Battle Above the Clouds

Version française v 1.0 – avec errata

Multi-Man Publishing

Licensed by:

Hasbro

Properties Group

The Battle Above the Clouds by Mort Künstler

BATTLE ABOVE THE CLOUDS

(BATAILLE AU-DESSUS DES NUAGES)

LES CAMPAGNES DE CHATTANOOGA, AOÛT - DÉCEMBRE 1863

TABLE DES MATIÈRES

Règles du jeu de base 2
Scénarios du jeu de base 6
Scénario 1 : McLemore's Cove 7
Scénario 2 : La traversée du Chickamauga 10
Scénario 3 : La Bataille de Chickamauga 11
Scénario 4 : La chevauchée de Wheeler 15
Scénario 4 : La chevauchée de Wheeler (Placement historique) 18
Scénario 5 : L'ouverture de la ligne Cracker 19
Scénario 6 : Lookout Mountain & Missionary Ridge 20
Scénario 6 : Lookout Mountain & Missionary Ridge (Placement historique) 23
Scénario 7 : Ringgold Gap 24

Règles du jeu avancé 26
1.0 Séquence du jeu avancé 26
2.0 Evènements aléatoires 26
3.0 Fin aléatoire du cycle d'action 27
4.0 Contrôle de comté 27
5.0 Mouvement stratégique 28
6.0 Mouvement par voie ferrée 29
7.0 Unités de substitution 30
8.0 Ravitaillement 31
9.0 Activer le chef d'armée 35
10.0 Théâtres hors-carte 35
11.0 Démarrage du scénario 8 39
12.0 Renforts 41
13.0 Stewart & BR Johnson (scénario 8) 43
14.0 Commandants "d'aile" confédérés (Scénario 8) 43

Scénarios du jeu avancé 44
Scénario 8 : La campagne de Chickamauga 44
Scénario 8 : La campagne de Chickamauga (Placement historique) 47
Scénario 9 : Le siège de Chattanooga 50

Le jeu comme histoire 55
Index géographique 65
Crédits **69**
Notes de conception **70**
Errata **71**

RÈGLES DU JEU DE BASE

1.0 INTRODUCTION

Battle Above the Clouds (BAC) simule les campagnes de la guerre de sécession pour le contrôle de Chattanooga, dans le Tennessee, à l'automne et à l'hiver 1863.Dans le jeu, les joueurs contrôlent les forces armées de l'Union et des Confédérés dans des tours représentant une journée de temps réel. La carte représente une partie du Tennessee, de l'Alabama et de la Géorgie tel que c'était en 1863, dessinée principalement à partir de cartes d'époque. Une grille hexagonale est superposée à la carte et chaque hexagone couvre environ 2.000 yards (1,85 km) d'un bord à l'autre. Les unités militaires qui vont du régiment à la division sont représentées par leurs chefs respectifs de division, de corps, d'aile et d'armée de chaque camp. Les unités se composent d'un nombre variable de points, dont chacun représente environ 500 fantassins ou 700 cavaliers.

Les règles de The Battle Above the Clouds sont similaires à celles des sept derniers jeux de la série des grandes campagnes de la guerre de sécession. Des différences mineures dans le système de jeu d'un opus à l'autre existaient dans cette série avant la publication en 1999 du kit de mise à jour des règles de base de la série dans le N°1 de la revue The Skirmisher (Le Tirailleur).Ces règles de base de la série forment maintenant la base pour tous les jeux de la série. The Battle Above the Clouds comprend ces règles de base dans le livret de règle séparé intitulé : Règles de base GCACW du jeu de base, version 1.1.Ce livret de règles de base constitue un guide complet des règles communes partagées entre les huit jeux de la série.

