

MODIFICATEURS À LA RETRAITE DE CAVALERIE

Terrain:

Pont/barrage/bac/gué.....	(+2)
Montagne.....	(+2)
Montagne (enemi sur montagne, en haut d'une crête)	(+1)
En haut d'une crête.....	(+2)
Colline.....	(+1)
Colline (ennemi sur montagne, colline, en haut d'une crête)	(0)
Ruisseau.....	(+1)
Ruisseau (tour de pluie).....	(+2)

Valeur de combat (en comptant le retranchement):

3+.....	(+2; confédérés dans <i>SJW</i> et <i>HCR</i> : +3; confédérés dans <i>OTR</i> et <i>SIV</i> : +4)
2.....	(0; confédérés dans <i>SJW</i> et <i>HCR</i> : +1; confédérés dans <i>OTR</i> et <i>SIV</i> : +2)
1.....	(-2; confédérés dans <i>SJW</i> et <i>HCR</i> : -1; confédérés dans <i>OTR</i> et <i>SIV</i> : 0)
1/2.....	(-4; confédérés dans <i>SJW</i> et <i>HCR</i> : -3; confédérés dans <i>OTR</i> et <i>SIV</i> : -2)

Statut:

Démoralisé.....	(-2)
Fatigue 4.....	(-2)
Sans munitions. .	(-2)

TABLES DE RETRAITE SIMPLIFIÉES

TABLE DE RETRAITE N°1

Retraite normale: 1er hex

Déroute: 1er, 2ème, 3ème ou 4ème hex

Retraite de cavalerie: 1er, 2ème, 3ème ou 4ème hex **

Sortie de ZdC ennemie

PRIORITÉ	PERTE D'EFFECTIF		DESCRIPTION
	AVEC VOIE	SANS VOIE	
1	0	-	S'éloigner sur une voie
2	-	0	S'éloigner sans voie
3	0	1	Ne pas s'éloigner
4	0	1*	S'éloigner dans une ZdC ennemie
4	1	2*	Ne pas s'éloigner dans une ZdC ennemie
5	3	3	A travers une unité ennemie

TABLE DE RETRAITE N°2

Retraite normale: 2ème, (3ème) ou (4ème hex)

Déroute: (5ème) ou (6ème hex)

Retraite de cavalerie: (5ème) ou (6ème hex) **

PRIORITÉ	PERTE D'EFFECTIF		DESCRIPTION
	AVEC VOIE	SANS VOIE	
1	0	0	Sans ZdC ennemie
2	0	1*	Dans une ZdC ennemie
3	3	3	A travers une unité ennemie

* Si l'hex est occupé par une unité amie, utilisez la valeur avec voie.

** L'unité de cavalerie ne subit aucune perte d'effectif, sauf en cas de retraite à travers une unité ennemie, auquel cas elle est éliminée.

Note: une unité ne peut jamais se rapprocher de l'attaquant, ni passer deux fois par le même hex.

AIDES DE JEU POUR LES RÈGLES DE BASE DE LA SÉRIE GCACW VERSION 1.1

RÉSUMÉ DU BONUS D'ATTAQUE DE FLANC

HEX COUVERTS: 5 HEX: +2 6 HEX: +4	Parmi les hex couverts: (-1 par hex; max: -3):
Unité amie non démoralisée (≥ 1/4 Def.)	Unité ennemie non démoralisée
ZdC amie (≥ 1/4 Def.)	ZdC restreinte amie non occupée par une unité amie
Montagne ou marécage sans voie	Montagne ou marécage sans voie
Rivière, fleuve, ruisseau en crue sans passage	Rivière, fleuve, ruisseau en crue sans passage
Hors-carte	Hors-carte

Flancs refusés:

+4 → +2
+3 → +1
+2 → +1
+1 → +1
0 → +1

Combat de cavalerie / Redoute:

+4 → +2
+3 → +1
+2 → +1
+1 → 0
0 → 0

SÉQUENCE DU JEU DE BASE

1. Phase des événements aléatoire
2. Phase de transfert des généraux
3. Cycle d'action
4. Phase de repos
5. Phase d'indication de tour

RÉSUMÉS DES PROCÉDURES DES RÈGLES DE BASE DE LA SÉRIE GCACW – VERSION 1.1

PROCÉDURE DE RETRAITE DE CAVALERIE

1. Jet de dé. Diminution de l'allocation de mouvement (dé modifié/2).
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 DE MARCHÉ

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 D'ACTIVATION DE GÉNÉRAL

1. Sélection du général.
2. Sélection des unités subordonnées [et de leur action].
3. Calcul de l'allocation de mouvement du général.
4. Placement du marqueur d'allocation de mouvement du général.
5. Transfert du général 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 MARCHÉ FORCÉE

1. Retournement du marqueur de valeur face désorganisée.
2. Jet de dé pour déterminer les MP supplémentaires.

	Jet de dé	Minimum
Infanterie	1D-1	2
Cavalerie	2D-1	4

3. Résolution des pertes d'effectif.

	0 pt	1 pt	2 pts
Infanterie	1	2-5	6
Cavalerie	2-7	8-12	-

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 GRAND ASSAUT

1. Jet de dé de commandement.

6 modifié → Echec
NGA = Command. – dé modifié

NGA ≤ 0 → Echec
NGA > 0 → NGA hex

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 naturel → Echec
NA = Command. – dé modifié

NA < 0 → Echec
NA = 0 → 1 unité
NA > 0 → NA unités

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.

PHASE DE REPOS

	Niveau de fatigue				
	0	1	2	3	4
Retranchement, construction/réparation de pont/bac	✓				
Désorganisé → Organisé	✓	✓			
Epuisé → Normal	✓	✓			
Réduction démoralisation	✓	✓			
Normal → Epuisé				✓	✓
Nouveau niveau de fatigue	0	0	0	0	1