouvrage soit reconnu devant tous.

RÉSUMÉS DES PROCÉDURES

Le *Clairon de l'Appomattox* offre ce mois-ci à ses lecteurs une page à toujours avoir sous la main pendant une partie d'un des jeux de la série GCACW. Cette page résume toutes les procédures rencontrées en cours de jeu. Le joueur n'a donc plus besoin de feuilleter sans arrêt son livret des règles de base.

CONCOURS : LE SAVIEZ-VOUS ?

Un Français de notre époque, qui aurait emprunté la fantastique machine de H. G. Welles, et qui aurait remonté le temps pour aller visiter les capitales des états du sud pendant les premiers jours de la sécession, serait frappé de stupéfaction à l'écoute des fanfares et orchestres sudistes. Pourquoi ?
Le premier de nos lecteurs à envoyer la bonne réponse à la rédaction gagnera toute notre considération !
clairon@digenvez.net

NOS COLLABORATEURS
Indépendance toujours, Neutralité jamais
Directeur : E. Digenvez
Rédacteur en chef : Erer Digenvez
Editorial : Digenvez
Imprimeur : Digenvez, E. *sur Washington Imperial*

LES RETRAITES

Tout était pourtant favorable… Le rapport de force, la prise de flanc, la valeur tactique…

Pourtant, il faut se rendre à l'évidence : votre unité doit subir une retraite !

La retraite est, avec le bonus d'attaque de flanc, une des règles les plus complexe dans le système GCACW. Le but de ces quelques lignes est de montrer aux lecteur du *Clairon de l'Appomattox* qu'à l'usage, ces règles deviennent pourtant simples d'usage !

Principes de base

La retraite est une des conséquences possible d'un combat pour des unités en défense. Les unités qui attaquent n'ont jamais à craindre une retraite.

Il existe trois types de retraite. Il y a la retraite normale (résultat « r » dans la table de combat), la déroute (résultat « R ») et la retraite de cavalerie.

Même si elle suit la plupart des règles des retraites, la retraite de cavalerie est en fait une capacité spéciale de la cavalerie permettant à cette dernière de se défiler devant des unités ennemies, tout en leur faisant perdre des MP. Cette capacité spéciale, ayant des tenants et des aboutissants forts différents de la retraite normale ou de la déroute, ne sera pas évoquée ici, mais fera très certainement l'objet d'une futur étude.

Une unité qui retraite ou qui déroute se voit obligée de reculer d'un certain nombre d'hex (2 pour la retraite, 4 pour la déroute) et a la possibilité d'ajouter un ou deux hex à ce recul obligatoire, au choix du joueur qui retraite. Bien entendu, ces hex de retraite ne peuvent pas être n'importe lesquels. Il y a deux genres de règles à respecter pour les choisir. Les *restrictions* de retraite et les *priorités* de retraite.

Deux questions

Le joueur qui effectue sa retraite doit se poser deux questions pour *chaque hex* de sa retraite. Il est important de signaler que le raisonnement doit être repris à zéro pour chaque hex de retraite ! De même, la situation au-delà de l'hex de retraite n'est pas prise en compte ! La retraite doit se faire littéralement hex par hex.

Première question : *où mon unité peut-elle faire sa retraite ?* Pour répondre à cette question, le joueur doit consulter les restrictions de retraite, dont la liste figure dans la règle 7.6. En gros, cela donne :

- Les terrains impassables (montagne, marécages, rivière, fleuve) sans voie de communication restent impassables.
- L'unité en retraite ne peut pas revenir dans les hex déjà traversés par la retraite en cours.
- L'unité en retraite ne peut pas se rapprocher de l'unité active qui a causé sa retraite. Il est très important de noter que c'est bel et bien la distance *à vol d'oiseau* qui est considérée dans ce cas précis !

En suivant ces restrictions, le joueur répond à sa première question. Notez que s'il n'a aucun hex de retraite possible et s'il est quand même obligé d'effectuer cette retraite, l'unité se rend et est éliminée.

Maintenant, le joueur a à sa disposition entre 1 et 5 hex dans lesquels il peut retraiter. Pour choisir l'hex à prendre pour sa retraite, le joueur doit maintenant se poser la seconde question : *quel hex doit avoir la priorité de retraite ?* Pour répondre à cette question, le joueur doit consulter l'une des deux tables de retraite. Ces tables contiennent une liste de situations. Chaque situation possède un numéro de priorité et une perte d'effectif à appliquer quand cette situation est adoptée.

Le joueur doit attribuer à chacun des hex de retraite possible le numéro de priorité correspondant à sa situation. Quand cela est fait, le joueur est *obligé* de prendre l'hex ayant le numéro de retraite le plus bas. Si plusieurs hex ont le numéro de priorité le plus bas, le joueur est libre de choisir entre ces hex.

> Pourquoi deux tables de retraite ? Parce que ces deux tables suivent deux logiques différentes. La première table (utilisée pour le ou les premiers hex de retraite) a pour principale préoccupation *l'éloignement* du champ de bataille. La seconde table (plus souple dans ses applications) a pour principale préoccupation *l'évitement* des unités ennemies et de leurs ZdC.

Une fois l'hex de retraite déterminé, l'unité se déplace dans cet hex et la perte d'effectif correspondante est appliquée.

