

Great Battles of the
American Civil War,
Volume III

Second Bull Run
Battle Book

A RICHARD BERG
GAME DESIGN

Red Badge COURAGE



By Rodger B. MacGowan ©2001

The Second Battle of Manassas (The Second Battle of Bull Run)

August 28-30, 1862
Robert E. Lee vs John Pope

SCENARIOS:

Brawner's Farm
Jackson Found!
Bloody Afternoon
The Plains of Manassas

Pursuing Jackson
Longstreet's Attack
The Full Battle
Chinn Ridge



The Red Badge Of Courage : La seconde bataille de Bull Run (RBC: 2BR) simule un des grands moments de l'entente militaire entre Robert E. Lee et Stonewall Jackson. Une armée de l'Union en théorie formidable, résolue par une politique corrosive et menée par le présomptueux John Pope, est battue, et sévèrement battue – facilement pour Lee, probablement plus difficilement pour vous, en tant que joueur. Toutes les règles qui suivent sont en complément des règles de la série **Les grandes Batailles de la Guerre de Sécession** et sont numérotées de façon à compléter les sections correspondantes. Les changements sont ainsi notés.

2.0 COMPOSANTS

RBC: 2BR est composé des éléments suivants:

- 2 cartes 22x34
- 4 planches de pions, totalisant 980 pions
- 1 règle de jeu GBACW
- 1 livret de bataille
- 1 fiche des tableaux et modificateurs
- 2 feuilles de renforts (avec les événements aléatoires)
- 2 fiches d'AM
- 1 fiche avec la piste des tours et l'efficacité en cours
- 2 dés à 10 faces

2.1 La carte

Cette bataille nécessite 2 cartes. Le village de Manassas est au sud de ce que montre la carte. Ce n'est pas encore l'enfer lumineux de fast-food que c'est maintenant. Poser la carte Nord sur celle du Sud.

2.2 Les pions



L'organisation hiérarchique est la suivante:

- Les unités de combat contiennent leur nom (ou numéro) plus le nom de leur brigadier. Les brigadiers ont leur numéro de division et de corps, avec le nom de leur chef de corps.
- L'Union a des éléments de 2 armées différentes: l'Armée de Virginie et l'Armée du Potomac. Cela est noté avec la notation du corps comme ceci VA ou PT.

2.4 Echelle de jeu

2.42 Echelle de la carte. Chaque hexagone couvre environ 145 yards. Le terrain est très ouvert, couvert de fermes, avec des bosquets d'arbres. Le Bull Run est infranchissable, excepté par les ponts et les gués.



Note générale: Les commandants des ailes confédérés sont traités comme des commandants de corps.

4.1 Commandants et Chefs

4.11 La valeur d'initiative de l'OC est utilisée seulement pour le lancé de dé d'Initiative. L'OC (pas uniquement Lee) ne peut être utilisé pour augmenter l'efficacité de corps.

4.2 Chaîne de commandement

4.23 Exceptions :

- **La Brigade Milroy** (Ind/I va, Union)) est considérée comme appartenant à la division Schurz pour l'activation/détermination des AM.
- **La Brigade Koltes** (3/3/I va, Union) est en fait la 1/ 2/I VA attachée à la 3ème division pour la bataille. Nous l'avons noté 3/3/I VA pour le jeu.
- **La Brigade Piatt** (Res/V PT, Union) était temporairement rattachée au V Corps (Porter) pour la bataille, mais à aucune division spécifique. Quand Piatt arrive, et avant de faire quoi que ce soit, le joueur de l'Union doit l'affecter de manière permanente à l'une ou l'autre des 2 divisions: Morell ou Sykes.

Voir 4.3 et 4.4 pour les différences avec la cavalerie et l'artillerie.

4.3 Chefs d'artillerie

4.31 Les chefs d'artillerie (seulement pour le CSA) fonctionnent comme des brigadiers pour le jeu.

4.32 Les batteries d'artillerie sont activées lorsque leur brigade, division ou formation d'artillerie est activée. Toute l'artillerie divisionnaire sous le contrôle des chefs de bataillon d'artillerie (seulement pour le CSA), est activée par cet AM divisionnaire, mais est traité comme une brigade séparée, pour le mouvement, tir, etc.

4.33 Toutes les batteries d'artillerie de l'Union sont assignées à, et opèrent avec, une brigade d'infanterie. Chaque brigade peut être attachée à deux batteries.

4.34 Le CSA a:

- de l'artillerie rattachée à une brigade,
 - des groupes d'artillerie divisionnaire (dirigés par des chefs de bataillon d'artillerie, i.e. Shumaker, commandant l'artillerie divisionnaire de la division Taliafero) et
 - des bataillons d'artillerie rattachés à des ailes (les canons de Walton et de Stephen Lee sont, nominalement, rattachés à l'aile droite de Longstreet).
- 4.35 Le joueur confédéré peut, s'il le veut, rattacher des batteries divisionnaires ou d'ailes aux brigades d'infanterie. Elle doivent être rattachées uniquement à des brigades des

4.0 LE SYSTEME D'ACTIVATION ET DE COMMANDEMENT

leur formation. Chaque brigade peut rattacher une seule de ces batteries.

4.36 Les deux bataillons d'artillerie assignés à l'aile droite de Longstreet (Walton et Stephen Lee) amènent deux choix au joueur confédéré:

- Assigner les batteries individuelles à des brigades d'infanterie [4.35].
- Activer les canons des bataillons d'artillerie assignés à une aile avec l'AM « RW Arty ». Il y a trois AMs de la sorte (l'artillerie de RW a toujours 3 AMs). Vous n'avez pas besoin de marqueurs d'efficacité. Piocher l'AM de « RW Arty » active S.D. Lee et Walton, mais de manière séparée.

Chefs de bataillons d'artillerie confédérés [4.3]		
Les batteries d'artillerie suivantes commencent le jeu sous le commandement de chefs de bataillon d'artillerie (et ne sont pas attachées à un niveau de brigade).		
Chefs	Niveau	Batteries
Frobel	Div Hood	German, Palmetto, Rowan
Walton	RWing	Co's 1,2,3,4 Washington Artillery (le jeu débute avec le 2/Wash attaché à la brigade Toombs, et le 4/Wash à Hunton).
S. Lee	RWing	Batteries Bath, Portsmouth, Bedford, Parker, Rhett.
Shumaker	Div Talfo	Batteries Baltimore, Alleghany, Hampden, Winchester, Rockbridge, Lee, 8 Star et Danville.
Walker	Div Hill	Batteries Fredericksburg, Crenshaw, Letcher, Middlesex, Purcell, Branch et Pee Dee.
Courtney	Div Ewell	Batteries La Guard, Chesapeake, 1 st Maryland, Johnson, Latimer, Staunton.
Pas de chef de Bn	Div Andrsn	Norfolk, Turner Light, Moorman. ^[a]
Pas de chef de Bn	Non assignée	Donaldsville. ^[b]
Note:		
[a] Ces batteries étaient assignées à des brigades individuelles de la division Anderson à leur entrée en jeu.		
[b] Peut être assignée à n'importe quelle brigade (qui n'a pas d'artillerie) ou à n'importe quel bataillon d'artillerie de Longstreet.		

4.4 Cavalerie

4.41 La cavalerie confédéré est une division, commandée par Jeb Stuart. Il n'y a pas de HQ de Corps, et du coup pas d'effets à être hors du rayon de commandement (i.e., les ajustements 1 et 2 de 5.23 ne sont pas appliqués). Elle a ses propres AMs.

4.42 Les trois brigades de cavalerie de l'Union n'ont pas d'organisation divisionnaire; deux sont assignées respectivement à un corps. Elles opèrent comme une brigade de ce corps. Cependant, elles s'activent – et ont leurs AMs – comme si elles étaient des divisions:

- **Brigade Beardsley** au I VA corps de Sigel
- **Brigade Bayard** au III VA corps de McDowell

4.43 **Brigade Buford.** La brigade Buford reste inattachée durant la bataille. Elle s'active avec les AMs Buford. Buford a automatiquement 3 AMs à chaque tour. Si elles opèrent inattachées, les 2 autres brigades de cavalerie de l'Union ont 2 AMs à chaque tour. Autrement, elles utilisent le niveau d'AM de leur formation parentale pour le tour.

Note historique: La brigade Buford était rattachée au II Corps de Banks, non présent ici, dans les semaines qui précéderent Cedar Mountain et cette bataille.

4.44 Si les joueurs le veulent, Buford peut être rattaché à n'importe quel Corps qui n'a pas de cavalerie. Cela se fait lorsque Buford est empilé avec Pope, et qu'un AM Buford est tiré, on annonce alors le changement (qui sera permanent).

5.0 LE SYSTEME D'ACTIVATION

5.3 Activation

5.32 Le terme « Brigade » incluse ici les bataillons d'artillerie attachés à la division.

5.4 Transfert d'efficacité

Cela peut être appliqué par le joueur de l'Union pour seulement transférer l'efficacité de divisions des Corps sigel ou McDowell (Armée de Virginie), mais voir 14.5. Pas d'autre formation ne peut être à la réception d'un transfert.

6.0 LE SYSTEME D'ORDRES

6.3 Réserve

6.36 La plupart des unités sur la carte départ sont « en réserve ». Pour leur changer de statut au cours du premier tour de jeu, la section « involontairement » de 6.32 (peut) s'applique déjà. Cependant, et pour ces unités, et pour ce moment, seul le « volontairement » est différent.

Chaque fois qu'une division qui a des brigades En Réserve est activée au premier tour (uniquement), le joueur lance un dé pour chaque brigade, modifié de la manière suivante:

- Ajouter (ou retirer) la valeurs de modificateur d'ordres du brigadier.
- Ajouter 1 si le brigadier est dans le rayon de commandement de son chef de division.
- Ajouter 1 si ce chef de division est dans le rayon de son chef de corps.

Si le lancé de dé est:

- 5 ou plus, alors la brigade n'est plus en réserve. Retirer le marqueur Réserve. Cependant, on ne peut rien faire d'autre avec cet AM.
- 4 ou moins, alors la brigade reste En Réserve.

Les unités encore En Réserve à la fin du premier tour de jeu (1800, 28/8) peuvent appliquer 6.32 (et le lancé de dé précédent n'est plus appliqué).

Note de jeu: En terme de jeu pour 6.34, cela signifie que les formations qui débutent le jeu En Réserve doivent piocher, et faire attention, des AMs.

9.0 MOUVEMENT

9.4 Terrain et Mouvement

Notes sur le terrain de Bull Run

En général, le champ de bataille de Bull Run est ouvert, couvert de bois épars. Les effets de ces types de terrain sont inscrits sur la table des effets du terrain. La section 9.4 des règles de la série s'appliquent avec les modifications suivantes.

Bull Run: *Le BullRun fut moins un obstacle durant le Second BullRun par rapport au premier. L'infanterie et la cavalerie peuvent traverser au coût indiqué, et seulement en Ordre de Marche ou de Progression, après quoi elles sont automatiquement désorganisées. L'artillerie ne peut jamais traverser en dehors des ponts ou des gués.*

Pike: *Le warrenton Turnpike a une surface de tarmac qui rend le mouvement plus facile en terme de niveau-opérationnel militaire. Le mouvement le long du Pike avec un ordre de Marche ou de Progression annule les changements de niveau.*

Routes: *Il y a quelques routes en terre. Le RR inachevé est traité comme une route. Le mouvement le long d'une route avec un ordre de Marche ou de Progression annule les changements de niveau. Une route qui traverse un ruisseau annule les effets de ce ruisseau sur le mouvement (seulement en Progression ou en Marche).*

Chemins: *Ils sont souvent locaux, « d'étroits sentiers battus », plus souvent utilisés pour s'orienter que pour se déplacer rapidement. Leur seul effet est de réduire le coût des hexagones de terrain de 1, avec un minimum de 1 (Ainsi, ils n'ont aucun effet sur le terrain clair). Ils n'ont aussi aucun effet sur les ruisseaux d'aucune sorte, pas plus qu'ils n'affectent le coût de changement de niveau.*

Ponts: *Les ponts sur le Bull Run – le Stone Bridge et le Pageland Bridge – étaient solides, en pierre, pas vraiment sujets à l'usure et à la démolition.*

Gués: Les gués permettant de traverser le Bull run sont notés « A » (Bon) ou « B » (Mauvais). Ces notations reflètent l'utilité militaire de ces gués. Voir la table des effets du terrain.

RR inachevés et Remblais: Les hexagones de RR inachevés

sont traités comme une route. Les hexagones de remblais sont traités comme s'ils étaient des barricades permanentes, pour le combat. Ils n'ont pas d'effet sur le mouvement.

Elevations: Le coût pour une unité pour passer à un hexagone situé à un niveau plus élevé est +1. Cependant, si c'est le premier hexagone entré durant l'activation, le coût est 0. Les routes (mais pas les chemins) annulent ce coût dans chaque case pour les unités en ordre Progression/Marche.

Fermes/Maisons: Les hexagones avec une ou plusieurs maisons sont des fermes. Le petit village de Groveton est traité comme si c'était une ferme. Les fermes ajoutent +1 aux coûts de mouvement (pour prendre en compte les clôtures, etc.), sauf en utilisant une route ou un chemin (lequel annule le coût en plus). Les fermes apportent aussi un bénéfice mineur aux défenseurs (voir la table des effets du terrain).

14.0 UNITES SPECIALES

14.2 Cavalerie démontée

14.25 La règle des gardiens de chevaux n'est pas utilisée. Elle a été remplacé par le fait que la cavalerie démontée a une valeur de SPs plus faible que sa version montée.

14.4 Chariot de ravitaillement de Jackson

Note historique: Le chariot de ravitaillement de Jackson, qui commence le jeu près de Sudley Mill, devint le but d'une attaque de flan de l'Union.

14.41 A chaque fois qu'une division de l'aile de Jackson est activée, et qu'il y a une unité de l'Union dans les 6 MPs du chariot, le joueur CSA peut choisir d'ignorer l'AM (perdant ainsi le tour de cette division) et bouger le pion de chariot au NW de 3306. C'est le seul chemin que le chariot peut prendre.

14.42 Après un tel mouvement [14.41], si les troupes de l'Union reviennent à proximité, le wagon est retiré de la carte, mais aucune unité de l'aile de Jackson peut utiliser la Récupération de munitions.

14.43 Le chariot peut être empilé avec n'importe quelle unité d'infanterie. Le chariot, cependant, n'a pas de point de combat et ne peut retraiter.

14.44 Si une unité de l'union attaque le chariot et qu'il n'est pas empilé avec une unité d'infanterie CSA, le chariot est détruit. (Voir les conditions de victoire des scénarios).