Les sections de règle 2.0 à 12.0 apparaissent dans un livret séparé. Même si vous êtes déjà familier avec les règles GCACW, consultez la version révisée 1.1 avant de continuer la lecture des règles. Vous trouverez également quelques ajouts importants aux règles de base qui doivent être utilisées lorsque vous jouez les scénarios de BAC. Ces nouveaux articles sont décrits dans ces 5 premières pages du livret de règle de BAC.

COMPOSANTS DU JEU

Un jeu complet de The Battle Above the Clouds contient les éléments suivants :

- Deux livrets de règles
- Deux cartes de 56 sur 81 cm
- Trois planches de 280 pions
- Deux planches de tableaux
- Un écran Hors-carte
- Un tableau des terrains
- Deux écrans de forces
- Deux dés à 6 faces

ABRÉVIATIONS :

AC : Armée du Cumberland
AL : Alabama
AP : Armée du Potomac
Art : Artillerie
AT : Armée du Tennessee (confédérée) ou Armée du Tennessee (Union)
B : Corps de Buckner ou de Breckinridge
Brig : Brigade
Cav : Cavalerie
Cmd : Commandement
CS : États confédérés
CT : Connecticut
Disorg : Désorganisé
Div : Division
DM : Division militaire du Mississippi
DO : Département de l'Ohio
Dmorize : Démoralisé
Dr : Docteur
ET : Tennessee oriental
F : Corps de Forrest
GA : Géorgie
H : Corps de Hill ou de Hardee
K : Division de Kelly
IL : Illinois
IN : Indiana
Inf : Infanterie
L : Corps (ou aile) de Longstreet
Ldr : Chef
M : Division de Martin
MD : Maryland
Mnt. Inf : Infanterie montée
PM : Points de mouvement
Mt : Mont
NY : New York
OH : Ohio
Org : Organisé
P : Corps (ou aile) de Polk ou Division de Pegram
P.O. : Bureau de poste
Regt : Régiment
Res : Corps de réserve
RR : Voie ferrée
Sub : Détachement (substitut)
VA : Virginie
VP : Points de Victoire
W : corps de Walker ou de Wheeler ou division de Wharton
ZdC : Zone de contrôle

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

2.2 Les pions

UNITÉS MILITAIRES

Unités d'infanterie montée : Une unité militaire supplémentaire a été ajoutée dans ce module : l'infanterie montée. L'infanterie montée fonctionne exactement comme la cavalerie, à l'exception des activations de chef (voir 5.2 ci-dessous).

Unités "très insubordonnées" : Les unités confédérées avec des noms rouges et des barres décoratives rouges, et les unités confédérées avec des noms rouges sont "très insubordonnées". Ces unités et chefs sont : Polk, Cheatham, Hindman, Buckner, Hill, Breckinridge et Longstreet. Ces unités sont plus susceptibles de devenir insubordonnées au cours d'un test d'insubordination initié par le joueur de l'Union (voir 14.0 ci-dessous).

Armées de l'Union : Dans les scénarios 1 à 4, il n'y a qu'une seule armée de l'Union, l'armée du Cumberland. Cependant, dans les scénarios de base 5, 6, 7 et dans le scénario avancé 9, les forces du joueur de l'Union sur la carte sont divisées en trois armées (l'armée du Cumberland, l'armée du Tennessee, et un détachement de l'armée du Potomac).En outre, dans les scénarios avancés 8 et 9, le joueur de l'Union dispose d'une armée supplémentaire dont les unités commencent toutes dans des cases hors-carte, le département de l'Ohio. Les joueurs peuvent identifier à quelle armée un chef ou une unité appartient à l'aide de la couleur du symbole décrivant le type d'unité de ce marqueur, comme suit :

- Noir - Armée du Cumberland
- Rouge - Armée du Tennessee
- Bleu - Armée du Potomac
- Vert - Département de l'Ohio