Pour le prochain hex de retraite, le joueur reprend les deux questions du début.

Cas particuliers

Le lecteur attentif aura remarqué quelque chose de curieux dans les restrictions de retraite (la première question). Il n'est pas fait mention des unités ennemies dans la liste des hex interdits ! Et effectivement, une retraite ou une déroute peut parfaitement se faire à travers les unités ennemies (a l'exception de l'unité ennemie qui a provoqué cette retraite ou cette déroute). A première vue c'est surprenant, mais il ne faut pas oublier qu'un hex représente un diamètre de 1800 mètres. Quelque soient les unités ennemies présentes dans l'hex, il y a toujours des passages par lesquels les fuyard peuvent passer (en y laissant quand même quelques plumes). Et c'est de toutes façons une situation relativement rare, puisque il s'agit de la toute dernière extrémité dans les deux tables de retraite…

Autre point de règle à connaître : lorsque un combat se déroule bien pour un défenseur (c'est-à-dire qu'il ne subit pas de retraite ou de déroute), ce dernier peut toujours effectuer une retraite volontaire. Cette retraite volontaire se déroule comme une retraite normale, avec la différence suivante : la retraite volontaire peut se faire sur un seul hex (alors que la retraite normale est d'au minimum deux hex).

Enfin, dernière particularité des règles de retraite : la dérogation de priorité. Sous ce terme technique se cache une possibilité simple : si, en suivant les règles normales de retraite ou de déroute, l'unité va vers une reddition certaine, le joueur a la possibilité de déroger aux priorité de retraite pour un seul hex. Au lieu de prendre l'hex ayant le numéro de priorité le plus bas, il choisit l'hex de son choix sans se préoccuper de la priorité.

Etude de cas n°1

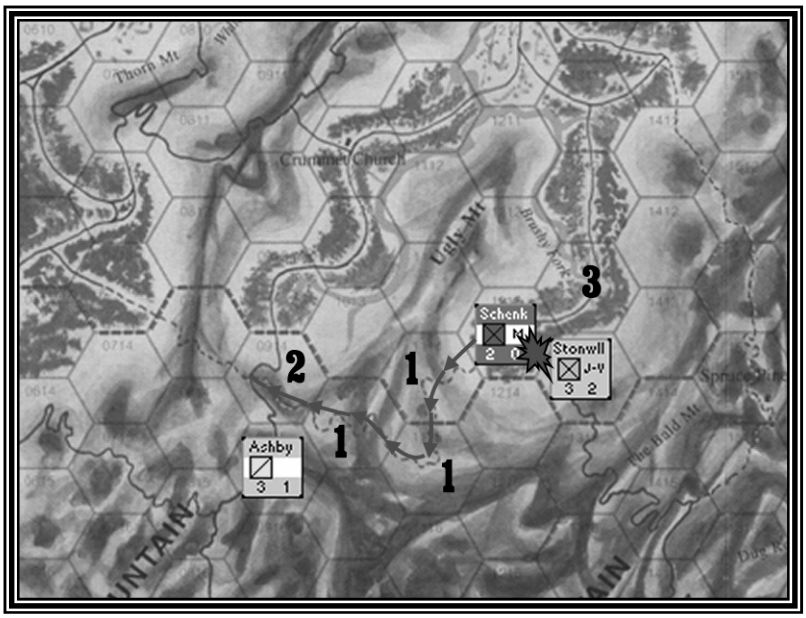
La situation est la suivante (cf. la carte encadrée). Un jour de mai 1862, à proximité de la vallée de la Shenendoah, la brigade confédérée Stonewall attaque la brigade de l'Union de Schenk. Le résultat est (entre autres) une retraite normale pour Schenk. Il est obligé de retraiter sur deux hex et il a la possibilité de continuer cette retraite sur un ou deux hex supplémentaires.

Le joueur de l'Union examine donc la situation de Schenk en se posant la première question : où puis-je retraiter ?

L'hex contenant la brigade Stonewall est exclue, ainsi que les trois hex de montagne sans route ou sentier. Il reste deux hex. Le premier hex de retraite peut donc avoir lieu soit sur la route dans la forêt vers le nord-est, soit sur le sentier de montagne vers le sud-ouest.

Le joueur de l'union va maintenant se poser la seconde question : quel hex a la priorité ? Puisqu'il s'agit du tout premier hex d'une retraite normale, la table de retraite n°1 est consultée.

L'hex de route correspond à la priorité n°3, puisque la distance entre Schenk et la brigade Stonewall resterai égale à vol d'oiseau et que la brigade Stonewall n'exerce pas de ZdC dans l'hex de route à



cause du côté d'hex de montagne.
L'hex de sentier correspond à la priorité n°1, puisque la distance entre Schenk et la brigade Stonewall augmenterai et qu'aucune unité confédérée n'exerce de ZdC dans l'hex.
Aucun des deux hex ne provoquerai de perte d'effectif.
La réponse est donc : l'hex prioritaire est l'hex de sentier de montagne. Schenk entre dans cet hex sans subir de perte d'effectif.

A partir de là la situation est très claire. Pour le deuxième hex de retraite, il n'y a qu'un seul choix possible : celui de continuer sur le sentier (puisqu'une unité en retraite ne peut pas revenir sur ses pas). La priorité est vérifiée sur la table de retraite n°2 (cas des 2ème, 3ème et 4ème hex de retraite normale), dans le cas où une perte d'effectif serait provoquée. Sans ZdC ennemie, c'est la priorité 1 qui est concernée. Pas de perte d'effectif.