14.5 Division King (I/III VA)

Note Historique: Le chef de division pour le I/III PT de l'Union, Rufus King, était épileptique. Malheureusement, plusieurs jours avant la bataille, il souffrit de ce qui semble être une attaque. Pope et McDowell se rendirent compte de cela. King, cependant, était un ami intime des deux. Or le suivant dans la hiérarchie était John Hatch, que ni Pope ni McDowell n'aimaient ou ne faisaient confiance. Le 28 août, King était presque inefficace – Hennessey utilise la phrase,

« ...son commandement était limité » - et dû être porté dans un wagon. Tandis que l'attaque de Jackson débutait, il eu une nouvelle attaque, rendant sa division sans commandement.

14.51 King a une valeur (0), laquelle couvre toutes les valeurs divisionnaires, en incluant le rayon. En plus, il a un MA de 4 (comme s'il était de l'artillerie).

14.52 Le joueur de l'Union peut soulager King de son calvaire. Il peut le faire à n'importe quel tour à partir du tour 1900 du 28 août. Il le fait lorsque l'AM de division est pioché/sélectionné. Le joueur annonce qu'il remplace King. Il tourne immédiatement le pion King sur sa face Hatch, et retourne le brigadier Hatch sur sa face Sullivan. Il y a deux effets à cela:

- 1) La division Hatch n'est pas valable pour un transfert d'efficacité [5.44].
- 2) Au cours de l'activation où le remplacement a lieu, aucune brigade ne peut changer d'ordre.

14.53 A cause des événements aléatoires, il est possible que la division King soit réassignée à Porter. Si le joueur de l'Union veut faire ainsi, ou si un ordre commun entre en vigueur (voir les événements aléatoires), elle peut être réassignée au Corps de McDowell. Voir les événements aléatoires.

14.6 Régiments de Sharpshooters U.S.

Note de conception: Alors que l'utilisation de tirailleurs est (silencieusement) incluse dans le système, les U.S. Sharpshooters étaient quelque peu différents, et étaient plus à leur travail qu'une compagnie isolée.

Ces deux unités spéciales – la plus fameuse étant le 1er U.S. Sharpshooters de Hiram Berdan – sont en vert pour refléter la couleur de leur uniforme. Bien que nominale unités indépendantes, elles sont rattachées à des brigades spécifiques pour cette bataille. Elles ont quelques restrictions et capacités.

14.61 Les Sharpshooters ne peuvent être en ordre Attaque; ils doivent être en ordre Marche ou Progression.

Note de jeu: Cela signifie que, pour la plupart du temps, ils ne peuvent lancer de choc.

14.62 Les restrictions suivantes s'appliquent aux escarmoucheurs:

- Les U.S. Sharpshooters ne sont jamais considérés comme appartenant à une brigade pour ce qui est de la perte d'efficacité de la brigade.
- Ils ne s'effondrent jamais (bien que le 2ème U.S., voyant sa première action chaude, eu une journée difficile).
- Ils ne peuvent s'empiler, à moins d'être déployés [14.63] ou de rejoindre leur unité parentale [14.64].

14.63 Les U.S. Sharpshooters peuvent être en formation de tirailleurs (partie du mode Progression). Pour cela, nous vous avons fourni six pions de tirailleurs Sharpshooters (1 SP chacun) – deux pour le 2ème U.S.; quatre pour le 1er U.S. Chaque unité, lorsqu'elle est activée, peut placer une ou plusieurs unités de ses tirailleurs en mode tirailleur en:

- l'annocant, et

- au coût de 3 MPs.

Placer les unités de SK au dessus de l'unité mère, ainsi qu'un marqueur de perte correspondant (ou retirer l'unité parentale si besoin). Les unités sont libres de bouger, etc., pour le reste de l'activation.

14.64 Pour « rejoindre » (refaire partie de) leur unité parentale, une unité de tirailleur:

- du 1er US doit terminer son mouvement empiler avec son unité mère.
- Du 2ème US doit terminer son mouvement empiler avec son unité mère ou l'autre unité de SK, auquel cas on remplace les deux unités par leur unité mère.

Ils prennent le statut (Ordre, Désordre, etc.) de leur unité mère. Si ce sont les deux unités du 2nd US, elles deviennent en Progression, et si une des unités est en désordre, l'unité parentale sera en désordre.

14.65 Les tirailleurs ont les capacités suivantes, même en désordre:

- Quand les tirailleurs sont la cible d'un tir, le joueur tirant retire 2 à son lancé.
- Quand ils utilisent le tir hors phase, les tirailleurs peuvent faire feu et retraire (mais voir 14.66). cela signifie que l'unité utilise les règles normales pour le tir hors phase [10.4], mais après, peuvent retraire d'un ou deux hexagones, en gardant leur orientation. Elle peut retraire à travers (mais pas rester) une autre unité. (L'unité tirant en phase ne peut avancer).

14.66 Une fois la retraite effectuée, une unité de tirailleurs doit faire un UDD:

- Réussite, rien ne se passe.
- Echec, mise en désordre. Si c'est un second désordre alors c'est une dérouté.

14.7 Double commandement

14.71 Reno. Le commandant du IX Corps de l'Union était le Maj. Gen. Reno. Il était aussi le commandant de sa propre division, la 2nd Division, de ce corps. Il assure les deux responsabilités, donc son pion est un peu différent.

- Sa valeur d'efficacité (Corps) est aussi sa valeur d'activation de division.
- Il a une valeur de coordination de brigade à utiliser en tant que commandant de division.
- Son rayon de commandement s'applique aux différents niveaux de commandement.

14.72 Wilcox. Le brigadier Cadmus Wilcox commande une division dans l'aile de Longstreet, bien qu'ayant sa propre brigade. Le pion divisionnaire de Wilcox est le même que le pion de brigadier. Il a une valeur de personnalité, utilisée seulement pour la brigade. La brigade peut changer d'ordre pendant l'activation de l'armée, sans lancé le dé, si à ce moment Wilcox est dans le rayon de commandement de Longstreet. Sinon, il n'y a pas de DRM pour cela.

14.73 Hood. Le brigadier John Bell Hood commande une division dans l'aile de Longstreet (mais voir 14.74), tout en ayant sa propre brigade. En opérant sous ce dernier, placer

les deux pions de chef Hood dans le même hexagone. Ils ne peuvent jamais être séparés. Utilisez chacun d'eux en fonction de son rang et de sa capacité.

14.74 Hood ou Evans? Il y avait une certaine confusion, du moins dans les esprits de Hood et d'Evans, sur qui commandait vraiment ce que nous avons appelé Division Hood (aile de Longstreet). Pour refléter ceci, il y a un événement aléatoire qui simule les effets possibles de cette confusion.

- Quand Hood est le commandant de division, il est aussi commandant de sa propre brigade [14.73], et Evans est brigadier pour sa brigade (à moins qu'il n'ait été retiré).



- Quand Evans est le commandant de la division, remplacer son pion de brigadier avec celui de division. Hood est seulement un brigadier (remplacez le pion de commandant de division par celui de brigadier Hood), et Stevens (Repl) commande la brigade Evans.



counter with

18.0 CHALEUR

Pour tous les tours de chaleurs en commençant par le tour de 1300 et jusqu'à la fin du tour de 1700, les règles de chaleur suivantes sont effectuées:

- La règle 17.23 n'a pas d'effet. Il n'y a pas de limites au nombre de niveau de fatigue qu'une unité peut recevoir chaque tour.
- Lors du lancé de dé pour le test d'engagement des recrues [11.36], ajouter 1 au dé.
- Lors du lancé de dé pour le test de cohésion de pré-choc [11.37], ajouter 1 au dé.
- Toute unité avec un niveau de fatigue de 3 ou plus a son nombre d'AMs disponibles pour ce tour réduit de 1, avec un minimum de 1.
- La règle 17.43 ne s'applique pas durant les tours de chaleur.

19.0 EVENEMENTS ALEATOIRES (Optionnel)

Note de conception: Les joueurs désirant ajouter une touche d'inattendu peuvent utiliser cette règle.

Le marqueur d'événement aléatoire (RE) ne peut être utilisé avant le tour de 0500 du 29 août. Il s'utilise ensuite pour le reste de la journée, crépuscule – mais pas la nuit. Placer le

marqueur RE dans la pioche avec les AMs au début de chaque tour.

Si le marqueur RE est le dernier marqueur pioché dans le tour, il est ignoré. Sinon, quand il est pioché, le joueur lance un dé:

- 0-2: Le joueur de l'Union lance un dé pour la table de RE de l'Union.
- 3-4: Le joueur CSA lance un dé pour la table de RE du CSA.
- 5-9: Pas d'évènement aléatoire (fausse alerte).

La table des événements aléatoires – et les événements qui s'y trouvent – s'expliquent d'eux même (du moins nous l'espérons). Si l'évènement n'est pas applicable, considérez qu'il n'y a pas d'évènements.

CREDITS

Game and System Designer : **Richard H. Berg**

Developer: **John Alsen**

Art Director: **Rodger MacGowan**

Historical Honcho: **Dave Powell**

Playtesters: **David Fox, Steve Sickels, Kevin Chaffee, Don Katz**

Cover and Counter Artist: **Rodger MacGowan**

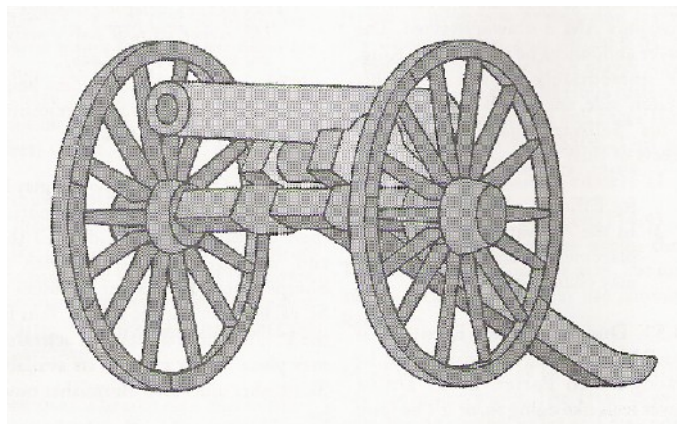
Map Artist: **Joe Youst**

Counter Composer: **Mark Simonitch**

Rules Layout/Project Editor: **Stuart Tucker**

Production Coordination: **Tony Curtis**

Traducteur: **Rodolphe Fourmillon**



Brawner's Farm

1800, 28 août 1862

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le jeu commence au tour de 1800 du 28 août, et se termine à la fin du tour de 1900 de ce même jour. Très court, avec un système d'efficacité/AM simplifié; un bon moyen d'apprendre le système mouvement/tir.

Initiative

Le joueur confédéré a automatiquement l'initiative à tous les tours.

Marqueurs d'activation

Afin de faciliter le jeu, toutes les divisions ont 3 AMs.

Evenements aléatoires

N'utilisez pas les événements aléatoires dans ce scénario.

Victoire

Si, à la fin du tour 1900, le CSA occupe trois ou plus hexagones adjacents du turnpike entre Groveton et S1004, le CSA gagne. Si, à la fin du tour de 1900 le CSA n'occupe aucun de ces hexagones, l'Union gagne. Aucun autre résultat n'a de conclusion.

Déploiement initial

Une référence à une brigade signifie toutes les unités - infanterie et artillerie – de cette brigade ainsi que les chefs. Ignorer toutes les autres unités qui sont autour (voir le scénario sur la bataille complète).

Renforts confédérés

Aucun

Renforts de l'Union

Le seul renfort est la brigade Patrick (voir les renforts de 1800 le 28 août sur la table des renforts de l'Union).

Déploiement de l'Union

Hex(es)	Unités
N3032	King (1/III VA), 1 RI Cavalry (Bayard). ^[a] <i>Montée, Progression.</i> ^[b]
N2930	84 NY (1/1/III VA). <i>Attaque.</i>
N3231-2632 sur le Pike	Brigade Hatch (1/1/III VA, moins le 84 NY); L, 1NY artillery battery. <i>Progression.</i> ^[b]
N2532-S1702 sur le Pike	Brigade Gibbon (4/1/III VA); B, 4 US artillery battery. <i>Progression.</i> ^[b]
S1602-1103	Brigade Doubleday (2/1/III VA); D, 1 RI artillery battery. <i>Progression.</i> ^[b]
Notes:	
[a] Le 1 RI Cavalry doit être rattachée à n'importe quelle brigade pour la durée du scénario.	
[b] Toutes les unités de 1/III en Progression doivent être orientées vers l'est (dans la direction prise par la route). De plus, elles sont déployées en colonne étendue, comme si elles étaient en Marche.	
<i>Note de conception: Normalement, ces unités devraient être en Marche, comme ce qu'elles étaient en train de faire. Cependant, étant donné que la division King ne se déplaçait pas vite, et qu'elle réagit rapidement à l'attaque de flan de Jackson, qui démarra par des tirs d'artillerie, il est préférable pour le jeu d'avoir cette division en Progression, plutôt que d'avoir à écrire un tonne de règles pour la mettre autrement qu'en Marche.</i>	

Déploiement confédéré

Hex(es)	Unités
N1830	Jackson (LW/ANV)
N1330,1431	5 VA Cavalry. <i>Montée, Progression.</i> ^[a]
N1823	Pelham's Horse Art. <i>Progression.</i> ^[a]
N1730	4 VA (By/TI/J)
N1830	27 VA (By/TI/J)
N1929	5 VA (By/TI/J)
N2030	33 VA (By/TI/J)
N2129	2 VA (By/TI/J)
Avec n'importe quelle unité	W. Taliaferro (J), Baylor (TI) ^[b]
N1829	Batterie Staunton (Ew/J)
+/- 1 hex de N1826	Schumaker (Tal Art); batteries Danville, Rockbridge et Allegheny.
+/- 1 hex de N1827	brigade Starke (TI/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2022	Brigade A. Taliaferro (TI/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N1924	Brigade Lawton (Ew/J). <i>Progression.</i>
+/- 1 hex de N2123	Brigade Trimble (Ew/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2623	Brigade Early (Ew/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2621	Brigade Forno (Ew/J). <i>Reserve.</i>
Avec une unité de sa division	Ewell (J)
N3026	21 VA (Jn/TI/J). <i>Progression.</i>
N2922,3022,3121	Brigade Johnson , moins le 21 VA (TI/j). <i>Reserve.</i>

+/- 1 hex de N3022	1 VA Cavalry (Flee/St). <i>Démonté, reserve.</i>
Notes:	
[a] Attacher ces unités à une brigade pour le tirage des AMS.	
[b] La brigade Baylor est en Progression ou en Attaque, au choix du joueur.	

Jackson est trouvé!

0500, 29 août 1862

Avec la découverte de Jackson, Pope concentra les forces fédérales pour un coup décisif. Tandis que les forces les plus éloignées se dépêchaient, les troupes de l'Union ont essayé un nombre d'attaques locales afin de fixer Jackson sur place. Au moins deux fois, les yankees furent près de casser les lignes Rebelles en dépit de la grande force naturelle de la position du RR inachevé. A la fin de la journée, les deux camps avaient subi de lourdes pertes, mais aucun ne pouvaient crier victoire.