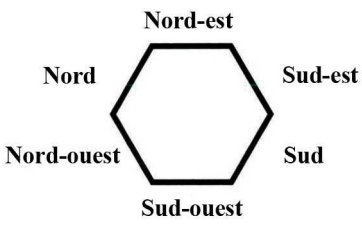
Les chefs qui font partie d'une armée ne peuvent pas être attachés aux unités d'une autre armée. Le chef d'armée Rosecrans peut uniquement être attaché à une unité d'infanterie ou d'artillerie de l'armée du Cumberland, et seules les unités de l'armée du Cumberland peuvent participer à un grand assaut initié par lui. Le chef d'armée Burnside ne peut être attaché qu'à une unité d'infanterie ou d'artillerie du département de l'Ohio, et seules les unités du département de l'Ohio peuvent participer à un grand assaut initié par lui.(**Exception** : le chef d'armée Grant commande toutes les unités de l'Union, de sorte qu'il peut être attaché à n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union, et n'importe quelle unité de l'Union peut participer à un Grand assaut lancé par lui). (**Remarque** : L'armée du Potomac et de l'armée du Tennessee n'ont pas de "chefs d'armée". Au lieu de cela, "des chefs de corps " commandent ces armées. Voir la section 5.2).

Hartsuff, le chef du XXIII corps du département de l'Ohio, ne peut pas ni activer ni être attaché aux unités de la division de cavalerie "XXIII-Cav ". Il ne peut activer ou être attaché qu'à des unités d'infanterie ou d'artillerie du XXIII corps.

2.3 La Carte

POINTS CARDINAUX

Dans les jeux de cette série couvrant les campagnes de l'Est, les cartes ont été orientées de sorte que le nord soit vers le haut. Toutefois, dans les jeux couvrant les campagnes de l'Ouest, la carte a été tournée de 60° dans le sens antihoraire pour que le Nord soit en haut à gauche. Par conséquent, les points cardinaux sont comme indiqués ci-dessous :



4.2 Le segment d'initiative

Si les deux joueurs obtiennent le même nombre lors du segment d'initiative, le joueur confédéré ne gagne pas automatiquement l'initiative. Au lieu de cela, si le résultat est un 1-1, 2-2 ou 3-3, le joueur de l'Union gagne l'initiative. S'il s'agit d'un 6-6, le joueur confédéré gagne. S'il s'agit d'un 4-4 ou 5-5, aucun joueur ne la gagne. Au lieu de cela, le joueur de l'Union réalise un "test d'insubordination", pour déterminer si un chef ou une unité confédéré peut devenir "insubordonné". Voir la section 14.0 pour savoir comment procéder et quels sont les effets de l'insubordination. Une fois le test d'insubordination réalisé, le dé d'initiative est relancé.

Si un joueur n'a aucune unité éligible pour l'activation lors d'un segment d'initiative, les dés doivent être jetés pour déterminer si un "test d'insubordination" a lieu.

5.2 Activation de chef

Unités d'infanterie montée :

Une unité d'infanterie montée peut être activée par un chef selon l'une des deux façons suivantes :

- Si le joueur de l'Union active un chef d'infanterie et qu'une unité d'infanterie montée sous son commandement est dans son rayon de commandement, l'unité d'infanterie montée peut être choisie pour se joindre à l'activation. Pour déterminer la capacité de mouvement de l'unité d'infanterie montée, doublez le résultat du dé jeté pour la capacité de mouvement de l'unité d'infanterie, et ajoutez un (1).
- Si le joueur de l'Union active un chef de cavalerie, et qu'une unité d'infanterie montée est dans son rayon de commandement, l'unité d'infanterie montée peut être choisie pour se joindre à l'activation. Traitez l'unité d'infanterie montée comme une unité de cavalerie pour déterminer la capacité de mouvement. (**Remarque** : bien que les chefs de cavalerie peuvent activer des unités d'infanterie montée, ils ne peuvent pas s'y attacher).