Maintenant que Schenk a effectué ses deux hex de retraite obligatoire, il a le choix entre rester dans le deuxième hex ou continuer la retraite sur un ou deux hex. Comme se retrouver au milieu d'un sentier de montagne entre deux unités confédérées est plutôt une mauvaise idée, le joueur de l'Union décide de continuer la retraite.
Comme la brigade de cavalerie d'Ashby n'exerce pas de ZdC dans le troisième hex de retraite (à cause du côté d'hex de montagne), la situation est identique au deuxième hex. Schenk entre dans le troisième hex sans subir de pertes d'effectif. Le joueur de l'Union pourrait rester sur cet hex, mais la situation n'est pas meilleure. Il décide de continuer la retraite.
Vient maintenant le cas du quatrième hex de retraite. Cet hex est le croisement du sentier de montagne suivi par Schenk et d'une route. Cet hex est aussi dans la ZdC de la brigade d'Ashby.
La première question du joueur de l'Union est claire, seul l'hex du croisement est possible pour effectuer le dernier hex de retraite. Par contre, comme l'hex en question est dans une ZdC confédérée, le numéro de priorité est le numéro 2. Mais pas de perte d'effectif grâce au sentier.
Notons que si Schenk avait été en plaine, et s'il n'y avait pas eu de voie de communication, ce dernier aurait subit une perte d'effectif en effectuant cette retraite dans une ZdC ennemie.

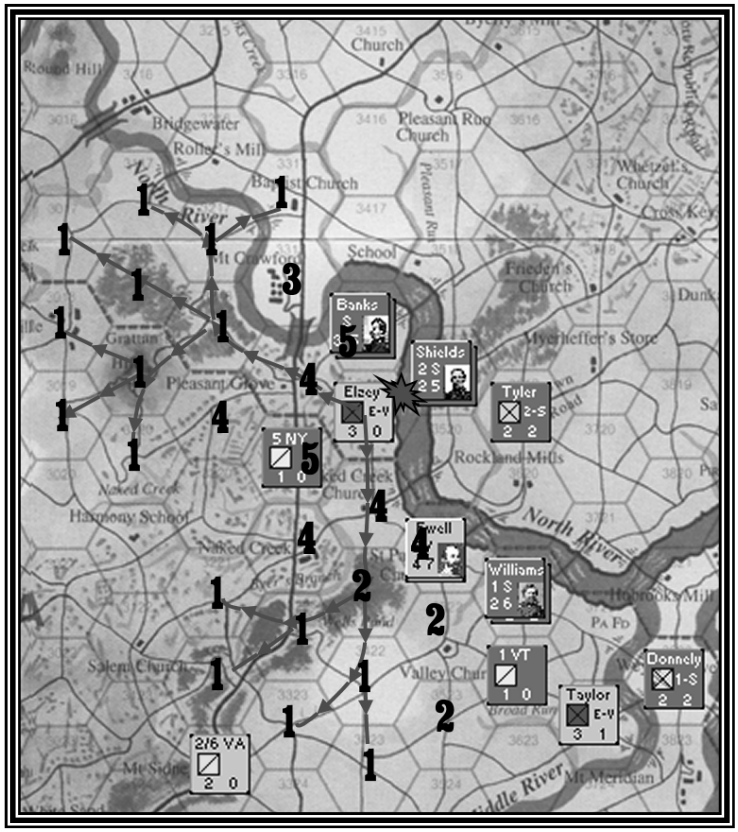
Conclusion

L'attaque de la brigade Stonewall a donc eu une conséquence qui n'était sans doute pas voulue par le joueur confédéré. La brigade de Schenk a parcouru d'un coup les quatre hex de sentier dans un mouvement qu'en temps normal la brigade de l'Union n'aurai fait qu'à grandes peines.
Bref, pour une offensive bien menée, il est important de prévoir et de canaliser les retraites ennemies. Ainsi, si le joueur confédéré voulait que Schenk retraite par la route de forêt, il aurait dû, avant d'attaquer Schenk, placer la brigade d'Ashby sur le sentier de montagne de manière à ce qu'il exerce une ZdC dans le premier hex du sentier de montagne. Dans ce cas, la priorité de l'hex de sentier serait montée à 4 et Schenk aurait retraité vers le nord.

Etude de cas n°2

Nous voici maintenant sur les rives de la North River. L'Union est au milieu d'une grande offensive destinée à prendre le contrôle de la rive sud. Le général Shields et la brigade qui l'accompagne attaque la brigade confédérée d'Elsey à travers un gué. Le combat tourne à l'avantage des Confédérés et Elzey ne reçoit pas de résultat l'obligeant à retraiter. Mais le joueur confédéré, à la vue de la situation très délicate de son unité, décide d'invoquer la section dite de l'option de retraite du défenseur, qui lui permet d'effectuer une retraite volontaire (cf. les cas particuliers).
Les différents chemins de retraite ouverts à Elzey sont indiqués sur la carte ci-dessous. Notez que la table de retraite n°1 est utilisée pour le deuxième hex de retraite, car Elzey est toujours dans une ZdC ennemie dans les deux cas possibles…

De par le fait qu'il s'agisse là d'une retraite volontaire, Elzey peut parfaitement effectuer une retraite d'un seul hex, que se soit pour se placer devant le pont de Pleasant Grove, ou pour se replacer sous le rayon de commandement du général Ewell à Naked Creek Church.
En fait, Elzey peut se placer dans n'importe lequel des hex traversés par une flèche, sans subir de perte d'effectif.