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute le 29 août à 0500, et se termine à la fin du tour de 2000 le 29 août. Avec un total de 16 tours, le scénario devrait être joué en 8-12 heures.

Equilibre

Aucun des camps n'a d'avantages significatifs.

Initiative du premier tour

Le joueur de l'Union a l'initiative au tour de 0500.

Victoire

Le joueur de l'Union remporte une victoire MAJEURE si il capture dix ou plus hexagones du RR inachevé, et que les trois divisions de Jackson sont inefficaces au combat à la fin du jour.

Le joueur de l'Union remporte une victoire MINEURE si il capture cinq ou plus hexagones contigus du RR inachevé, et qu'une division de Jackson est inefficace au combat au final.

Le joueur CSA remporte une victoire MINEURE en empêchant les conditions précédentes et que trois divisions de l'Union sont inefficaces au combat .

Le joueur CSA remporte une victoire MAJEURE en empêchant les conditions précédentes et que cinq divisions de l'Union sont rendues inefficaces au combat .

Augmenter le niveau de victoire de l'Union d'un niveau si le chariot de ravitaillement de Jackson est capturé par les fédéraux.

Tout autre résultat est un match nul.

Note de conception: Les conditions de victoire se concentrent sur la lutte pour expulser Jackson de la voie de chemin de fer, en ignorant l'arrivée de Longstreet. Cela est approprié par rapport à la faible perception de Pope à ce moment. Quand Porter est arrivé, par exemple, la conception de Pope fut d'utiliser le Vth Corps pour une attaque de flan sur la gauche de Jackson, près de Brawner Farm. Quand Porter protesta qu'un Corps rebelle bloquait le chemin et rendait cette attaque impossible, Pope refusa de croire en la présence de Longstreet et que ce dernier bloquait Pope. Ces conditions de victoire doivent aider à recréer quelque peu la faible vision d'ensemble qu'avait le commandement de l'Union ce jour.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité. Si l'unité indiquée est une brigade, distribuez les pertes de manière équitable entre toutes les unités de cette brigade. Quand une brigade est indiquée, cela inclus le chef de brigade.

Renforts

Les deux camps utilisent les renforts indiqués sur la table des renforts du 29 août.

Les unités de l'Union suivantes entrent avec ces pertes:

2/1/III VA:
56 PA (-3 SPs)
76 NY (-2 SPs)

4/1/III VA:
19 IN (-4 SPs)
2 WI (-6 SPs)
6 WI (-2 SPs)
7 WI (-3 SPs)

Déploiement confédéré	
Hexes	Unités
N3020	Jackson
N2224	W. Taliaferro (face Rempl)
+/- 1 hex de N2224	Brigade Starke (-1 SP)
+/- 1 hex de N2423	Brigade Johnson (-2 SP)
+/- 2 hex de N2025	Brigade Baylor (-7 SP)
+/- 1 hex de N1824	Brigade A. Taliaferro
+/- 2 hex de N1725	Bn Schumaker (Allegheny, 8 th Star, Lee, Dnvl, Bltmre, Rckbrdg)

N1529	5 VA Cav
N2723	Ewell (rempl)
+/- 2 hex de N2723	Brigade Trimble (-6 SP)
+/- 2 hex de N3121	Brigade Lawton (-8 SP)
Adjacent à Trimble/Lawton	Courtney , Batteries Staunton, 1 MD, Chspke, Courtney
+/- 1 hex de N1233	Brigade Forno (moins le 8 LA), batterie Johns
+/- 1 hex de S1102	Brigade Early (-1 SP)
N3515	A.P.Hill
+/- 1 hex de N4010	Brigade Thomas
+/- 1 hex de N3618	Brigade Branch
Dans le RR entre N4013 et N3816	Brigade Gregg
+/- 1 hex de N3420	Brigade Archer
+/- 1 hex de N3116	Brigade Field
+/- 1 hex de N3513	Brigade Pender
+/- 1 hex de N3512	Walker , batteries Crenshaw, Branch, Mddlsex, Letcher, Pee dee, frdkbrg, Purcll
+/- 2 hex de N3507	Brigade de cavalerie Robertson, 8LA/Forno, LaGrd Bty, Pelham HA Bty
N4507	1 VA Cav a
N4308	1 VA Cav b
N3708	Batterie Hmpdn
N3609	Batterie Wnchstr

Sanglante après-midi 1300, 29 août 1862

En dépit des ordres d'attaquer vigoureusement ce matin-là, le 1er Corps de Sigel, Armée de Virginie, se contenta de tester mollement la ligne confédérée sur la voie de chemin de fer. L'arrivée de Kearney, et plus tard de Hooker, n'augmenta pas l'intensité du combat pour autant. Vers midi, cependant, cela changea, et le reste de l'après-midi vit des attaques répétées de l'Union pour déloger Jackson. Simultanément, le Vème Corps de Porter – ayant l'ordre d'attaquer le flan gauche de Jackson – fut bloqué par l'apparition de l'aile de Longstreet sur son front. Porter qui en apparence désobéissait aux ordres (selon Pope) fut traduit en une célèbre cour-martial très controversé quelques années plus tard. L'effet immédiat fut de réduire les attaques de l'Union en une série de violents assaut frontaux contre la ligne.

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute au tour 1300 le 29 août, et se termine à la fin du tour 2000 le 29 août. Avec un total de sept tours, le scénario devrait être joué en 6-8 heures.

Equilibre

Aucun des camps n'a d'avantages significatifs.

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
S5004	Sigel
+/- 1 hex de S5004	13 NY, batterie C WV Lt
+/- 1 hex de S4603	1/1/I VA, batterie A 2NY
+/- 1 hex de S4102	2/1/I VA, batterie K 1OH
+/- 1 hex de N4233	Ind/3/I VA, batterie 12 OH
+/- 1 hex de N4932	3/3/I VA
+/- 3 hex de N4928	Schurz , 1/3/I VA (moins le 74 PA), 2/3/I VA, batteries I 1NY, F PA Lt, L 2NY, I 1OH
N5025	74 PA/1/3/1 VA
S5209	McDowell, Reynolds
+/- 2 hex de S5209	Batteries A 1PA, B 1PA, G 1PA, C 5US
+/- 1 hex de S4907	1/P/III VA
+/- 1 hex de S5106	2/P/III VA
+/- 1 hex de S5307	3/P/III VA

Initiative du premier tour

Le joueur de l'Union a l'initiative le premier tour.

Victoire

Le joueur de l'Union remporte une victoire MAJEURE si il capture dix ou plus hexagones du RR inachevé, et que les trois divisions de Jackson sont inefficace au combat à la fin du jour.

Le joueur de l'Union remporte une victoire MINEURE si il capture cinq ou plus hexagones contigus du RR inachevé, et qu'une division de Jackson est inefficace au combat au final.

Le joueur CSA remporte une victoire MINEURE en empêchant les conditions précédentes et que trois divisions de l'Union sont inefficaces au combat.

Le joueur CSA remporte une victoire MAJEURE en empêchant les conditions précédentes et que cinq divisions de l'Union sont rendues inefficaces au combat.

Augmenter le niveau de victoire de l'Union d'un niveau si le chariot de ravitaillement de Jackson est capturé par les

fédéraux.

Tout autre résultat est un match nul.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité. Si l'unité indiquée est une brigade, distribuez les pertes de manière équitable entre toutes les unités de cette brigade. Quand une brigade est indiquée, cela inclus le chef de brigade.

Déploiement Confédéré	
Hexes	Unités
N4507	1 VA Cav a/FtzLee. <i>Démontée.</i>
N4308	1 VA Cav b/FtzLee. <i>Démontée.</i>
N4007	Batterie LaGrd
N4008	8 LA/Forno
N3707	Batterie Wnchstr
N3708	Batterie Hmpdn
+/- 2 hex de N3609	Brigade FtzLee Cav (moins le 1 VA et le 5 VA)
N3306	Chariot de ravitaillement Jackson
N3712	Batterie Crenchaw
N3512	Walker , batterie Frdkbrg
N3413	Batterie Mddlsex
N3313	Batterie Letcher
N3314	Batterie Branch
N3613	33 NC/Branch
N3614	Branch , 37 NC/Branch
N3615	28 NC/Branch
N3514	7 NC/Branch, 18 NC Branch
N3616	12 SC/Gregg (-2 SP), 14 SC/Gregg (-1 SP)
N3617	Gregg , 1 SC Rif/Gregg (-1 SP)
N3618	1 SC/Gregg (-2 SP), 13 SC/Gregg (-1 SP)
N3518	2 VA/Baylor (-1 SP), 49 GA/Thomas
N3419	Thomas , 45 GA/Thomas (-1 SP), 14 GA/Thomas
N3420	35 GA/Thomas
N3315	Archer , 5 AL Bn/Archer, 7 TN/Archer, 19 GA/Archer
N3216	14 TN/Archer, 1 TN/Archer
N3217	A.P.Hill
N3116	Batterie Pee Dee
N3117	Pender , 16 NC/Pender, 34 NC/Pender
N3018	22 NC/Pender, 38 NC/Pender

N2918	Batterie Purcell
N3320	Field , 40 VA/Field (-1 SP), 22 VA Bn/Field
N3221	47 VA/Field (-1 SP), 55 VA/Field
N3121	31 GA/Lawton (-1 SP), 38 GA/Lawton (-2 SP)
N3022	Lawton (Rempl) , 60 GA/Lawton (-1 SP), 61 GA/Lawton (-1 SP)
N2922	13 GA/Lawton (-1 SP), 26 GA/Lawton (-2 SP)
+/- 1 hex de N2718	Ewell (Rempl) , brigade Early (52 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2519	Brigade Forno (moins le 8 LA)
N2823	12 GA/Trimble, 21 GA/Trimble
N2723	Trimble , 15 AL/Trimble (-1 SP), 21 NC/Trimble
N2624	1 NC Bn/Trimble
+/- 1 hex de N2120	Courtney , batteries Staunton, Johns, Chspke
+/- 1 hex de N2423	Brigade Johnson (42 VA -1 SP, 48 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2224	W.Tlfrro (Rempl) , brigade Starke (Starke Rempl) 2 LA -1 SP)
+/- 1 hex de N2024	Brigade Baylor (moins le 2 VA), Baylor Rempl , [4 VA (-2 SP), 5 VA (-2 SP), 33 VA (-2 SP)]
+/- 1 hex de N1625	Brigade A. Tlfrro
+/- 1 hex de N1723	batteries Lee, 8 th Star, Dnvl
N1925	Courtney Bty, 1 Strt HA Bty
N1926	Shumaker , batteries IMD, Rckbrdg
N1827	Batteries Allghny, Bltmre
N1726	Jackson
N1529	5 VA Cav. <i>Démontée.</i>
N2029	Walton , batterie 1/Wash
N2030	Batterie 3/Wash
N2031	Frobel , batteries German, Rowan a
N2032	Batteries Donaldsville a, Thomas a
N1830	Batteries Rowan b + c
N1831	Batterie Thomas a
N1832	Batterie Donaldsville b
N2330	4 AL/Law
N2331	Law , 2 MS/Law, 11 MS/Law
N2332	6 NC/Law
N2333	1 TX/Hood
S2301	4 TX/Hood
S2302	Hood , 18 GA/Hood
S2303	5 TX/Hood, HmptnLgn/Hood
N2034	Batterie Palmetto
+/- 1 hex de S2001	Brigade Evans
S1901	Batterie McBeth
+/- 1 hex de N1632	Brigade Featherston
+/- 1 hex de N1433	Brigade Wilcox
+/- 1 hex de S1601	Brigade Pryor

S1402	Batteries Turner, Dixie
+/- 1 hex de S2307	Brigade Hunton
S2308	Kemper , batterie 4/Wash
S2609	1 SC/Jenkins
+/- 1 hex de S2309	Brigade Jenkins (moins le 1 SC)
S1309	Lee, Longstreet
+/- 1 hex de S2212	Brigade G.Anderson
S2112	D.R. Jones , batterie Fauquier
+/- 1 hex de S2213	Brigade Benning
S2114	Batterie 2/Wash
S2015	Batterie Loudn
+/- 1 hex de S1914	Brigade Corse
+/- 1 hex de S1821	Brigade Drayton
+/- 2 hex de S1724	Stuart , Brigade de cavalerie Robrtsn

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
+/- 1 hex de S4132	2/2/V PT
S3932	Porter, McDowell
+/- 1 hex de S3731	Batteries I,5US; K,5US; E&G, 1 US
+/- 1 hex de S3629	Sykes , 1/ 2/V PT
+/- 1 hex de S3330	3/2/V PT
+/- 1 hex de S3126	Morell , 1/1/V PT
S3028	Batterie C 3MA
S3024	Batterie D 5US
+/- 1 hex de S3224	3/1/V PT
+/- 1 hex de S3219	2/1/V PT, batterie C 1RI
+/- 2 hex de S2525	1USSS. <i>Peut être en tirailleurs.</i>
+/- 1 hex de S3814	Brigade de cavalerie Bayard
+/- 1 hex de S3008	Reynolds , 1/P/III VA
+/- 1 hex de S2909	3/P/III VA
+/- 1 hex de S3006	2/P/III VA
Avec n'importe quelles unités de P/III VA	Batteries G 1PA, C 5US, A 1PA, B 1PA
+/- 1 hex de S3103	2/1/I VA
+/- 1 hex de S3101	Schenk , 1/1/I VA
N3033	Batterie A 2NY
N3032	Batterie E 2US
+/- 1 hex de N3332	2/1/IX PT
N3130	Batterie 13 NY
N3230	Batterie I 1NY
N3229	Batterie 12 OH (Ind/3/I VA)
N3529	Batterie C WV Lt
N3629	73 PA/3/3/I VA

N3127	3 WV c/Ind/3/I VA (-2 SP)
N3126	82 OH/Ind/3/I VA (-3 SP)
N3125	5 WV/Ind/3/I VA (-2 SP)
N3227	Milroy , 2 WV/Ind/3/I VA (-3 SP)
N3327	1 WV c/Ind/3/I VA
N3223	Koltes , 68 NY/3/3/I VA (-1 SP)
N3225	1 MA/1/2/III PT
+/- 1 hex de N3627	1/ 2/III PT (moins le 1 MA)
+/- 2 hex de N3625	Hooker , 3/2/III PT
+/- 1 hex de N4126	2/2/III PT
N4326	Pope
N4527	Batterie I 1OH
+/- 1 hex de N4927	Brigade de cavalerie Beardsley
N5226	Sigel
+/- 1 hex de N4625	Reno , 1/ 2/IX PT
N4523	Batterie E 1 RI
+/- 1 hex de N3924	2/2/IX PT
N3723	Stevens, Christ , 8 MI/1/1/IX PT
N3623	Batterie L 2NY
N3823	Batterie D PA LT
N3422	50 PA/1/1/IX PT
N4521	Heintzelman
N4422	57 PA/2/1/III PT, batterie K 1US
N4322	3 ME/2/1/III PT, batterie 6 ME
N4122	Batterie F PA Lt
+/- 1 hex de N4023	2/1/III PT (moins les 3 ME, 57 PA, 38 NY)
N3920	28 MA/3/1/IX PT
N3821	Farnsworth , 79 NY/3/1/IX PT
N3620	75 PA/2/3/I VA (-2 SP)
N3719	58 NY/2/3/I VA (-1 SP)
N3819	28 NY/3/3/I VA (-1 SP)
N3816	Krzyznowski , 54 NY/2/3/I VA (-2 SP)
N3815	Schimmelfenig , 74 PA/1/3/I VA (-1 SP)
N4117	Schurz , 8 WV/1/3/I VA (-2 SP)
N4013	61 OH/1/3/I VA (-1 SP)
+/- 1 hex de N4316	Kearny , 1/1/III PT (moins le 99 PA)
N4415	38 NY/2/1/III PT
N4214	37 NY/3/1/III PT
N4213	Poe , 5 MI/3/1/III PT
N4312	3 MI/3/1/III PT
N4513	2 MI/3/1/III PT

Renforts

Les deux camps utilisent les renforts indiqués sur la table des renforts du 29 août.