Les chefs de corps de l'Union Thomas, Sherman et Hooker :

Dans les scénarios de base 5, 6, 7 et dans le scénario avancé 9, les forces du joueur de l'Union sont divisées en trois armées (voir section 2.2). Cependant, ces "armées" sont chacune commandées par les chefs de corps (Thomas, Sherman et Hooker), tandis que toutes les forces de l'Union sont commandées par le chef d'armée Grant. Grant fonctionne comme un chef d'armée normale mais Thomas, Sherman et Hooker sont traités un peu différemment :

- Ces chefs ne peuvent pas tenter de "grand assaut", même s'ils commandent les armées.
- Ils peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie qui fait partie de leur armée. **Exception** : dans les scénarios 6 et 7 et une partie du scénario 9, cette limite est supprimée. Ces fois-là, ces chefs sont libres d'activer n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union.
- Ils peuvent activer un maximum de quatre unités lors d'une action "d'activation de chef". Ces unités peuvent appartenir à un seul corps ou à différents corps.

6.2 Règles de mouvement

Tennessee : Le Tennessee est un fleuve plus grand que les autres fleuves des cartes GCACW, et il est par conséquent plus difficile à franchir. Le Tennessee commence sur la carte nord de BAC dans les hexagones N1001-N1101 et se termine sur la carte sud de BAC dans les hexagones S2934-S3003. Remarquez que tous les bords d'hexagone autour de l'île Hiwassee (N1303) et de l'île de William (N2329) font partie du Tennessee. Le Tennessee fonctionne exactement de la même manière que les autres fleuves [Major river], sauf pour les sections ci-dessous en ce qui concerne les gués et les bacs et de la section 10.4 ("Ponts et bacs traversant le Tennessee").

Gués traversant le Tennessee : seules les unités de cavalerie peuvent traverser les gués du Tennessee. Une unité de cavalerie ne peut franchir un gué du Tennessee que si elle commence la phase d'action dans l'un des hexagones adjacents au gué. Elle doit dépenser tous ses PM (si elle effectue une action de marche), et passer sur l'autre rive du fleuve, ou y attaquer une unité ennemie. Son mouvement est alors terminé. Les unités de cavalerie peuvent également effectuer des actions d'assaut à travers les gués du

Tennessee. Seules les unités de cavalerie exercent une ZdC à travers un gué du Tennessee, les unités d'infanterie et les unités d'artillerie ne le peuvent pas. Le nombre de points d'effectifs de cavalerie qui peut franchir un gué du Tennessee à chaque tour est illimité.

Remarque : Les bords d'hexagone énumérés ci-dessous sont également des gués, même si le pont ou le bac à travers le bord d'hexagone est détruit. Les joueurs peuvent placer un marqueur "Cavalry Ford" sur ces bords d'hexagone pour vous en souvenir :

- S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)
- S1907 - S2006 (Rankin's Ferry)
- N2422 - N2522 (Friar's Island Ferry)

Pour tous les autres bords d'hexagone de pont ou de bac, aucun gué n'existe lorsque le pont ou le bac est détruit.

Les bacs traversant le Tennessee : Les unités de tout type peuvent prendre les bacs du Tennessee. Toutefois, un maximum de 4 points d'effectif (total des unités *des deux* joueurs) peut prendre un bac sur un bord d'hexagone du Tennessee à chaque tour. Pour vous rappeler combien de points d'effectif ont pris ce bac, les joueurs peuvent placer des marqueurs "d'effectif" sur le bord d'hexagone concerné. (**Remarque** : Les unités qui retraitent à travers un bord d'hexagone contenant un bac ne comptent pas dans cette limite. Voir la section 7.6) (**Note de jeu avancé** : les trains de wagons ne comptent pas dans cette limite de 4 points d'effectif).