Etude de cas n°3

Voici une situation fictive mais édifiante. La brigade de l'Union de Ferry se trouve dans une boucle de la Middle River, face aux brigades confédérées Stonewall et Johnson. Ferry dispose de plusieurs voies de retraite possibles grâce aux gués de la rivière.

Hélas ! Alors que le tour commence, le joueur de l'Union constate avec horreur que la pluie se met à tomber. Les gués deviennent impraticables !

Le joueur confédéré a bien saisi la situation. Il gagne l'initiative et décide d'attaquer la brigade complètement isolée. Sans la présence de général, le joueur confédéré ne peut qu'activer une de ses deux brigades. Il décide d'activer la brigade Stonewall et attaque Ferry.

Le combat se déroule bien pour les Sudistes et la brigade Ferry doit effectuer une retraite normale.

Selon les règles de retraite normale, Ferry n'a pas le choix pour son premier hex de retraite et s'enfonce vers le fond de la boucle de la rivière. Et là c'est le drame. Ferry ne peut traverser la rivière, et il ne peut revenir sur ses pas. La brigade de l'Union ne peut pas effectuer son deuxième hex de retraite. C'est donc la reddition de l'unité qui se profile…

Mais, alors que le joueur confédéré exulte, le joueur de l'Union se met à sourire. Il invoque la règle de la dérogation de priorité (cf. les cas particuliers). Comme son unité va vers une reddition certaine, le joueur peut, pour un seul hex, déroger aux priorités et choisir son hex de retraite.

Dans ce cas, Ferry choisit de le faire pour son premier hex et retraite dans l'hex de Johnson (et perd trois points d'effectifs quand même). La suite de la retraite se passe normalement.

Ferry perd trois points d'effectif dans l'affaire, mais échappe à la reddition…

Le joueur confédéré se mord les doigts de ne pas avoir plutôt choisit Johnson pour effectuer l'attaque, car dans ce cas, même avec la dérogation de priorité, le joueur de l'Union n'aurait pas pu échapper à la reddition…

Etude de cas n°4

Cette dernière situation permettra au lecteur de se convaincre des effets dévastateurs d'une attaque bien conçue. La situation est semblable au cas précédent. La pluie a surpris le général Banks et l'unité à laquelle il est attaché du mauvais côté de la Shenandoah dont les gués sont subitement devenus impraticables. Les Confédérés ont été plus rapides et le général Ewell a isolé les infortunés Nordistes. Le joueur confédéré aurait pu placer la brigade de Taylor un hex plus au sud pour complètement encercler Banks. Mais en plaçant Taylor comme il l'a fait, le joueur confédéré a fait en sorte que la retraite de Banks soit encore plus destructrice…

Ewell effectue un assaut contre Banks. L'affaire tourne mal pour l'Union et Banks est contraint à la retraite. Et les ennuis commencent.

Les trois premiers hex de la retraite sont ceux indiqués par les flèches. Il n'y a aucun autre chemin possible. Le problème réside dans le fait que ce chemin passe par des côtés d'hex sans route et dans des ZdC ennemies.

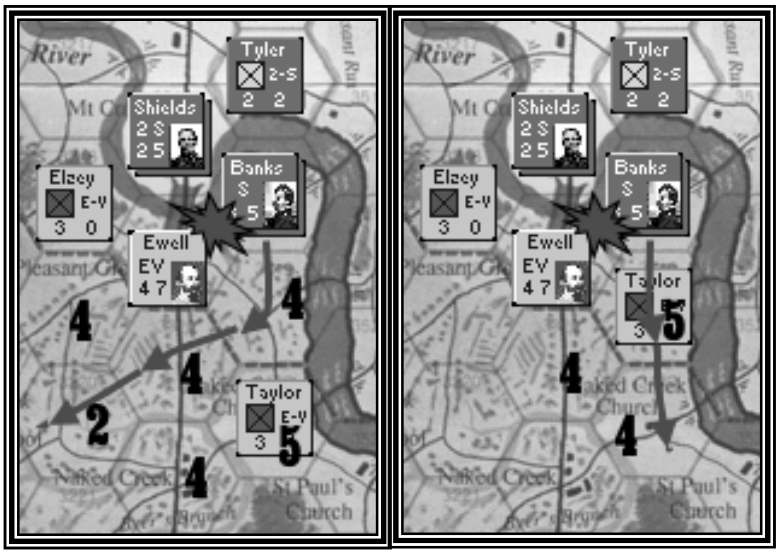
Un coup d'œil à la table de retraite n°1 indique que l'unité accompagnant Banks perd 2 points d'effectif pour chacun des deux premiers hex de retraite, soit un total de 4 points !

Prenons maintenant la même situation, mais cette fois en imaginant que Taylor se soit placé au contact de Banks. Ce dernier est obligé de retraiter. Le premier hex de retraite passe dans l'hex de Taylor. L'unité en retraite perd 3 points d'effectifs.