Les unités de l'Union suivantes entrent avec ces pertes:

2/1/III VA:
56 PA (-3 SPs)
76 NY (-2 SPs)

4/1/III VA:
19 IN (-4 SPs)
2 WI (-6 SPs)
6 WI (-2 SPs)
7 WI (-3 SPs)

Note de conception: Les pertes indiquées sont légères, en dépit de l'activité du matin. La grande attaque des hommes de Sigel commença avant 13h00, (vers midi) mais j'ai décidé pour ce scénario de supposer qu'elle n'avait pas débuté. Les pertes de quelques unités reflètent des trainards ou de la désorganisation (le 8 WV en est un exemple). Le 8 WV souffrit beaucoup de l'infanterie rebelle, étant mise en déroute et hors de combat pour le reste de la journée. Leurs pertes indiquées, cependant, sont minimales.

Les plaines de Manassas

0500, 30 août 1862

Le matin du 30, Pope adopta une attitude attentiste. Il était conscient de la présence de Longstreet, mais l'importance de ce fait ne l'impressionna pas. Il attendait la retraite de Jackson, et en attendit les signes toute la matinée. Vers midi, après avoir mis le Vème Corps de Porter au centre, Pope lanca la plus courte « poursuite » de l'histoire. Porter recu le commandement de la plupart de l'armée de l'Union, et recu l'ordre de poursuivre les rebelles en fuite le long du Warrenton Turnpike. Au lieu de cela, Porter trouva Jackson dans la même position, et les attaques frontales de l'Union durent être renouvelées.

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 0500 le 30 août, et se termine à la fin du tour de 2000 le 30 août. Avec un total de 16 tours, le scénario doit être joué en 16-20 heures.

Equilibre

Aucun des camps n'a d'avantages significatifs.

Initiative

Le joueur de l'Union a l'initiative au premier tour.

Renforts

Les deux camps utilisent les renforts indiqués sur la table des renforts du 30 août.

Victoire

Victoire immédiate

Le jeu se termine à la fin de n'importe quel tour où les conditions suivantes sont vérifiées:

- Victoire Majeure de l'Union.** Le joueur de l'Union contrôle (occupe ou est le dernier occupant) tous les hexagones suivants: S1004, et N3031, 3810, 4009, 4627 et 6223.
- Victoire Majeure Confédérée.** Le joueur CSA contrôle tous les hexagones listés dans 1), plus S5210.

Victoire en fin de jeu

Sinon, en fin de jeu, le joueur avec le plus de points gagne. Les points sont les suivants:

<u>Objectif</u>	<u>US</u>	<u>CSA</u>
N3809	3	3
N4008	2	4
N6322	1	10
N4627	3	8
N3031	6	3
S1004	10	1
S5310	2	3
Chaque brigade inefficace au combat	2	2
Chaque division inefficace au combat	3	3

Notes de scénario:

Les pertes de l'action de la soirée précédente, quand Hood et Law attaquèrent les hommes de Hatch sous le Warrenton Turnpike, ne sont pas montrées. Comme pour beaucoup de batailles nocturnes, les pertes furent légères et sont difficiles à montrer en terme de jeu. De plus, déterminer les pertes individuelles des régiments pour ce combat aurait été hasardeux de ma part, étant donné qu'aucune des unités impliquées n'a fait de rapport détaillé. Je doute que cette omission ait un réel impact sur le jeu. Par exemple, les pertes subies par Hood n'ont certainement pas fait baisser l'agressivité au combat que son commandant déploya l'après-midi suivante. L'autre point que les joueurs doivent noter est l'entremement des troupes de l'Union au départ. Pope introduisit ses troupes dans l'action de manière fragmentaire, et à la fin de la journée, ces dernières dormirent là où elles avaient combattu. Cette confusion pris de l'importance au cours du jour, et fut l'un des principaux facteurs du désastre que les fédéraux rencontrèrent.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité. Si l'unité indiquée est une brigade, distribuez les pertes de manière équitable entre toutes les unités de cette brigade. Quand une brigade est indiquée, cela inclus le chef de brigade.

Déploiement confédéré	
Hexes	Unités
S1405	Lee, Stuart
S2004	Longstreet
S1625	5 VA Cav a/F.Lee
S1724	5 VA Cav b/F.Lee
S2323	17 VA Cav Bn/Robertson
S2518	7 VA Cav a/Robertson
S2617	7 VA Cav b/Robertson
S2714	Robertson, 12 VA Cav a/Robertson
S2712	12 VA Cav b/Robertson
S2810	2 VA Cav b/Robertson
S2808	2 VA Cav a/Robertson
S2803	6 VA Cav a/Robertson
S2801	6 VA Cav b/Robertson
+/- 1 hex de S2313	D. Jones, brigade Benning
+/- 1 hex de S1821	Brigade Drayton
+/- 1 hex de S2311	Brigade G. Anderson
+/- 1 hex de S1306	R.Anderson, brigade Wright
+/- 1 hex de S1304	Brigade Mahone
+/- 1 hex de S2101	Froebel, batteries Palmetto, German et Rowan
+/- 1 hex de S1901	Brigade Evans, batterie MacBeth
S2510	Batterie Fauquier
S2511	Batterie Loudoun
S1102	Batterie Donaldsville
S1103	Batterie Moorman
S1104	Batterie Norfolk
S1105	Batterie Turner
N2323	W. Taliaferro (Rempl)
+/- 1 hex de N1923	Brigade A.Taliaferro
+/- 1 hex de N2124	Brigade Baylor (2 VA -1 SP, 4 VA -2 SP, 5 VA -2 SP, 3 VA -2 SP)
+/- 1 hex de N2324	Brigade Johnson (42 VA -1 SP, 48 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2523	Brigade Starke (Rempl, 2 LA -1 SP)
N2423	Batterie Baltimore

N2025	Batterie Danville, batterie Lee
N1925	Batterie Winchester, batterie 8 th Star
N1826	Shumaker, batterie Hampden, batterie Allegheny
+/- 1 hex de N3813	Brigade Gregg (moins le 13 SC) (1 SC -3 SP, 1 SC Rifles -2 SP, 12 SC -3 SP, 14 SC -1 SP)
+/- 1 hex de N3416	Brigade Thomas (14 GA -1 SP, 35 GA -2 SP, 45 GA -1 SP, 49 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3215	Brigade Field (47 VA -1 SP, 55 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N3614	Brigade Pender (16 NC -1 SP, 22 NC -1 SP, 34 NC -1 SP)
N3514	A.P.Hill
N4113	13 SC/Gregg (-3 SP)
+/- 1 hex de N3106	Brigade Archer (1 Tenn -1 SP, 7 Tenn -1 SP, 14 Tenn -1 SP)
+/- 1 hex de N3314	Walker, batteries Fredericksburg, Purcell, Branch et Letcher
N2633	9 VA/Armistead
S2601	14 VA/Armistead
S2602	Armistead, 38 VA/Armistead
S2603	53 VA/Armistead
S2604	57 VA et 5 VA Bn/Armistead
N2330	4 Ala/Law
N2331	Law, 2 Miss/Law, 11 Miss/Law
N2332	6 NC/Law
N2233	1 Tex/Hood
S2201	4 Tex/Hood
S2202	Hood, 18 GA/Hood
S2203	Hampton Legion/Hood
S2204	5 Tex/Hood
+/- 1 hex de S2305	Kemper, brigade Hunton, 4/Washington Artillery
+/- 1 hex de S2315	Brigade Corse, 2/Washington Artillery
+/- 1 hex de S1603	Brigade Jenkins
N2229	Featherson, 12 Miss/Featherson, 16 Miss/Featherson
N2230	2 Miss Bn/Featherson, 19 Miss/Featherson
N2131	3 VA/Pryor, 8 Fla/Pryor
N2132	Pryor, 5 Fla/Pryor, 14 Ala/Pryor
N2031	Wilcox, 8 Ala/Wilcox, 10 Ala/Wilcox
N2032	9 Ala/Wilcox, 11 Ala/Wilcox
N1828	Batterie Bath
N1829	Batterie Parker
N1830	S.D. Lee, batterie Rhett
N1831	Batterie Bedford, batterie Portsmouth
N1833	Batterie Thomas, batterie Dixie
N1932	Walton, batterie 1 et 3 /Washington
N2121	Jackson

N1726	Batterie Courtney, batterie Rockbridge
N1626	Pelham Stuart Horse Artillery
N1627	Batterie LaGuard, batterie Johnson
+/- 1 hex de N2420	Courtney , batteries 1 MD, Chesapeake et Staunton
N3020	Ewell (Rempl)
+/- 1 hex de N2822	Brigade Trimble (15 Ala -1 SP, 21 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3021	Brigade Lawton (Rempl, 13 GA -1 SP, 31 GA -1 SP, 26 GA -2 SP, 38 GA -2 SP, 60 GA -1 SP, 61 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3219	Brigade Early (Rempl, 52 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2804	Brigade Forno (Rempl, 5 LA -1 SP, 7 LA -1 SP, 14 LA -1 SP)
+/- 1 hex de N4007	Brigade de cavalerie F.Lee (moins le 5 VA Cav)
N3512	Batterie Crenshaw
N3912	Batterie PeeDee
+/- 1 hex de N3809	Brigade Branch (7 NC -1 SP, 28 NC -1 SP, 37 NC -2 SP)
N3607	Batterie Middlesex

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
S4032	Porter
+/- 1 hex de S3327	Morell , 1/1/V PT
+/- 1 hex de S3226	2/1/V PT
+/- 1 hex de S3426	3/1/V PT, batterie C IRI
S3425	1 US Sharpshooters
+/- 1 hex de S3621	Piatt /V PT
+/- 1 hex de S3933	Sykes , 1/ 2/V PT
+/- 1 hex de S4434	2/2/V PT
+/- 1 hex de S3430	3/2/V PT
S3025	Batterie D 5US
S3429	Batterie E/G 1 US
S3833	Batterie K 5 US
S3832	Batterie I 5 US
N4929	McDowell
+/- 1 hex de N4329	Hatch , 1/1/III VA
+/- 1 hex de N4129	2/1/III VA (76 NY -2 SP, 56 PA -3 SP)
+/- 1 hex de N4326	3/1/III VA
+/- 1 hex de N4322	4/1/III VA (19 IN -3 SP, 2 WI -5 SP, 6 WI -2 SP, 7 WI -3 SP)
N4227	Batterie D 1 RI
N4226	Batterie L 1 NY
N4228	Batterie 1 NH (-1 SP)
N4423	Batterie B 4 US
+/- 1 hex de N5031	Ricketts , 4/2/III VA, batterie F 1 PA

+/- 1 hex de N5101	3/2/III VA
+/- 1 hex de N5206	2/2/III VA, batterie 2 ME, batterie 5 ME
+/- 1 hex de N4825	1/ 2/III VA, batterie C PA Lt
+/- 3 hex de S4703	Reynolds , Division P/III VA , batteries A 1 PA, B 1 PA, G 1 PA, C 5 US
+/- 1 hex de N5124	Brigade de cavalerie Buford
+/- 1 hex de N5026	Brigade de cavalerie Beardsley
+/- 1 hex de N4529	Brigade de cavalerie Bayard
N4223	Batterie E 2 US
N5227	Sigel , batterie I 1 NY
N5228	Batteries C WV Lt, 13 NY
+/- 1 hex de N4828	Ind/3/I VA, batterie 12 OH (2 WV -3 SP, 3 WV -2 SP, 5 WV -2 SP, 82 OH -2 SP)
+/- 1 hex de N4425	Schenk , 1/1/I VA (41 NY -1 SP, 45 NY -1 SP)
+/- 1 hex de N4426	2/1/I VA (moins le 73 OH), batterie A 2 NY (25 OH -1 SP, 55 OH -1 SP, 75 OH -1 SP)
N4124	73 OH/2/1/I VA (-2 SP)
+/- 1 hex de N4816	Schurz , batterie I 1 OH, 1/3/I VA (61 OH -1 SP, 74 PA -1 SP)
+/- 1 hex de N4717	Batterie L 2 NY, 2/3/I VA (54 NY -2 SP, 58 NY -1 SP, 75 PA -3 SP)
+/- 1 hex de N4619	Batterie F PA Lt, 3/3/I VA (29 NY -2 SP, 68 NY -1 SP, 73 PA -2 SP)
N4624	Pope
N4521	Heintzelman
+/- 1 hex de N4117	Kearney , 1/1/III PT (20 IN -1 SP, 63 PA -2 SP, 105 PA -1 SP)
N4217	Batterie K 1 US
N4118	Batterie R 1 RI
+/- 1 hex de N4119	2/1/III PT (moins le 38 NY) (1 NY -3 SP, 3 ME -2 SP, 4 ME -2 SP, 40 NY -3 SP, 101 NY -2 SP)
N4415	38 NY/2/1/III PT (-1 SP)
N4413	2 MI/3/1/III PT (-1 SP)
N4313	5 MI/3/1/III PT
N4214	Poe , 3 MI/3/1/III PT (-3 SP)
N4215	37 NY/3/1/III PT
N4120	Batterie 6 ME
+/- 1 hex de N4221	Hooker , 3/2/III PT (5 NJ -1 SP, 6 NJ -2 SP, 7 NJ -1 SP, 8 NJ -2 SP, 2 NY -2 SP, 115 PA -1 SP)
+/- 1 hex de N4421	2/2/III PT (70 NY -1 SP, 71 NY -2 SP, 72 NY -1 SP, 73 NY -1 SP, 74 NY -2 SP)
+/- 1 hex de N4721	1/ 2/III PT (1 MA -2 SP, 11 MA -2 SP, 16 MA -2 SP, 2 NH -3 SP, 26 PA -2 SP)
N3924	Reno , 1/ 2/IX PT (6 NH -3 SP, 2 MD -2 SP, 48 PA -2 SP)
N3523	Ferrero , 21 MA/2/2/IX PT (-2 SP)
N3623	51 NY/2/2/IX PT (-1 SP)
N3824	51 PA/2/2/IX PT, batterie D PA Lt

N3622	Stevens, 1/1/IX PT (8 MI -2 SP, 50 PA -3 SP)
N3822	3/1/IX PT (28 MA -2 SP, 79 NY -2 SP)
N4023	2/1/IX PT (46 NY -1 SP, 100 PA -3 SP)

A la poursuite de Jackson

1200, 30 août 1862

Vers le midi du 30, Pope assigna Porter et McDowell à lancer une poursuite après ce qu'il pensait être une retraite rebelle. McDowell recu le commandement de la plupart des Corps de l'armée, chargé de la direction des opérations. Porter recu l'ordre d'ouvrir la route, avançant le long du Warrenton Turnpike. Pope conserva uniquement le petit Corps de Sigel, le placant comme une armée de réserve.