7.4 Modificateurs de jet de dé de combat

Infanterie montée : Bien que les unités d'infanterie montée puissent être activées pour le mouvement par un chef de cavalerie de l'Union, une unité d'infanterie montée n'est jamais considérée comme subordonnée au chef de cavalerie pour déterminer le modificateur tactique. Cependant, les unités d'infanterie montée sont considérées comme subordonnées aux chefs de corps dont elles dépendent.

Insubordination : Si l'unité attaquante est insubordonnée (voir section 14.0; seulement le joueur confédéré), l'attaquant soustrait 2 à son résultat. Si une unité en défense est insubordonnée, le résultat du défenseur n'est pas modifié.

Chefs : Deux chefs donnent au joueur propriétaire un bonus lors d'une action d'assaut :

Longstreet : Si Longstreet est à la tête d'une "aile" de l'armée confédérée (voir règle spéciale 6 du scénario 3, et section 14.0 des règles du jeu avancé), et qu'un chef de corps confédéré de l'aile de Longstreet réussit une action d'assaut tandis que Longstreet est au même moment empilé dans le même hexagone que le chef actif, le joueur confédéré ajoute 1 à son dé d'attaque. Ce bonus s'ajoute au modificateur de +1 lié à l'assaut, et est appliqué qu'il y ait ou non un "grand assaut". Le bonus de Longstreet ne peut jamais être appliqué aux unités en défense.

Sherman : Si le joueur de l'Union réussit une action d'assaut avec Sherman, et que toutes les unités d'infanterie sélectionnées pour l'assaut font partie du XV corps, le joueur de l'Union ajoute 1 à son jet de dé d'attaque. Ce bonus s'ajoute au modificateur de +1 lié à l'assaut, et est appliqué qu'il y ait ou non un "grand assaut". Le bonus de Sherman ne peut jamais être appliqué aux unités en défense.

ATTAQUES DE FLANC (RIVIERE TENNESSEE)

Rappelez-vous que seule la cavalerie peut traverser le Tennessee à gué (6.2). En raison de cette limite, pour les bonus de flanc, un hexagone est considéré comme "couvert" s'il est séparé de l'hexagone du défenseur par un côté d'hexagone du Tennessee contenant un gué, et qu'au moins une unité d'infanterie ou d'artillerie occupe l'hexagone du défenseur. (**Exception** : si le Tennessee n'est pas guéable, un hexagone est couvert même si seule une unité de cavalerie occupe l'hexagone du défenseur).

7.6 Retraites, déroutes et avances

Les unités de cavalerie peuvent retraiter librement par un gué sur le Tennessee, même si elles ne sont pas à côté pendant le combat. Les unités d'infanterie et d'artillerie ne peuvent pas retraiter par un gué du Tennessee.

Retraiter par un bac sur le Tennessee est toujours considéré comme une priorité de retraite de niveau 4 quand il s'agit de comparer cette option par rapport aux autres hexagones de retraite possibles. Cependant le nombre de points d'effectif qui peut prendre un bac lors d'un tour n'est pas réduit si des unités retraitent par ce bac.

9.0 RETRANCHEMENTS

Deux redoutes sont imprimées sur la carte : à Chattanooga (N2628) et à Stevenson (S2023). Notez que ces redoutes peuvent être utilisées par le joueur de l'Union ou confédéré.

10.1 Ponts flottants

Dans ce jeu, les joueurs de l'Union et confédéré sont respectivement limités à *huit et quatre* marqueurs de pont de rivière [Minor river]. Le joueur de l'Union est limité à *six* ponts de fleuve [Major river]. Le joueur confédéré ne peut pas construire de pont de fleuve [Major river] (sauf dans le jeu avancé, où il est limité à *un* pont de fleuve).

10.4 Ponts et bacs traversant le Tennessee

Les règles énumérées ci-dessous affectent les ponts et les bacs sur le Tennessee. Aucune des règles de la section 10.0 (pour les ponts, les barrages et les bacs à travers d'autres rivières) ne s'appliquent aux ponts et aux bacs du Tennessee.