Le joueur de l'Union a ensuite le choix entre deux hex pour continuer sa retraite. Mais ce choix est vite fait quand il voit que la retraite vers Naked Creek Church ne lui fait perdre aucun point d'effectif, alors que l'autre lui en ferait perdre deux (toujours à cause de l'absence de route).

Le reste de la retraite se déroule sans problème.

Donc, du point de vue du joueur confédéré, la première solution est plus profitable et fait perdre un point d'effectif supplémentaire à son adversaire.



Le mois prochain…

Le mois prochain, la rédaction du *Clairon de l'Appomattox* vous proposera une étude sur les bonus d'attaque de flanc !

LA GUERRE DE SÉCESSION

Publié aux Etats-Unis en 1988 sous le titre de « Battle Cry of Freedom », *La Guerre de Sécession* de James M. McPherson est sans doute le meilleur ouvrage consacré à cette terrible guerre civile en langue française. Considéré aux Etats-Unis comme l'un des meilleurs ouvrages de tous les temps sur ce sujet, *La Guerre de Sécession* bénéficie en outre d'une excellente traduction (qui fut distinguée par un prix en 1992).

James McPherson retrace l'intégralité du conflit, des racines de la désunion à l'assassinat d'Abraham Lincoln quelques mois après sa seconde investiture.

La grande qualité de l'ouvrage de McPherson c'est que ce dernier replace le récit des campagnes militaires dans leur contexte politique, apportant un éclairage nouveau sur certaines batailles. L'autre grande qualité du livre, c'est

INDEX DES SCÉNARIOS COMBINÉS

SJW/HCR/RTG/GTC/SK2

Jeb Stuart's Way.....Petit/Operations 49

SIV/GTC

Piedmont.....Moyen/SK2/Internet

SIV/OTR/GTC

If It Takes All Summer.....[GTC 12] Long/Avancé
Grant's 1864 Offensive.....[GTC 11] Campagne/Avancé

SJW/HCR

Roads to Antietam.....Campagne/Internet/Avancé

SJW/HCR/RTG/SLB

Long Roads to Gettysburg.....Campagne/Internet/Avancé

SJW/HCR/SIV/OTR/GTC

Long Roads to Richmond.....Campagne/Internet/Avancé
Disrupt Their Plans.....Campagne/Internet/Avancé

Sherman in the Valley [SIV/Internet]

Cedar Creek.....[ShIV 2] Petit
From Winchester to Fisher's Hill.....[ShIV 1] Moyen
1864 Shenandoah Valley Campaign.[ShIV 3] Camp/Avancé

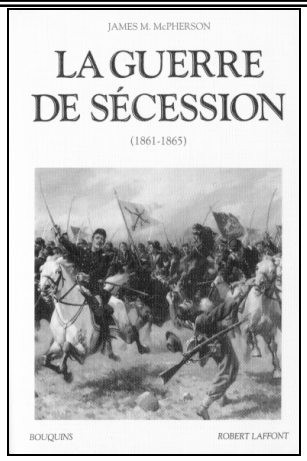
Burnside Takes Command [SLB/GTC/SK2]

The Lincoln-Stanton Plan.....[BTC 1] Moyen
The Pontoons Arrive.....[BTC 2] Moyen
Battle of Fredericksburg.....[BTC 3] Moyen
Burnside Takes Command.....[BTC 4] Camp./Avancé

Rebels in the White House [HCR/SK2]

Monocacy.....[RWH 1] Petit
Fort Stevens.....[RWH 2] Moyen
The Retreat from Washington.....[RWH 3] Long
From Winchester to Washington..[RWH 4] Long/Avancé
Early's Raid.....[RWH 5] Camp/Avancé

son incroyable bibliographie, présente à quasiment chaque page (l'auteur cite systématiquement ses sources en bas de page). La notice bibliographique en fin d'ouvrage s'étend sur dix-sept pages et présente un nombre incalculable d'ouvrages commentés, permettant au lecteur qui le désire (et qui lit l'anglais) d'approfondir le sujet qui l'intéresse.
En résumé, si vous ne devez lire qu'un seul livre en français sur la Guerre de Sécession, c'est celui là !



Edité aux éditions Robert Laffont dans la collection *Bouquins*

INDEX DES SCÉNARIOS

Mini scénarios *(Moins de trente minutes)*

Stuart's Raid.....[SJW 3]
Where's Stuart ?.....[RTG 2] Solitaire
Confederate High Tide.....[RTG 4] Solitaire
Kelly's Ford.....[SLB 7] Internet
Stuart's Ride.....[OTR 5]

Petits scénarios *(Environ une heure)*

South Mountain.....[HCR 1]
The Baltimore Raid.....[HCR 4]
First Day at Gettysburg.....[RTG 1]
Bath.....[SIV 6] SK1/Internet
New Market.....[SIV 7] SK1/Internet
Salem Church.....[SLB 1]
Brandy Station.....[SLB 4]
The Warwick Line.....[OTR 1]
Seven Pines.....[OTR 4]
Race for Spotsylvania.....[GTC 3]
Sheridan Rides South.....[GTC 5]
Trevilian Station.....[GTC 8]