A peine avaient-ils avancé, évidemment, que les hommes de Porter découvrirent que l'ennemi ne retraiter pas. Sujets aux tirs croisés de la voie de chemin de fer et de la position de Longstreet sur le Turnpike, les hommes de Porter lancèrent une série d'assaut contre la ligne de Jackson. Malheureusement, cela ne fit rien d'autre que de favoriser les tirs en enfilade de longstreet, et le V Corps fédéral souffrit énormément.

Finalement, vers 15h00, McDowell bougea bêtement les Réserves Pennsylvaniennes de Reynolds au nord du Turnpike dans la zone hautement surpeuplé autour de Dogan House. Pourquoi McDowell choisit de déplacer ces troupes de manière inexplicable, pensant sans doute à renforcer Porter, étant donné que la grande partie des trois autres Corps de l'Union (Sigel, Reno et Heintzelman) était dans la zone immédiate. Dans tous les cas, ce fut ce qu'attendait Longstreet. Maintenant seuls deux régiments – de la brigade Warren des Zouaves de NY – étaient en place pour s'opposer à l'aile entière de Longstreet de 30000 hommes. La contre-attaque rejeta l'armée de Pope du terrain.

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 1200 le 30 août, et se termine à la fin du tour de 2000 le 30 août. Avec un total de 9 tours, le scénario doit être joué en 10-12 heures.

Equilibre

Les confédérés sont légèrement favorisés du fait de leurs positions initiales.

Initiative

Le joueur de l'Union a l'initiative au premier tour.

Victoire

Victoire immédiate

Le jeu se termine à la fin de n'importe quel tour où les conditions suivantes sont vérifiées:

1. Victoire Majeure de l'Union. Le joueur de l'Union contrôle (occupe ou est le dernier occupant) tous les hexagones suivants: S1004, et N3031, 3810, 4009, 4627 et 6223.

2. Victoire Majeure Confédérée. Le joueur CSA contrôle tous les hexagones listés dans 1), plus S5210.

Victoire en fin de jeu

Sinon, en fin de jeu, le joueur avec le plus de points gagne. Les points sont les suivants:

Objectif	US	CSA
N3809	3	3
N4008	2	4
N6322	1	10
N4627	3	8
N3031	6	3
S1004	10	1
S5310	2	3
Chaque brigade inefficace au combat	2	2
Chaque division inefficace au combat	3	3

Notes de scénario:

Le Setup rebelle est inchangé, excepté pour le retour d'Archer sur la ligne de front. En fait, un certain nombre de brigade de la division Hill se retirèrent ce matin, ce qui ajouta dans l'idée du haut commandement de l'Union que Jackson retraitait.

Toutes les troupes rebelles retournèrent à leurs positions précédentes vers 11h00.

La ligne de l'Union grossit de manière compacte. Je suggère fortement aux joueurs de déployer les brigades dans le moins d'hexagones possibles, spécialement les unités du Corps de Sigel, pour éviter les empilements et les pertes d'unités. Pope entassa une masse d'hommes dans un petit périmètre, ce qui posa des problèmes aux fédéraux.

Encore, les pertes de l'action nocturne du 29 ne sont pas montrées, pas plus que les faibles pertes de Duryea au cours de tests contre la voie de chemin de fer vers le milieu de la matinée. Dans chaque cas, les pertes ont été minimales, avec l'impossibilité de faire autre chose que des estimations.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité.

Déploiement Confédéré	
Hexes	Unités
S1405	Lee, Stuart
S2004	Longstreet
S1625	5 VA Cav a/F. Lee
S1724	5 VA Cav b/F. Lee
S2323	17 VA Cav Bn/Robertson
S2518	7 VA Cav a/Robertson
S2617	7 VA Cav b/Robertson
S2714	Robertson , 12 VA Cav a/Robertson
S2712	12 VA Cav b/Robertson
S2810	2 VA Cav b/Robertson
S2808	2 VA Cav a/Robertson
S2803	6 VA Cav a/Robertson
S2801	6 VA Cav b/Robertson
+/- 1 hex de S2313	D. Jones , brigade Benning
+/- 1 hex de S1821	Brigade Drayton
+/- 1 hex de S2311	Brigade G. Anderson
+/- 1 hex de S2305	Kemper , brigade Hunton, 4/Washington Artillery
+/- 1 hex de S2315	Brigade Corse, 2/Washington Artillery
+/- 1 hex de S1603	Brigade Jenkins
+/- 1 hex de S1306	R.Anderson , brigade Wright
+/- 1 hex de S1304	Brigade Mahone
N2633	9 VA/Armistead
S2601	14 VA/Armistead
S2602	Armistead , 38 VA/Armistead
S2603	53 VA/Armistead
S2604	57 VA et 5 VA Bn/Armistead
N2330	4 Ala/Law
N2331	Law , 2 Miss/Law, 11 Miss/Law
N2332	6 NC/Law
N2233	1 Tex/Hood
S2201	4 Tex/Hood
S2202	Hood , 18 GA/Hood
S2203	Hampton Legion/Hood
S2204	5 Tex/Hood
+/- 1 hex de S2101	Froebel , batteries Palmetto, German et Rowan
N2229	Featherson , 12 Miss/Featherson, 16 Miss/Featherson
N2230	2 Miss Bn/Featherson, 19 Miss/Featherson
N2131	3 VA/Pryor, 8 Fla/Pryor
N2132	Pryor , 5 Fla/Pryor, 14 Ala/Pryor
N2031	Wilcox , 8 Ala/Wilcox, 10 Ala/Wilcox
N2032	9 Ala/Wilcox, 11 Ala/Wilcox

+/- 1 hex de S1901	Brigade Evans, batterie MacBeth
S2510	Batterie Fauquier
S2511	Batterie Loudoun
S1102	Batterie Donaldsville
S1103	Batterie Moorman
S1104	Batterie Norfolk
S1105	Batterie Turner
N1828	Batterie Bath
N1829	Batterie Parker
N1830	S.D. Lee , batterie Rhett
N1831	Batterie Bedford, batterie Portsmouth
N1833	Batterie Thomas, batterie Dixie
N1932	Walton , batterie 1 et 3 /Washington
N2121	Jackson
N2323	W. Taliaferro (Rempl)
+/- 1 hex de N1923	Brigade A.Taliaferro
+/- 1 hex de N2124	Brigade Baylor (2 VA -1 SP, 4 VA -2 SP, 5 VA -2 SP, 3 VA -2 SP)
+/- 1 hex de N2324	Brigade Johnson (42 VA -1 SP, 48 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2523	Brigade Starke (Rempl, 2 LA -1 SP)
N2423	Batterie Baltimore
N2025	Batterie Danville, batterie Lee
N1925	Batterie Winchester, batterie 8 th Star
N1826	Shumaker , batterie Hampden, batterie Allegheny
N1726	Batterie Courtney, batterie Rockbridge
N1626	Pelham Stuart Horse Artillery
N1627	Batterie LaGuard, batterie johnson
+/- 1 hex de N2420	Courtney , batteries 1 MD, Chesapeake et Staunton
N3020	Ewell (Rempl)
+/- 1 hex de N2822	Brigade Trimble (15 Ala -1 SP, 21 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3021	Brigade Lawton (Rempl, 13 GA -1 SP, 31 GA -1 SP, 26 GA -2 SP, 38 GA -2 SP, 60 GA -1 SP, 61 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3219	Brigade Early (Rempl, 52 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2804	Brigade Forno (Rempl, 5 LA -1 SP, 7 LA -1 SP, 14 LA -1 SP)
N3514	A.P.Hill
+/- 1 hex de N3416	Brigade Thomas (14 GA -1 SP, 35 GA -2 SP, 45 GA -1 SP, 49 GA -1 SP)
+/- 1 hex de N3215	Brigade Field (47 VA -1 SP, 55 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N3614	Brigade Pender (16 NC -1 SP, 22 NC -1 SP, 34 NC -1 SP)
+/- 1 hex de N3813	Brigade Gregg (moins le 13 SC) (1 SC -3 SP, 1 SC Rifles -2 SP, 12 SC -3 SP, 14 SC -1 SP)
N4113	13 SC/Gregg (-3 SP)

+/- 1 hex de N3809	Brigade Branch (7 NC -1 SP, 28 NC -1 SP, 37 NC -2 SP)
+/- 1 hex de N3217	Brigade Archer (1 Tenn -1 SP, 7 Tenn -1 SP, 14 Tenn -1 SP)
+/- 1 hex de N3314	Walker , batteries Fredericksburg, Purcell, Branch et Letcher
N3512	Batterie Crenshaw
N3912	Batterie PeeDee
N3607	Batterie Middlesex
+/- 1 hex de N4007	Brigade de cavalerie F.Lee (moins le 5 VA Cav)

Déploiement de l'Union

Hexes	Unités
N4624	Pope
N5227	Sigel , batterie I 1 NY
+/- 1 hex de N5228	Batteries C WV Lt, 13 NY
+/- 1 hex de N4425	Schenk , 1/1/I VA (41 NY -1 SP, 45 NY -1 SP)
+/- 1 hex de N4426	2/1/I VA (25 OH -1 SP, 55 OH -1 SP, 73 OH -2 SP, 75 OH -1 SP), batterie A 2 NY
N4423	Batterie I 1 OH
+/- 1 hex de N5024	3/3/I VA (29 NY -2 SP, 68 NY -1 SP, 73 PA -2 SP), batterie F PA Lt
+/- 1 hex de N4825	Schurz , 1/3/I VA (61 OH -1 SP, 74 PA -1 SP)
+/- 1 hex de N4323	2/3/I VA (54 NY -2 SP, 58 NY -1 SP, 75 PA -3 SP), batterie L 2 NY
+/- 1 hex de N4828	Ind/3/I VA (2 WV -3 SP, 3 WV -2 SP, 5 WV -2 SP, 82 OH -2 SP), batterie 12 OH
N4216	McDowell, Heintzelman
+/- 1 hex de N4627	Hatch , 3/1/III VA, batterie 1 NH (-1 SP)
+/- 1 hex de N5028	1/1/III VA (Rempl)
+/- 1 hex de N4523	2/1/III VA (76 NY -2 SP, 56 PA -3 SP)
+/- 1 hex de N4226	4/1/III VA (19 IN -3 SP, 2 WI -5 SP, 6 WI -2 SP, 7 WI -3 SP)
N4226	Batterie B 4 US
N4225	Batterie D 1 RI
N4324	Batterie L 1 NY
N4017	107 PA/1/2/III VA
N3917	97 NY/1/2/III VA
N3918	Duryea , 105 NY/1/2/III VA
N3919	104 NY/1/2/III VA
+/- 1 hex de N4118	4/2/III VA
+/- 1 hex de N4518	Ricketts , 3/2/III VA
+/- 1 hex de N4420	2/2/III VA, batterie 5 ME
N4519	Batterie 2 ME
N3920	Batterie C PA Lt
N3921	Batterie F 1 PA
S4004	Reynolds

N3632	Meade , 3 PA Rs/1/P/III VA, 4 PA Rs/1/P/III VA
N3732	7 PA Rs/1/P/III VA, 8 PA Rs/1/P/III VA
N3131	13 PA Rs/1/P/III VA
N3133	2 PA Rs/2/P/III VA
S3102	6 PA Rs/2/P/III VA
S3401	Seymour , 1 PA Rs/2/P/III VA, 5 PA Rs/2/P/III VA
+/- 1 hex de S3904	3/P/III VA (Rempl)
+/- 1 hex de S4102	Batteries A 1 PA, B 1 PA, G 1 PA, C 5 US
+/- 1 hex de N4617	Kearney , batteries K 1 US, E 1 RI
+/- 1 hex de N4815	1/1/III PT (20 IN -1 SP, 63 PA -2 SP, 105 PA -1 SP)
+/- 1 hex de N4317	2/1/III PT (3 ME -2 SP, 4 ME -2 SP, 1 NY -3 SP, 38 NY -1 SP, 40 NY -3 SP, 101 NY -2 SP)
+/- 1 hex de N4215	3/1/III PT (2 MI -1 SP, 3 MI -3 SP)
+/- 1 hex de N4321	1/ 2/III PT (1 MA -2 SP, 11 MA -2 SP, 16 MA -2 SP, 2 NH -3 SP, 26 PA -2 SP)
+/- 1 hex de N3924	Hooker , 2/2/III PT (70 NY -1 SP, 71 NY -2 SP, 72 NY -1 SP, 73 NY -1 SP, 74 NY -2 SP)
+/- 1 hex de N3725	3/2/III PT (5 NJ -1 SP, 6 NJ -2 SP, 7 NJ -1 SP, 8 NJ -2 SP, 2 NY -2 SP, 115 PA -1 SP)
N3824	Batterie 6 ME
N4127	Porter
N4027	Butterfield (rempl de Morell)
+/- 1 hex de N4027	3/1/V PT (moins le 17 NY), Rempl
N3524	17 NY/3/1/V PT
+/- 1 hex de N4028	1/1/V PT (moins le 25 NY) (moins le 22 MA, non en jeu)
N3426	25 NY/1/1/V PT
N4227	Batterie C 1 RI
+/- 1 hex de N3728	Sykes , 1/ 2/V PT (moins le 3 US)
N3229	3 US/1/ 2/V PT
+/- 1 hex de N3929	2/2/V PT
+/- 1 hex de N3227	1 US Sharpshooters. <i>Peut être en tirailleurs.</i>
+/- 1 hex de N4129	3/2/V PT, batteries D 5 US, I 5 US, K 5 US, E/G 1 US
+/- 1 hex de N4021	Stevens , 1/1/IX PT (50 PA -3 SP, 8 MI -2 SP)
N4120	2/1/IX PT (46 NY -1 SP, 100 PA -3 SP)
N4121	3/1/IX PT (28 MA -2 SP, 79 NY -2 SP)
N4020	Batterie E 2 US
N4123	Reno , 1/ 2/IX PT (2 MD -2 SP, 6 NH -3 SP, 48 PA -2 SP)
+/- 1 hex de N4023	2/2/IX PT (21 MA -2 SP, 51 NY -1 SP)
N3922	Batterie D PA Lt
+/- 1 hex de N4721	Brigade de cavalerie Buford
+/- 1 hex de N5026	Brigade de cavalerie Beardsley
+/- 1 hex de N4931	Brigade de cavalerie Bayard

Renforts

Il n'y a pas de renforts confédérés.