Les unités peuvent traverser le Tennessee seulement par les ponts, les bacs et les gués. Seules les unités de cavalerie peuvent traverser un gué du Tennessee, et le nombre de points d'effectif qui peut prendre un bac pour traverser le Tennessee est limité (voir rubrique 6.2).

Notez qu'il n'y a qu'un seul pont permanent sur le Tennessee (S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)). Ce pont est détruit dans tous les scénarios de ce jeu, et *ne* peut *jamais* être reconstruit (cependant, un pont flottant peut y être construit).

10.41 PONTS FLOTTANTS

Les deux joueurs peuvent construire des ponts flottants sur le Tennessee pendant la partie.

CONSTRUCTION DES PONTS FLOTTANTS

Les unités d'infanterie éligibles peuvent tenter de construire des ponts flottants sur le Tennessee.
Une unité d'infanterie est éligible pour construire un pont flottant sur le Tennessee seulement si elle remplit toutes les conditions suivantes à l'étape 1 de la phase de récupération :

- Elle est au niveau de fatigue 0.
- Elle a une valeur de combat de 5 ou plus.
- Elle occupe un hexagone contenant un bord d'hexagone du Tennessee sans pont.
- Elle ne doit pas s'être retranchée ou avoir réparé un bac (ou fourragé dans le jeu avancé) lors de la même phase de récupération.
- Le joueur doit avoir un marqueur de pont de fleuve non utilisé.
- (Jeu avancé - confédéré seulement) L'unité occupe, ou peut exercer une ZdC dans un hexagone contenant une voie ferrée, et le joueur confédéré peut tracer une série d'hexagones de voie ferrée depuis cet hexagone jusqu'à un dépôt confédéré. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union.

Chaque joueur ne peut *effectuer* qu'une seule tentative pour construire un pont flottant sur le Tennessee pendant toute la phase de récupération. (Toutefois, comme indiqué en 10.1, le joueur de l'Union peut avoir jusqu'à *six* ponts flottants de fleuve en jeu en même temps).

PONT FLOTTANT : LIMITES

- Les unités de cavalerie / artillerie et les chefs ne peuvent pas construire de ponts.
- Un pont ne peut être construit entre deux hexagones si l'un des hexagones contient une unité ennemie (ou plus) avec une valeur de combat combinée de 5 ou plus. Il peut être construit dans un hexagone si l'unité ennemie (s) dans l'hexagone a une valeur de combat combinée de 4 ou moins.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Exception : Dans le scénario 8, le joueur de l'Union peut commencer le jeu avec un pont construit dans un hexagone avec une unité confédérée avec une valeur de combat de 5 ou plus. Voir section 11.4 des règles du jeu avancé pour de plus amples informations à ce sujet.

- Une unité éligible peut tenter de construire un maximum d'un pont par phase de récupération, même si elle peut tenter de construire plus d'un pont par partie – y compris dans le même hexagone.
- Un maximum d'une unité d'infanterie par hexagone peut faire une tentative de construction de pont à l'étape 1 de chaque phase de récupération.
- Un maximum d'un pont (de toute nature) peut être situé sur chaque bord d'hexagone à tout moment.
- Les unités ne peuvent pas construire de ponts pendant les tours de pluie.

CONSTRUCTION DE PONT FLOTTANT

Si un joueur tente de construire un pont flottant sur le Tennessee, il suit la procédure ci-dessous :

1. Au cours de la phase de récupération, il spécifie le bord d'hexagone sur lequel le pont sera construit.
2. Il lance deux dés, en modifiant ce résultat si nécessaire (voir ci-dessous).
   - *2 ou moins* : Si le résultat modifié est un *2 ou moins*, le pont est construit avec succès. Placez un marqueur "Major River Bridge" directement sur le bord d'hexagone, avec une extrémité du symbole de pont pointant vers l'hexagone de l'unité et l'autre extrémité pointant vers l'hexagone atteint en traversant le fleuve.
   - *3 ou plus* : Si le jet modifié est de *3 ou plus*, le pont n'est pas construit. Une autre tentative pour construire un pont sur ce bord d'hexagone ne peut pas être faite avant le prochain tour.