Scénarios moyens *(Entre deux et trois heures)*

Cedar Mountain.....[SJW 1] Internet
Jackson's March.....[SJW 4] Internet
Harper's Ferry – Crampton's Gap..[HCR 2] Internet
McClellan's Opportunity.....[HCR 3] Internet
The Battle for Washington.....[HCR 5]
On the Fourth Day.....[RTG 7] SK1/Internet
Kernstown.....[SIV 1]
Cross Keys and Port Republic.....[SIV 4]
The Great Flank March.....[SLB 2]
Sedgwick to the Rescue.....[SLB 3]
Johnston's Retreat.....[OTR 2]
Retreat to the James.....[OTR 7]
Gaines' Mill.....[OTR 8] SK1/Internet
The Battle of the Wilderness.....[GTC 1]
Strike Them a Blow.....[GTC 6]

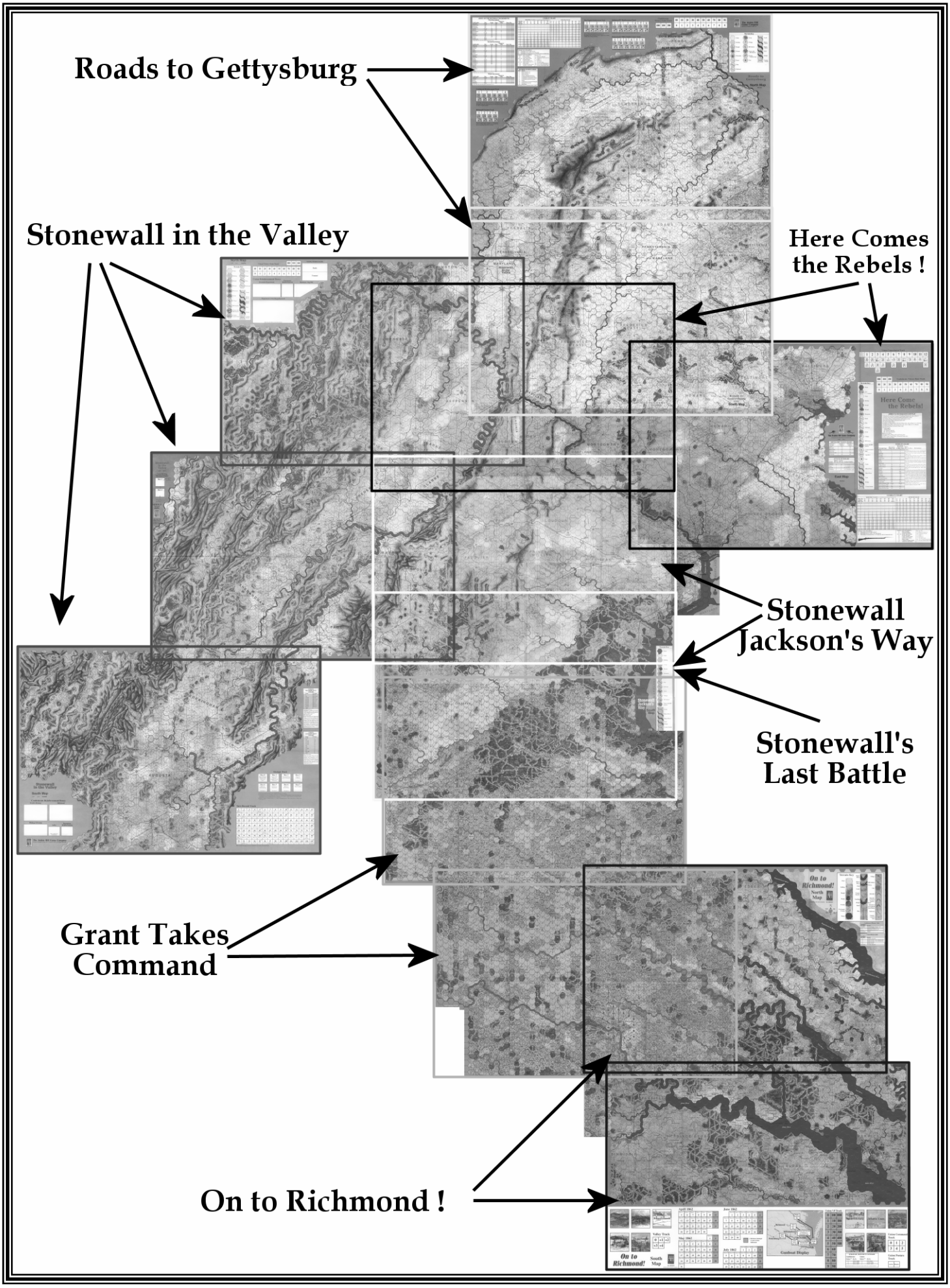
Longs scénarios *(Entre cinq et dix heures)*

Lee vs. Pope.....[SJW 2]
From the Rappahannock to Bull Run.....[SJW 5]
From the Rapidan to the Rappahannock...[SJW 6] Avancé
From Frederick to Sharpsburg.....[HCR 6] Avancé
Meade Moves North.....[RTG 3] Internet
The Battle that Never Happened.....[RTG 5]
McDowell.....[SIV 2]
Winchester.....[SIV 3]
Certain Destruction Awaits.....[SLB 5] Avancé
The Gates of Richmond.....[OTR 3]
The Seven Days.....[OTR 6]
Grant Crosses the Rapidan.....[GTC 2]
Bloody Spotsylvania.....[GTC 4]
Bethesda Church.....[GTC 7]
Marching to Cold Harbor.....[GTC 10] Avancé