Renforts de l'Union		
30 Août:		
Tour	Hex	Unités
1600	N 7021	Brigade Piatt. Niveau de fatigue 2

L'attaque de Longstreet 1500, 30 août 1862

A 15h00 comme les Reserves Pennsylvaniennes se déplaçaient au nord pour renforcer Porter, Longstreet vit l'opportunité de sa vie – l'armée de l'Union était complètement exposé sur son flanc pour son corps déployé de 25000 hommes. Cette fois, Longstreet mis son groupe de combat en mouvement. Quand Lee ordonna à Longstreet d'attaquer quelques instants plus tard, Longstreet put répondre que ses hommes étaient déjà en train d'avancer. Le résultat de l'attaque fut l'écrasement de l'armée de Pope et le recul des fédéraux du terrain.

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 1500 le 30 août, et se termine à la fin du tour de 2000 le 30 août. Avec un total de 6 tours, le scénario doit être joué en 6-8 heures.

Equilibre

Les confédérés sont fortement favorisés.

Initiative du premier tour

Le joueur confédéré a l'initiative au premier tour.

Règles Spéciales

Pour les deux premiers tours, toutes les unités de Longstreet ont automatiquement 4 AM par tour. (Note, c'est une règle optionnelle, pour introduire une meilleure simulation de la nature massive de l'attaque de Longstreet. Cela fait pencher le jeu en faveur du Confédéré).

Victoire

Victoire immédiate

Le jeu se termine à la fin de n'importe quel tour où les conditions suivantes sont vérifiées:

- 1. Victoire Majeure de l'Union.** Le joueur de l'Union contrôle (occupe ou est le dernier occupant) tous les hexagones suivants: S1004, et N3031, 3810, 4009, 4627 et 6223.
- 2. Victoire Majeure Confédérée.** Le joueur CSA contrôle tous les hexagones listés dans 1), plus S5210.

Victoire en fin de jeu

Sinon, en fin de jeu, le joueur avec le plus de points gagne. Les points sont les suivants:

Objectif	US	CSA
N3809	3	3
N4008	2	4
N6322	1	10
N4627	3	8
N3031	6	3
S1004	10	1
S5310	2	3
Chaque brigade inefficace au combat	2	2
Chaque division inefficace au combat	3	3

Note de scénario

L'attaque de Porter arriva au contact des hommes de Jackson peu après 15h00, à peu près au même moment où Longstreet commença son avance. J'ai décidé de commencer le scénario avec les hommes de Porter juste au contact, avec ainsi un tour de combat possible le long de la voie de chemin de fer. Je suspectes beaucoup de joueurs de vouloir reculer précipitamment une fois l'enveloppement de Longstreet apparent. Les puristes tenteront de briser la ligne de Jackson avant de retraiter.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité.

Déploiement Confédéré	
Hexes	Unités
S1405	Lee
N2333	Longstreet
+/- 1 hex de S2222	Brigade Drayton
S2414	D.R. Jones, 2 Ga/Benning, 17 GA/ Benning
S2413	Benning, 20 Ga/Benning
S2412	15 GA/Benning
S2211	1 GA/G.Anderson, 7 GA/G.Anderson
S2210	G.Anderson, 8 GA/G.Anderson, 9 GA/G.Anderson

S2209	11 GA/G.Anderson
S2315	11 VA/Corse, 17 VA/Corse
S2316	Corse , 1 VA/Corse, 17 VA/Corse
S2416	24 VA/Corse, 2/Washington Artillery
S2408	2 SC/Jenkins
S2409	Jenkins , 6 SC/Jenkins
S2410	Palmetto SS/Jenkins
S2508	5 SC/Jenkins
S2509	1 SC/Jenkins
S2510	Batterie Loudoun
S2511	Batterie Faquier
S2405	Kemper , 8 VA/Hunton
S2406	Hunton , 28 VA/Hunton
S2407	56 VA/Hunton
S2505	18 VA/Hunton
S2506	19 VA/Hunton
S2306	4/Washington Artillery
N2333	1 Tex/Hood
S2301	4 Tex/Hood
S2302	Hood , 18 GA/Hood
S2303	Hampton Lgn/Hood, 5 Tex/Hood
N2230	2 Miss/Law
N2231	Law , 11 Miss/Law
N2232	4 Ala/Law
N2233	6 NC/Law
N2431	Batterie Dixie
N2432	Batterie Rowan
+/- 1 hex de S2101	Froebel , batteries German, Palmetto
N2129	2 Miss Bn/Featherston, 19 Miss/Featherston
N2130	Featherson, 12 Miss/Featherston, 16 Miss/Featherston
N2132	Pryor , 8 Fla/Pryor, 3 VA/Pryor
N2131	5 Fla/Pryor, 14 Ala/Pryor
N2031	Wilcox , 8 Ala/Wilcox, 10 Ala/Wilcox
N2032	9 Ala/Wilcox, 11 Ala/Wilcox
S2001	23 SC/Evans
S2002	Evans, 17 SC/Evans, 18 SC/Evans
S2003	Holcombe Lgn/Evans
S1901	Batterie MacBeth
N1632	Wright , 44 Ala/Wright
N1633	3 GA/Wright
N1532	22 GA/Wright
N1533	48 GA/Wright
S1601	6 VA/Mahone
S1602	Mahone , 16 VA/Mahone
S1603	41 VA/Mahone

S1501	12 VA/Mahone
S1502	R.Anderson , 49 VA/Mahone
N1333	38 VA/Armistead
S1301	Armistead , 14 VA/Armistead
S1302	57 VA/Armistead
N1233	53 VA/Armistead
S1201	9 VA/Armistead
S1202	5 VA Bn/Armistead
S1102	Batterie Donaldsville
S1103	Batterie Moorman
S1104	Batterie Norfolk
S1105	Batterie Turner
N1838	Batterie Bath
N1829	Batterie Parker
N1830	S.D. Lee , batterie Rhett
N1831	Batteries Bedford, Portsmouth
N1832	Batterie Thomas
N1833	Walton , 1/Washington Artillery
S1801	3/Washington Artillery
N2121	Jackson
N1626	1 Stuart Horse Artillery
N1627	Batteries LaGuard, Johnson
N1726	Batteries Courtney, Rockbridge
N1826	Shumaker , batteries Hampden, Allegheny
N1925	Batteries Winchester, 8 th Star
N2025	Batteries Danville, Lee
+/- 1 hex de N2026	Brigade A.Taliaferro
+/- 1 hex de N2225	Brigade Baylor (2 VA – 1 SP, 4 VA -2 SP, 5 VA -2 SP, 33 VA -2 SP)
+/- 1 hex de N2324	W.Taliaferro (Rempl), brigade Johnson (42 VA -1 SP, 48 VA -1 SP)
N2423	Batterie Baltimore
+/- 1 hex de N2523	Brigade Stark (Rempl) (2 LA -1 SP)
+/- 1 hex de N2623	Brigade Trimble (Rempl) (15 Ala -1 SP, 21 Ga -1 SP)
+/- 1 hex de N2420	Courtney , batteries Chesapeake, Staunton, 1 MD
+/- 1 hex de N2822	Brigade Lawton (Rempl) (13 GA -1 SP, 26 GA -2 SP, 31 GA -1 SP, 38 GA -2 SP, 60 GA -1 SP, 61 GA -1 SP)
N3021	Ewell (Rempl)
+/- 1 hex de N3120	Brigade Early (Rempl) (52 VA -1 SP)
+/- 1 hex de N2904	Brigade Forno (Rempl) (3 LA -1 SP, 7 LA -1 SP, 14 La -1 SP)
+/- 1 hex de N3314	A.P. Hill, Walker , batteries Fredericksburg, Purcell, Branch, Letcher
N2818	Batterie Crenshaw

+/- 1 hex de N2817	Brigade Fields (Rempl) (47 VA -1 SP, 55 VA -1 SP)
N2820	Pender , 34 NC/Pender (-1 SP), 16 NC/Pender (-1 SP)
N2919	22 NC/Pender (-1 SP), 38 NC/Pender
+/- 1 hex de N3419	Brigade Archer (1 Tenn -1 SP, 7 Tenn -1 SP, 14 Tenn -1 SP)
+/- 1 hex de N3617	Brigade Thomas (14 GA -1 SP, 35 GA -2 SP, 45 GA -1 SP, 49 GA -1 SP)
+/- 2 hex de N3813	Brigade Gregg (1 SC Rifles -2 SP, 1 SC -3 SP, 12 SC -3 SP, 13 SC -3 SP, 14 SC -1 SP)
+/- 2 hex de N3811	Brigade Branch (7 NC -1 SP, 28 NC -1 SP, 37 NC -2 SP)
N4011	Batterie PeeDee
N3607	Batterie Middlesex
+/- 1 hex de N4007	Brigade de cavalerie F. Lee (moins le 5 VA Cav)
S2709	6 VA a/Robertson
S2711	6 VA b/Robertson
S2713	Robertson, Stuart , 12 VA a/Robertson
S2815	12 VA b/Robertson
S2917	17 VA Bn/Robertson
S3221	7 VA a/Robertson
S3122	7 VA b/Robertson
S2827	2 VA a/Robertson
S2829	2 VA b/Robertson
S1529	5 VA/F. Lee

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
N4624	Pope
N4525	Sigel
N4325-4326	Schenk, Stahel , 1/1/I VA (moins le 41 NY) (45 NY -1 SP)
N4529	41 NY/1/1/I VA (-1 SP)
N3732	55 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4102	75 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4103	Batterie I 1 NY
S4004	McLean , 25 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4005	73 OH/2/1/I VA (-2 SP)
N4426 et 4427	3/3/I VA (29 NY -2 SP, 68 NY -1 SP, 73 PA -2 SP)
N4424 et 4425	Schurz , 1/3/I VA (61 OH -1 SP, 74 PA -1 SP)
N4525 et 4526	2/3/I VA (54 NY -2 SP, 58 NY -1 SP, 75 PA -3 SP)
+/- 1 hex de N4927	Ind/3/I VA, batterie 12 OH (2 WV -3 SP, 3 WV -2 SP, 5 WV -2 SP, 82 OH -2 SP)
N4227	Batterie I 1 OH
+/- 1 hex de N4527	Batteries C WV Lt, F PA Lt, 13 NY, I 1 NY b

N4225	Batterie L 2 NY
N4226	Batterie A 2 NY, batterie C 1 RI (du V Corps PT)
N4026	McDowell, Reynolds
+/- 1 hex de N4025	1/P/III VA
+/- 1 hex de N4027	2/P/III VA
+/- 1 hex de N4130	3/P/III VA, batterie G 1 PA
+/- 1 hex de N4128	Batteries A 1 PA, B 1 PA, C 5 US
N2923	Sullivan (Rempl de Hatch), 30 NY/1/1/III VA, 22 NY/1/1/III VA
N2824	24 NY/1/1/III VA, 84 NY/1/1/III VA
N3324	76 NY/2/1/III VA (-2 SP), 56 PA/2/1/III VA (-3 SP)
N3325	Doubleday , 95 NY/2/1/III VA
N3025	Patrick , 35 NY/3/1/III VA, 80 NY/3/1/III VA
N2826	2 US/Sharpshooters/1/1/III VA
N2925	King (Rempl), 21 NY/3/1/III VA, 23 NY/3/1/III VA
N3224	6 WI/4/1/III VA (-2 SP)
N3225	19 IN/4/1/III VA (-3 SP)
N3226	Gibbon , 2 WI/4/1/III VA (-5 SP), 7 WI/4/1/III VA (-3 SP)
N3724	Batterie 1 NH (-1 SP)
N4228	Batterie D 1 RI
N4324	Batterie L 1 NY
N4323	Batterie B 4 US
N4116	107 PA/1/2/III VA
N4117	104 NY/1/2/III VA
N4018	Duryea , 97 NY/1/2/III VA
N4019	105 PA/1/2/III PA
N4020	Batterie F 1 PA
N4021	Batterie C PA Lt
+/- 1 hex de N4118	Ricketts , 4/2/III VA
S5004	Stiles , 83 NY/3/2/III VA
S5003	11 PA/3/2/III VA
S4902	13 MA/3/2/III VA
S4901	12 MA/3/2/III VA
N4933	Batterie 2 ME
N4932	Towers , 88 PA/2/2/III VA
N4832	26 NY/2/2/III VA
N4831	90 PA/2/2/III VA
N4830	94 NY/2/2/III VA
N4729	Batterie 5 ME
N4322	Heintzelman
N4617	Kearney , batterie K 1 US
+/- 1 hex de N4815	1/1/III PT (20 IN -1 SP, 63 PA -2 SP, 105 PA -1 SP)

+/- 1 hex de N4317	2/1/III PT (moins le 3 ME) (4 ME -2 SP, 1 NY -3 SP, 38 NY -1 SP, 40 NY -3 SP, 101 NY -2 SP)
N4520	3 ME/2/1/III PT (-2 SP), batterie E 1 RI
+/- 1 hex de N4215	3/1/III PT (2 MI -1 SP, 3 MI -3 SP)
+/- 1 hex de N3924	Hooker , 2/2/III PT (70 NY -1 SP, 71 NY -2 SP, 72 NY -1 SP, 73 NY -1 SP, 74 NY -2 SP)
+/- 1 hex de N4319	1/ 2/III PT (1 MA -2 SP, 11 MA -2 SP, 16 MA -2 SP, 2 NH -3 SP, 26 PA -2 SP)
+/- 1 hex de N4222	3/2/III PT (4 NJ -1 SP, 6 NJ -2 SP, 7 NJ -1 SP, 8 NJ -2 SP, 2 NY -2 SP, 115 PA -1 SP)
N3824	Batterie 6 ME
N3430	Porter
N2724	13 NY/1/1/V PT, 1 Mich/1/1/V PT
N2625	Roberts , 18 MA/1/1/V PT
N2525	2 ME/1/1/V PT, 25 NY/1/1/V PT
N2426	Butterfield (Rempl), 17 NY/3/1/V PT, 83 PA/3/1/V PT
N2326	Morell (Rempl), 44 NY/3/1/V PT, 12 NY/3/1/V PT
N2526	16 MI/3/1/V PT
N2629	1 US Sharpshooters
N3227	Sykes , 1-12 US/1/2/V PT, 4 US/1/2/V PT
N3027	Buchanan , 1-14 US/1/2/V PT
N3028	2-14 US/1/2/V PT
N2832	3 US/1/2/V PT
+/- 1 hex de N3527	2/2/V PT
S3301	Warren , 5 NY/3/2/V PT
N3333	10 NY/3/2/V PT
N3131	Batterie D 5 US
N3329	Batterie I 5 US
+/- 1 hex de N3629	Batteries E/G 1 US, K 5 US
+/- 1 hex de N4023	Reno , 1/ 2/IX PT (2 MD -2 SP, 48 PA -2 SP, 6 NH -3 SP)
+/- 1 hex de N4022	2/2/IX PT (21 MA -2 SP, 51 NY -1 SP)
N3620	Christ , 50 PA/1/1/IX PT (-3 SP)
N3621	Stevens , 8 MI/1/1/IX PT (-2 SP)
N4120	2/1/IX PT (46 NY -1 SP, 100 PA -3 SP)
N4121	3/1/IX PT (28 MA -2 SP, 79 NY -2 SP)
N3921	Batterie E 2 US
N3922	Batterie D PA Lt
+/- 1 hex de N4823	Brigade de cavalerie Bayard
+/- 1 hex de N5126	Brigade de cavalerie Beardsley (moins le 4 NY Cav)
+/- 1 hex de S4013	Brigade de cavalerie Buford
S3514	4 NY Cav/Beardsley

Renforts

Pas de renforts confédérés.

Renforts de l'Union		
Heure	Hex	Unités
1600	N7021	Piatt, Piatt/V PT

La bataille complète: Seconde Bataille de Bull Run 28-30 août 1862

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Durée de la partie/ Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 1800 le 28 août, et se termine à la fin du tour de 1900 le 30 août, à moins qu'un des camps ait gagné avant. Etant donné que cette bataille se déroule sur deux ou plus journées, il faut probablement un week-end entier pour la jouer.

Initiative

Le joueur confédéré a l'initiative pour les tours de 1800 et 1900 du 28 août. Après cela, déterminer l'Initiative au lancé de dé.

AM du premier tour

Retirer 1 au nombre final d'AM pour chaque division (avec un minimum de 1). Les unités en Marche peuvent bouger de 2 AM – sans tenir compte de la fatigue; elles peuvent bouger de 3 AM – en augmentant la fatigue, si le joueur le veut.

Note de conception: Cette réduction tient compte du fait que la bataille n'a pas démarré exactement à 1800, mais, probablement, autour de 15-20 minutes après.

Déploiement Initiale

Une référence à une brigade signifie toutes les unités – infanterie et artillerie – de cette brigade ainsi que le chef de brigade, à moins qu'il ne commence plus tard.

Renforts

Voir la table des renforts.

Victoire

Victoire immédiate

Le jeu se termine à la fin de n'importe quel tour où les conditions suivantes sont vérifiées:

- Victoire Majeure de l'Union.** Le joueur de l'Union contrôle (occupe ou est le dernier occupant) tous les hexagones suivants: S1004, et N3031, 3810, 4009, 4627 et 6223.
- Victoire Majeure Confédérée.** Le joueur CSA contrôle tous les hexagones listés dans 1), plus S5210.

Victoire en fin de jeu

Sinon, en fin de jeu, le joueur avec le plus de points gagne. Les points sont les suivants:

Objectif	US	CSA
N3809	3	3
N4008	2	4
N6322	1	10
N4627	3	8
N3031	6	3
S1004	10	1
S5310	2	3
Chaque brigade inefficace au combat	2	2
Chaque division inefficace au combat	3	3

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
N4726	Sigel (I VA)
N3032	King (1/III VA), 1 RI Cavalry (Bayard) (Montée), batteries 1 NH, D 1 RI, L 1 NY et B 4 US. <i>Progression.</i> ^[a,b]
N2930	84 NY (1/1/III VA). <i>Attaque</i>
N3231-2632 sur le Pike	Brigade Hatch (1/1/III VA, moins le 84 NY), batterie L 1 NY artillery. <i>Progression.</i> ^[a]
N2532-S1702 sur le Pike	Brigade Gibbon (4/1/III VA), batterie B 4 US artillery. <i>Progression.</i> ^[a]
S1602-1004	Brigade Doubleday (2/1/III VA), batterie D 1 RI. <i>Progression.</i> ^[a]
+/- 1 hex de N5227	Schenck (1/I VA), brigade Stahel (1/1/I VA). <i>Reserve</i>
N5027	Batterie A, 2 NY (1/1/I VA)
+/- 1 hex de N4932	Brigade Koltes (3/3/I VA), batterie I 1 OH. <i>Reserve.</i> ^[c]
N5025-5124	74 PA (1/3/I VA). <i>Etendue, Progression.</i>
+/- 2 hex de N4929	Schurz (3/I VA), Schimmelfennig (1/3/I VA), Krzyzanowski (2/3/I VA). Toutes l'infanterie de ces brigades (sauf le 74 PA), plus les batteries F PA Lt et L 2 NY. <i>Reserve.</i>

+/- 1 hex de N4529	Brigade Milroy (Ind/1/I VA), en incluant la batterie 12 OH, et le bataillon c du 1 WV Cavalry. <i>Démontée, Reserve.</i> ^[d]
+/- 1 hex de N4503	Brigade McLean (2/1/I VA). <i>Reserve.</i>
S4002	Batterie K 1 OH Light
+/- 1 hex de N5330	Batteries I 1 NY, 13 NY, et C WV Lt
Notes:	
[a] Toutes les unités en Progression doivent être orientées vers l'est (en suivant le cours de la route). De plus, elles sont déployées en Colonnes Etendues, comme si elles étaient en Marche.	
[b] La cavalerie est temporairement rattachée à la Division King, et peut être utilisée avec. Quand Bayard arrive, le joueur de l'Union, s'il le veut, peut placer la cavalerie sous le rayon de commandement de Bayard.	
[c] La brigade Koltes fait actuellement partie de la division Steinwehr (2/I VA). Cependant, comme c'est la seule unité présente de 2/I VA, Koltes est assigné à la division Schurz. Von Steinwehr, bien que présent sur le terrain, n'est pas inclus dans le jeu comme il n'avait pas de division.	
[d] Bien que normalement indépendante, la brigade Milroy passa la bataille sous la direction de Schurz. Le bataillon c du 1 WV Cavalry fut rattaché à Milroy, m'me si ses unités soeurs étaient dirigées par Buford. C'est ainsi que nous le jouons.	
<i>Note de conception: Normalement, les unités de 1/III doivent être en Marche, comme ce qu'elles étaient en train de faire. Cependant, étant donné le fait que la division King ne se déplaçait pas rapidement, et qu'elle réagit rapidement à l'attaque de flan de Jackson, qui démarra par des tirs d'artillerie, il est préférable pour le jeu d'avoir cette division en Progression, plutôt que d'avoir à écrire un tonne de règles pour la mettre autrement qu'en Marche.</i>	

Déploiement Confédéré	
Hexes	Unités
N1830	Jackson (LW/ ANW)
N3809	Chariot de ravitaillement de Jackson
N1330,1431	5 VA cavalry. <i>Montée, Progression.</i> ^[a]
N1823	Pelham's Horse Art. <i>Progression</i> ^[a]
N1730-1830-1929-2030-2129	4 VA, 27 VA, 5 VA, 33 VA, 2 VA (By/Tl/J)
Avec n'importe quelle unité	W. Taliaferro (J), Baylor (Tl). <i>Attaque ou Progression.</i> ^[b]
N1829	Batterie Staunton (Ew/J)
+/- 1 hex de N1826	Schumaker (Tal Art); batteries Danville, Rockbridge et Allegheny.
+/- 1 hex de N1827	Brigade Starke (Tl/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2022	Brigade A. Taliaferro (Tl/J). <i>Reserve.</i> ^[b]
+/- 1 hex de N1924	Brigade Lawton (Ew/J). <i>Progression.</i>
+/- 1 hex de N2123	Brigade Trimble (Ew/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2623	Brigade Early (Ew/J). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N2621	Brigade Forno (Ew/J). <i>Reserve.</i>
Avec une unité de sa division	Ewell (J)
N3026	21 VA (Jn/Tl/J). <i>Progression.</i>
N2922,3022,3121	Brigade Johnson, moins le 21 VA (Tl/j). <i>Reserve.</i>
+/- 1 hex de N3022	1 VA Cavalry (Flee/St). <i>Démonté, reserve.</i> ^[a]

N3707	Batteries Hampden et Winchester (section a)
+/- 1 hex de N3413	Courtney (Ewl Art) ^[d] . Batteries Chesapeake, Louisiana Guard, 1 st Maryland, Johnson et Courtney ^[d]
N3820, 3819, 4019, 4119	Brigade Pender (Hill/J). <i>Progression</i>
Dans le RR entre N3913-3716, inclus	Brigade Gregg (Hill/J). <i>Reserve</i>
+/- 1 hex de N3910	Brigade Thomas (Hill/J). <i>Reserve</i>
+/- 1 hex de N3216	Brigade Archer (Hill/J). <i>Reserve</i>
+/- 1 hex de N3214	Brigade Branch (Hill/J). <i>Reserve</i>
+/- 1 hex de N3017	Brigade Fields (Hill/J). <i>Reserve</i>
Dans les mêmes hex que leurs brigadiers	A.P. Hill (J), Walker (Hill Arty)
N3820, 3720	Deux batteries du bataillon d'artillerie Walker (Hill Arty)
Avec chaque brigade de la Division Hill	Cinq batteries du bataillon Walker
Dans les hex inoccupés de la route entre N3019-3810 inclus.	Batteries Baltimore, Lee et 8 Star. Batteries Hampden et Winchester (section b) (toutes de Schumaker). <i>Une par hexagone.</i>
Note:	
[a] Attacher ces unités à une brigade pour les AM, jusqu'à ce que leurs brigadiers arrivent.	
[b] Distinguez bien William Taliaferro, commandant une des divisions de Jackson, et Alexander Taliaferro, l'oncle de William, de la même division.	
[c] Le commandant d'artillerie de la division Ewell, Maj. A.R. Courtney, n'est pas listé dans les différents travaux sur la bataille de Bull Run. Ironiquement, il est aussi listé dans ce qui traite d'Antietam sous le nom de Murfin. Cela signifie qu'après être passé en court-martial pour couardise, il demanda à ce que son nom soit retiré des rapports (même s'il fut déclaré « non coupable »). Il termina éventuellement à l'Ouest sous Bruckner, et fut <i>persona non grata</i> quand il fut question des rapports sur Antietam. Ainsi, il n'est pas relaté comme commandant de la batterie Courtney.	
[d] Parfois listé comme la batterie Latimer (Latimer commandait la batterie Courtney ici).	

Chinn Ridge 1500, 30 août 1862

A 15h00 le 30, Longstreet put observer que les troupes de l'Union au Sud de Warrenton Turnpike avaient été redéployé plus au nord, et que le moment était parfait pour attaquer avec son aile. La brigade Hood lança l'attaque, se lançant en avant si précipitamment qu'aucune unité rebelles ne put la suivre. Le but du combat initial fut Chinn Ridge, un long morceau de hauteur s'étalant du Nord-Est au Sud Ouest du Warrenton Turnpike. Les fédéraux se retournèrent pour faire face à l'assaut rebelle et firent un effort pour gagner du temps afin de former une solide ligne sur Henry House Hill. Le résultat fut un combat sanglant impliquant de nombreuses brigades de chaque camp.

Cartes

Le jeu se déroule sur un quadrilatère défini par quatre routes: la

zone comprise au Sud de Warrenton Turnpike, à l'Est de Lewis Lane, au Nord de Old Alexandria -Washington Road, et à l'Ouest de Manassas-Suddley Road. En pliant les cartes, le jeu peut se jouer sur une zone réduite à peu près à une carte.

Temps de jeu/ durée de la partie

Le scénario débute au tour de 1500 le 30 août, et se termine à la fin du tour de 1700. il se joue en environ deux heures.

Equilibre

Les confédérés sont un petit peu favorisés – leurs troupes sont généralement meilleures, et commencent sans pertes.

Initiative du premier tour

Le joueur confédéré a l'initiative au premier tour.

Victoire

Le joueur confédéré obtient une victoire MAJEURE si il existe au moins six régiments qui ne sont pas en désordre sortis par la limite est du terrain (Manassas-Sudley road) au nord de l'hexagone SW5003, et qu'il a capturé tous les hexagones de niveau 4 de Chinn Ridge, au nord de la ligne définie par le chemin allant de SW3602 à SW4202.

Le joueur confédéré remporte une victoire MINEURE si il chasse de Chinn Ridge les unités de l'Union.

Tout autre résultat est une victoire MINEURE de l'Union.

Règles spéciales

Une fois sur la carte, chaque unité a un nombre spécifique d'AM chaque tour, comme ce qui suit:

Brigade Hood: 4 AM

Toutes les autres unités confédérées: 3 AM

Toutes les unités de l'Union: 3 AM

Note du scénario

Manifestement, ce combat n'eut pa lieu dans le vide. Un certain nombre d'autre unité, fédérales et confédérés, se déplaça et combattit à la périphérie de l'action, en incluant surtout la brigade Law. J'ai inclus toutes les unités engagées sur Chinn Ridge directement, ou qui y furent envoyées pour sa défense. Ainsi, je pense que cela contribue à rendre la situation intéressante.

Déploiement initial

Les ordres et l'orientation des unités sont au choix des joueurs. Lorsque vous trouvez dans la liste (-# SPs), retirez le nombre indiqué de points de force de l'unité.

Déploiement confédéré

Aucune unité confédéré ne commence sur la carte.

Déploiement de l'Union	
Hexes	Unités
N3333	10 NY/3/2/V PT
S3301	Warren , 5 NY/3/2/V PT
N3732	55 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4102	75 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4103	Batterie I 1 NY (moins la section H12)
S4004	McLean , 25 OH/2/1/I VA (-1 SP)
S4005	73 OH/2/1/I VA (-2 SP)
N4529	41 NY/1/1/I VA (-1 SP)

Renforts

Renforts Confédérés		
Heure	Hex	Unités
1500	N3132 à S3003	Hood , brigade Hood. <i>4 AM</i> . Brigade Evans. <i>2 AM</i>
1600	S3008 à S2913	Division Kemper, 2/Wash. <i>3 AM</i> Division D.R. Jones, 4/Wash. <i>2 AM</i>

Renforts de l'Union		
Heure	Hex	Unités
1500	N3928	3/P/III VA (Rempl), batterie G 1 PA. <i>2 AM</i>
1600	N4729 à N4830	3/2/III VA (moins le 83 NY), 2/2/III VA, batterie 2 ME, batterie 5 ME. <i>3 AM</i>
	NW4327	3/3/I VA (29 NY -2 SP, 68 NY -1 SP, 73 PA -2 SP). <i>2 AM</i>

Table de renfort de l'Union

Les unités peuvent entrer avec les ordres que veulent les joueurs, donné au début du tour dans lequel elles entrent, avant de faire autre chose.