Scénarios de campagne

(Entre douze et trente-six heures)

From the Rapidan to Manassas.....[SJW 7] Avancé
The Maryland Campaign.....[HCR 7] Avancé/SK2
The Gettysburg Campaign.....[RTG 6] Avancé
The Shenandoah Valley Campaign.[SIV 5] Avancé
The Chancellorsville Campaign.....[SLB 6] Avancé
The Peninsula Campaign.....[OTR 8] Avancé
The Overland Campaign.....[GTC 9] Avancé


Roads to Gettysburg
Stonewall in the Valley
Here Comes the Rebels !
Stonewall Jackson's Way
Stonewall's Last Battle
Grant Takes Command
On to Richmond !

RÉSUMÉS DES PROCÉDURES DES RÈGLES DE BASE DE LA SÉRIE GCACW

Procédure de marche

1. Calcul de l'allocation de mouvement.
2. Augmentation du niveau de fatigue. Résolution de la marche étendue. Résolution des retraites de cavalerie.
3. Résolution de la marche forcée.
4. Placement du marqueur d'allocation de mouvement active.
5. Exécution de la marche.

Procédure de marche forcée

1. Retournement du marqueur de valeur face désorganisée.
2. Jet de dé pour déterminer les MP supplémentaires.
3. Résolution des pertes d'effectif.

Procédure d'attaque

1. Sélection de la cible.
2. Sélection du type d'attaque.
3. Détermination des valeurs de combat et du rapport de force.
4. Détermination des modificateurs aux jets de dé.
5. Jets de dé et application des résultats.
6. Reprise de la marche.

Procédure de retraite de cavalerie

1. Jet de dé. Diminution de l'allocation de mouvement.
2. Résolution de la perte d'effectif.
3. Retraite de 4 à 6 hex.
4. Augmentation du niveau de fatigue
5. Retournement du marqueur de valeur face désorganisée.
6. Reprise de l'action.

Procédure d'activation de leader

1. Sélection du leader.
2. Sélection des unités subordonnées [et de leur action].
3. Calcul de l'allocation de mouvement du leader.
4. Placement du marqueur d'allocation de mouvement du leader.
5. Transfert du leader vers une unité subordonnée sélectionnée.
6. Sélection d'une unité. Augmentation du niveau de fatigue. [Résolution du retranchement.] Résolution de la marche étendue. Résolution des retraites de cavalerie.
7. Résolution de la marche forcée. Placement du marqueur d'allocation de mouvement active.
8. Exécution de la marche.
9. Retour à l'étape 6 pour l'unité sélectionnée suivante.

Procédure de grand assaut

1. Jet de dé de commandement.
2. Sélection des hex.
3. Sélection des participants.
4. Augmentation de la fatigue des participants au grand assaut.
5. Retour à la procédure d'assaut.

Procédure d'assaut

1. Sélection des participants.
2. Augmentation de la fatigue des participants.
3. Sélection de la cible.
4. Résolution de la retraite de cavalerie.
5. Jet de dé de commandement.
6. Tentative de grand assaut.
7. Détermination des valeurs de combat et du rapport de force.
8. Détermination des modificateurs aux jets de dé.
9. Jets de dé et application des résultats.

Ventes de juillet à août 2006

Etat	Données	SJW	HCR	RTG	SIV	SLB	OTR	GTC	Total
Shrink	Moyenne $	$76,25	$63,00	$109,53	$38,41	$31,47	$185,37	$55,53	$59,10
	NB $	2	1	2	13	11	4	20	53
	Max $	$112,50	$63,00	$129,17	$66,00	$40,00	$199,99	$55,99	$199,99
	Min $	$40,00	$63,00	$89,88	$20,36	$18,01	$164,00	$50,99	$18,01
	Moyenne Enchérisseurs	3,0	6,0	5,5	2,9	3,1	4,5	3,3	3,4
Unpunched	Moyenne $	$67,75	$82,53	$140,50	$26,05	$18,10	$146,99	$40,00	$71,28
	NB $	2	4	1	1	2	1	1	12
	Max $	$102,50	$117,50	$140,50	$26,05	$20,70	$146,99	$40,00	$146,99
	Min $	$32,99	$51,00	$140,50	$26,05	$15,50	$146,99	$40,00	$15,50
	Moyenne Enchérisseurs	4,0	5,8	12,0	4,0	3,5	12,0		6,0
Punched	Moyenne $	$42,32	$57,54	$107,77	$21,48	$22,11	$163,32	$51,25	$64,35
	NB $	4	4	2	3	3	3	1	20
	Max $	$51,00	$82,90	$132,65	$33,11	$28,00	$190,94	$51,25	$190,94
	Min $	$33,51	$41,00	$82,90	$13,82	$19,00	$135,00	$51,25	$13,82
	Moyenne Enchérisseurs	5,0	5,5	5,5	2,3	4,0	7,3	5,0	5,0
Total Moyenne $		$57,16	$69,25	$115,02	$34,70	$28,05	$172,30	$54,63	$62,05
Total NB $		8	9	5	17	16	8	22	85
Total Max $		$112,50	$117,50	$140,50	$66,00	$40,00	$199,99	$55,99	$199,99
Total Min $		$32,99	$41,00	$82,90	$13,82	$15,50	$135,00	$40,00	$13,82
Total Moyenne Enchérisseurs		4,4	5,7	6,8	2,9	3,4	7,2	3,6	4,4

Ventes d'août 2006

Etat	Données	SJW	HCR	RTG	SIV	SLB	OTR	GTC	Total
Shrink	Moyenne $	$112,50		$129,17	$45,33	$34,00	$180,50	$55,89	$68,62
	NB $	1		1	6	5	3	10	26
	Max $	$112,50		$129,17	$66,00	$39,99	$199,99	$55,99	$199,99
	Min $	$112,50		$129,17	$39,99	$18,01	$164,00	$54,99	$18,01
	Moyenne Enchérisseurs	3,0		5,0	1,4	2,0	4,5	1,0	2,4
Unpunched	Moyenne $	$102,50	$82,53	$140,50	$26,05	$18,10	$146,99		$78,24
	NB $	1	4	1	1	2	1		10
	Max $	$102,50	$117,50	$140,50	$26,05	$20,70	$146,99		$146,99
	Min $	$102,50	$51,00	$140,50	$26,05	$15,50	$146,99		$15,50
	Moyenne Enchérisseurs	6,0	5,8	12,0	4,0	3,5	12,0		6,4
Punched	Moyenne $	$43,84	$49,08	$82,90	$25,30	$19,00	$164,01	$51,25	$53,88
	NB $	3	3	1	2	1	1	1	12
	Max $	$51,00	$56,50	$82,90	$33,11	$19,00	$164,01	$51,25	$164,01
	Min $	$33,51	$41,00	$82,90	$17,50	$19,00	$164,01	$51,25	$17,50
	Moyenne Enchérisseurs	5,0	5,7	5,0	2,5	2,0	6,0	5,0	4,6
Total Moyenne $		$69,30	$68,19	$117,52	$38,74	$28,15	$170,50	$55,47	$66,94
Total NB $		5	7	3	9	8	5	11	48
Total Max $		$112,50	$117,50	$140,50	$66,00	$39,99	$199,99	$55,99	$199,99
Total Min $		$33,51	$41,00	$82,90	$17,50	$15,50	$146,99	$51,25	$15,50
Total Moyenne Enchérisseurs		4,8	5,7	7,3	2,0	2,4	6,8	3,0	4,2

COURS EBAY

Ce mois-ci, l'état des cours pratiqués sur eBay ne fait que confirmer ce que nous disions le mois dernier. Pas moins de *cinq* exemplaires de *On to Richmond !* se sont vendus au mois d'août. Cinq ! Dans le même laps de temps, seuls trois exemplaires de *Roads to Gettysburg* ont été l'objet d'une transaction. Pourtant, OTR a atteint des sommets à une moyenne de 170 $, alors que RTG n'atteignait qu'une moyenne de 117 $. Une fois de plus, nous laissons nos lecteurs juges de cette affaire…

Globalement, la moyenne des ventes est stable d'un mois à l'autre, à l'exception de SJW qui a vu au mois d'août quelques transactions irrationnelles qui ont quasiment doublé la moyenne de ce jeu !

PETITES ANNONCES

Achète OTR prix raisonnable bon état punched unpunched. Digenvez.

PARTIES EN COURS

Stonewall in the Valley :

➢ Scénario 2 "McDowell" :

- daniel (Confédération)
- Digenvez (Union)

Partagez vos expériences et faites nous connaître les parties en cours autour de vous. Indiquez-nous le jeu, le scénario et les pseudonymes des joueurs !

ANNUAIRE DES JOUEURS

BugDany / Dreux (28)
~~SJW~~ ~~HCR~~ ~~RTG~~ SIV SLB ~~OTR~~ GTC ~~SK1~~ ~~SK2~~

Digenvez / Quimper (29)
SJW HCR RTG SIV SLB ~~OTR~~ GTC SK1 SK2

SV / Pagny-les-Goin (57)
~~SJW~~ ~~HCR~~ ~~RTG~~ ~~SIV~~ ~~SLB~~ ~~OTR~~ GTC ~~SK1~~ ~~SK2~~

STONEWALL / Aubagne (13)
SJW HCR RTG SIV ~~SLB~~ OTR ~~GTC~~ ~~SK1~~ ~~SK2~~

Faites vous connaître ! Et trouvez des joueurs de la série GCACW en face à face ou par correspondance !
Adressez à la rédaction votre pseudonyme Strategikon (pour qu'on puisse vous contacter discrètement), votre localisation, les titres de la série que vous possédez (les titres que vous ne possédez pas seront barrés) et, si vous le désirez, le ou les titres que vous souhaitez privilégier (ces titres seront encadrés).

ENGAGEZ-VOUS !

Que cela soit pour réagir, pour donner votre opinion, pour exposer vos idées, bref, si vous désirez vous exprimer dans nos colonnes, écrivez à la rédaction du *Clairon de l'Appomattox* !

ADRESSES UTILES

Pour contacter la rédaction : clairon@digenvez.net
Le site officiel de la série GCACW : www.gcacw.com
Le site de Multi-Man Publishing : www.multimanpublishing.com
Le forum Strategikon : www.strategikon.info/forum2