# 28 août		
Tour	Hex	Unités
1800 ^[a]	S1004	Brigade Patrick (3/1/III VA), batterie 1 NH. <i>Progression</i>
	S6133	Reynolds (PaRs). Toutes les brigades de la division Reynolds (Meade, Seymour, Jackson), batteries A 1 PA, B 1 PA, G 1 PA et C 5 US. <i>Marche</i>
2300	S6133	McDowell (III VA)
# 29 août		
Tour	Hex	Unités
700	N7021	Brigade de cavalerie Beardsley . <i>Montée, Marche, Niveau de fatigue 4, 3 AM.</i>
800	N7021	Kearney (1/III PT), toutes les brigades de la division Kearney (Robinson, Birney, Poe) [moins le 99 PA (3/1/III PT)], batteries E/1 RI et K/1 US. <i>2 AM</i>
900	N7021	Heintzelman (III PT)
1000	N70210	Hooker (2/III PT). Toutes les brigades de la division Hooker (Grover, Taylor, Carr), batterie 6 ME. <i>Niveau de fatigue OK</i>
	N7021	Reno (IX at 2/IX ^[b]), Stevens (1/IX). Toutes les brigades de ces deux divisions (Christ, Leasure, Farnsworth, Naggle et Ferrero), batteries E/2 US (1/IX) et D PA Lt (2/IX). <i>Niveau de fatigue OK pour Reno, 3 AM</i>
	S4434	Porter (V PT), Morell (1/V PT), Sykes (2/V PT). Toutes les divisions et leurs brigades (moins la brigade Piatt) du V Corps (Roberts, Griffin, Butterfield, Buchanan, Chapman, Warren). 1 US Sharpshooters Regiment; batteries C 3 MA, C 1 RI et D 5 US (1/V PT); batteries E/G 1 US, I 5 US, K 5 US (2/V PT). <i>3 AM</i>
1100	N7021	Pope (Army of Virginia)
1300	S6133	Brigade de cavalerie Bayard. <i>Montée, 2 AM</i>
	S4434	Lancé de dé pour l'éventuelle entrée de la brigade Piatt (Res/V PT) ^[c] : Si le lancé est 0 ou 1, elle entre ce tour. Si le lancé est 2-9, voir 1500.
1400	S6133	Division King (1/III VA) retourne sur la carte si elle est hors carte (voir les événements aléatoires). <i>1 AM</i>
	S4434	Brigade de cavalerie Buford. <i>Montée, 2 AM</i>
1500	S4434	Lancé de dé pour l'éventuelle entrée de la brigade Piatt , si elle n'est pas déjà sur la carte (voir 1300, plus haut): ^[c] Si le lancé est 0 ou 1, elle entre ce tour. Si le lancé est 2-9, voir 1500 le 30 août..

1600	S6133	Brigade Duryee (1/ 2/III VA); batterie C PA Lt. <i>3 AM</i>
1700	S6133	Ricketts (2/III VA), brigade Thoburn (4/2/III VA); batterie F/1 PA Lt. <i>2 AM</i>
1800	S6133	Brigade Stiles (3/2/III VA). <i>1 AM</i>
1900	S6133	Brigade Towers (2/2/III VA); batteries 2 ME et 5 ME.

30 août

Tour	Hex	Unités
900	N7021	99 PA (3/1/III PT)
1500	N7021	Brigade Piatt peut entrer si elle est hors carte. <i>Niveau de fatigue 2</i>

Notes:

[a] Tous les groupes de combat qui entrent ce tour peuvent utiliser un maximum de 2 AM - avec Marche, ou 3 AM - avec la Fatigue.

[b] Reno commande à la fois le IX^{ème} Corps et sa propre division (voir 14.71)

[c] La brigade Piatt passa la plupart de la bataille à marcher autour du terrain avant de faire une apparition le 30. Les possibles apparitions de la brigade le 29 sont les fois où la brigade était proche du terrain; nous lui avons donné une petite chance de continuer sa marche sur la carte.

Table de renfort confédérée

Les unités peuvent entrer avec les ordres que veulent les joueurs, donné au début du tour dans lequel elles entrent, avant de faire autre chose.

# 29 août		
Tour	Hex	Unités
1000	N4401	Fitz Lee (StuCav); 3 VA, 4 VA 9 VA Cavalry. <i>Montée.</i>
	S1004 ^[a]	<i>Première entrée:</i> R.E Lee (ANV), Longstreet (RW/ANV), Stuart (Cav), Hood (Long) ^[b] , Frobel (Hood Arty). Brigade de cavalerie Robertson; toutes les brigades de la division Hood (moins Evans); batteries German, Palmetto et Rowan (Frobel/Hd) <i>Seconde entrée:</i> brigade Evans ^[c] et MacBeth artillery, toutes les brigades de la division Kemper (Corse , Hunton ^[d] , Jenkins); 4/Washgtn Arty. ^[e] <i>Dernière entrée:</i> Walton (LongArty); 1/Washgtn, 3/washgtn (Walton/Hd); Fauquier (Corse), Laudon (Jenkins), batteries Donaldsville et Turner Light (Wright) ^[f]
1100	S1004	Jones (Long); toutes les brigades de la division Jones (Benning ^[g] , Drayton , G. Anderson); 2/Washgtn Artillery. <i>2 AM</i>
1200	S1004	Wilcox (Long); toutes les brigades de la division Wilcox (Wilcox , Pryor , Featherson); batteries Thomas et Dixie (Wlx/Lng). <i>1 AM</i>
# 30 août		
Tour	Hex	Unité
Nuit	S1004	S. Lee (Lngstrt), batteries Bath, Bedford, rhett, parker et Portsmouth, R.H. Anderson (Lngstrt), toutes les brigades de la division Anderson (Armistead , Mahone , Wright), batteries Norfolk (Armistead) et Moorman (Mahone). <i>Niveau de Fatigue 0.</i>
<p>Notes:</p> <p>[a] C'est un important groupe de renforts: deux divisions d'infanterie, une brigade de cavalerie et un assortiment d'artillerie. Toutes les unités listées « Première entrée » doivent être sur la carte avant celles listées « seconde entrée », etc.</p> <p>[b] Voir 14.74]</p> <p>[c] Nominale indépendante, mais assignée à la division Hood (voir 14.74)</p> <p>[d] C'est la brigade Pickett; Pickett est chez lui, se remettant de sérieuses blessures obtenues à Gaines Mill.</p> <p>[e] Faisait partie du bataillon Walton, mais attaché à Hunton pour la bataille.</p> <p>[f] La batterie Donaldsville est une sorte de batterie « disponible », assignée à personne en particulier quand elle arrive. La batterie Turner Light fait actuellement partie de la division Anderson. Elles peuvent être assignées à n'importe quelle brigade (une par brigade), ou à n'importe quel bataillon d'artillerie du Corps de Longstreet.</p> <p>[g] Le Brig. Gen. Robert Toombs était le brigadier mais fut mis aux arrêts peu avant le 30 par Longstreet pour désobéissance.</p> <p>[h] Seule une section de la batterie Portsmouth était présente.</p>		

Evènements aléatoires de l'Union

Le marqueur d'Evènement Aléatoire n'est pas utilisable avant le tour de 0500 le 29 août. Il est disponible pour le reste du jour, et en soirée – mais pas pour les tours de Nuit. Placez le marqueur RE dans la pioche avec les autres AM au début de chaque tour (où cela est possible).

Si le marqueur RE est le dernier marqueur sélectionné dans le tour, il est ignoré. Sinon, quand il est pioché, le joueur lance le dé:

- 0 – 2 : Le joueur de l'Union lance le dé sur sa table
- 3 – 4 : Le joueur confédéré lance le dé sur sa table
- 5 – 9 : Pas d'évènements (fausse alerte).

Le code de lettre PEJPF signifie que l'évènement « Peut Etre Joué Plusieurs Fois » durant la partie. Sinon, il ne peut avoir lieu qu'une fois.

Dé:	Evènement:
0	Milroy devient fou. <i>Le Brig. Gen. Robert Milroy était totalement imprévisible. Un général civil, il avait une faible appréciation de ses talents militaires par ses pairs. Quelques évènements lui permettent de donner le meilleur de lui-même et il a ces quelques fractures nerveuses. A un moment, il courru autour un cheval mort dans une course frénétique, faisant, selon les mots de Hennessey, « ... un spectacle de lui-même ». (Cela lui permettait sans doute de tromper l'ennui du combat). Quand l'évènement est tiré, la prochaine fois que Milroy est activé (à travers l'AM de Schurz 3/I VA) Milroy est considéré comme absent, placant ainsi toutes ses unités hors de commandement (pour cette AM seulement).</i>
1,2	Commandement militaire pour des marionettes. Si l'une, ou toutes, de la brigade Griffin (2/1/V PT) et/ou brigade Piatt (Res/V PT), et/ou la batterie C, 3 MA, est sur la carte et ne sont pas adjacentes à un ennemi, ces unités sont retirées immédiatement de la carte. <i>(Avec une mauvaise lecture des ordres, ils marchèrent sur Centreville).</i> Griffin est hors de combat pour le reste de la bataille; Piatt pourra y retourner; voir la table de renfort.
3,4,5	King Traine les pieds. <i>Cette évènement peut prendre effet chaque tour après et en incluant le tour de 0500 le 29 août. Avant cela traiter le comme Pas d'Evenement.</i> Quand il est tiré, King est assigné au Vème Corps de Porter. Cela fait référence à la division King (1/III VA), au regard de qui commande. Pour affecter cela, au regard de la situation, la division King doit se déplacer aussi vite que possible – et cela concerne aussi les ordres de Marche – jusqu'à ce que: # [Si Porter est sur la carte] King (ou Hatch) est dans le rayon de commandement de Porter, et toute la division King est commandé; ou # [Si Porter est hors carte] La division se déplace et quitte la carte par SW4434 et 6133. elle peut ré-entrer comme faisant partie du Corps de Porter. Voir 14.5. Si l'évènement est de nouveau tiré, traitez le comme l'évènement Ordre Joint (voir 7,8).

6	Indécision de Pope. Ignorer le prochain AM sélectionné de l'Union.
7,8	L'Ordre Joint. Cette évènement est seulement applicable si la division King est réassignée à Porter, comme dans King Traine les Pieds (lancé de 3,4,5). Dans un essai de Pope de résoudre une large variété de problèmes de commandement, Pope réalisa le fameux « Ordre joint », lequel, avec prétention, donnait aux commandants de Corps McDowell et Porter plus de liberté qu'avant. L'Ordre joint a trois effets: 1- McDowell augmente sa valeur d'efficacité de un pour le reste des tours de cette journée. 2- La division King est de nouveau réassignée, cette fois sous McDowell, et doit rejoindre son Corps. 3- Pour Porter, c'est un mélange de bénédictions, étant donné qu'il n'était pas en accord avec Pope un iota. <i>(Pope le traduisit en court-martial après Antietam et le renvoya de l'armée, probablement injustement. La politique faisant foi.)</i> Pour chaque tour suivant la prise d'effet de l'Ordre Joint, au moment de déterminer l'efficacité du corps de Porter, le joueur de l'Union tire (de manière aléatoire) un des pions « Joint Order: Porter ». Sens: +1 = Ajoutez un à l'efficacité de Corps de Porter -1 = Retirez un à l'efficacité de Corps de Porter NO = Le prochain AM tiré pour un division du Corps de Porter -même dans un tour suivant – est ignoré (perdu).
9	Notre Héros! Prenez le marqueur « Hero ». A tout moment au cours de la partie ou vous voulez influencer un important combat de choc (pas de Tir), moral (UDD), ou de ralliement, vous pouvez jouer le marqueur Hero et ajustez le lancé de deux (2) en sa faveur. Une fois joué, vous perdez le Héros. Plusieurs marqueurs Hero peuvent être en jeu, mais seulement un est utilisé pour un jet de dé. PEJPF

Evènements aléatoires Confédérés

Le marqueur d'Evènement Aléatoire n'est pas utilisable avant le tour de 0500 le 29 août. Il est disponible pour le reste du jour, et en soirée – mais pas pour les tours de Nuit. Placez le marqueur RE dans la pioche avec les autres AM au début de chaque tour (où cela est possible).

Si le marqueur RE est le dernier marqueur sélectionné dans le tour, il est ignoré. Sinon, quand il est pioché, le joueur lance le dé:

- 0 – 2 : Le joueur de l'Union lance le dé sur sa table
- 3 – 4 : Le joueur confédéré lance le dé sur sa table
- 5 – 9 : Pas d'évènements (fausse alerte).

Le code de lettre PEJPF signifie que l'évènement « Peut Etre Joué Plusieurs Fois » durant la partie. Sinon, il ne peut avoir lieu qu'une fois.

Dé	Evènement
0,1,2,3	Hood ou Evans. <i>Cette évènement n'est possible qu'à partir du tour 1200 du 29 août. Avant cela, traiter le comme Pas d'Evènement.</i> Quand il est tiré, remplacez comme commandant de division, Hood par Evans ou vice et versa, comme en 14.8. PEJPF
4	Tireur d 'élite. Le prochain joueur dont un AM est tiré peut désigner un chef ennemi dans les quatre hexagones et dans la ligne de vue d'une de ses unités d'infanterie tant que cible d'un tireur d'élite. Lancez le dé: si le lancé est impair, le chef est tué. PEJPF
5	Caissons Branlants. Le prochain joueur (Union ou Confédéré) qui déplace une batterie sur autre chose qu'un pike, route ou chemin, perd un canon; son caisson est pourri. PEJPF
6	L'Explosion d'Un Canon Tue Les Servants. Le prochain joueur (Union ou Confédéré) qui tire avec une de ses batteries applique ce qui suit (à la première batterie tirant): # retirez deux (2) au lancé de résolution de tir et # éliminez un canon. Il a explosé. PEJPF
7,8	Chaleur. S'il est tiré dans un tour de non chaleur, traitez le comme pas d'évènements. S'il est tiré dans un tour de chaleur, les unités de la prochaine brigade (Union ou Confédérée) qui bouge ou attaque, ajoute automatiquement un à leur niveau de fatigue, en plus de ce qui aurait pu être incrémenté. PEJPF
9	Notre Héros! Prenez le marqueur « Hero ». A tout moment au cours de la partie ou vous voulez influencer un important combat de choc (pas de Tir), moral (UDD), ou de ralliement, vous pouvez jouer le marqueur Hero et ajustez le lancé de deux (2) en sa faveur. Une fois joué, vous perdez le Héros. Plusieurs marqueurs Hero peuvent être en jeu, mais seulement un est utilisé pour un jet de dé. PEJPF