Modificateurs du dé de construction : le résultat d'un jet de dé de construction d'un pont flottant sur le Tennessee d'un joueur est modifié si l'une ou plusieurs des conditions suivantes est en vigueur (les modificateurs sont cumulatifs) :

+2 Si le Tennessee est actuellement non guéable.

+2 Si il n'y a pas de gué ou de bac (ou un pont permanent ou un bac détruit) à travers le bord d'hexagone concerné.

-1 Pour *chaque* jour précédent où cette unité a tenté de construire un pont sur ce bord d'hexagone du Tennessee. (**Remarque** : Si cette unité quitte l'hexagone dans lequel elle tente de construire le pont, ce modificateur est remis à 0 lors de la prochaine phase de récupération). Cependant, l'unité peut effectuer n'importe quelle action dans l'hexagone (retranchement, combat, construction d'un pont sur un autre hexagone, etc.) sans "remise à zéro" du modificateur. Le joueur peut souhaiter utiliser un marqueur d'effectif pour se rappeler du nombre de jours pendant lesquels une tentative de construction a été réalisée.

-3 (jeu avancé - Confédéré uniquement) Si le joueur confédéré tente de construire un pont.

10.42 DESTRUCTION DE PONTS ET DE BACS

La section 10.2 des *règles standards du jeu de base GCACW* est utilisée ici. La règle énumérée ci-dessous n'est qu'une modification de cette section.

Modificateurs du résultat de destruction : Un modificateur supplémentaire est ajouté à cette section :

+1 Si le bac traverse le Tennessee.

10.43 RÉPARATION DE BACS

Chaque joueur peut réparer des bacs sur le Tennessee.

Une unité d'infanterie est éligible pour réparer un bac pour traverser le Tennessee seulement si elle remplit toutes les conditions suivantes à l'étape 1 de la phase de récupération :

- Elle est au niveau de fatigue 0.
- Elle a une valeur de combat de 5 ou plus.
- Elle occupe un hexagone contenant au moins un bord d'hexagone de bac détruit.
- Elle ne doit pas s'être retranchée ou avoir construit un pont flottant (ou fourrager dans le jeu avancé) lors de la même phase de récupération.

Les deux joueurs peuvent réparer un nombre illimité de bacs par tour.

LIMITES AUX RÉPARATIONS

- Les unités et les chefs de cavalerie / artillerie ne peuvent pas réparer de bacs.
- Un bac ne peut pas être réparé si l'un des hexagones reliées par le pont / bac contient une unité ennemie (ou plusieurs) avec une valeur de combat combinée de 5 ou plus. Il peut être construit vers un hexagone si l'unité ennemie (ou plusieurs) dans cet hexagone a une valeur de combat combinée de 4 ou moins.
  Exception : Dans le scénario 8, le joueur de l'Union peut commencer le jeu avec un bac réparé dans un hexagone avec une unité confédérée avec une valeur de combat de 5 ou plus. Voir l'article 11.4 des règles du jeu avancé pour plus d'informations.
- Un maximum d'une unité d'infanterie par hexagone peut faire une tentative de réparation à l'étape 1 de chaque phase de récupération.
- Les unités ne peuvent pas réparer lors des tours de pluie.

PROCÉDURE DE RÉPARATION DE BAC

Si un joueur tente de réparer un bac pour traverser le Tennessee, il suit la procédure ci-dessous :

1. Lors de la phase de récupération, il spécifie le bord d'hexagone sur lequel la réparation de bac sera tentée.
2. Il lance deux dés, en modifiant le résultat si nécessaire (voir ci-dessous). Si le résultat modifié est *2 ou moins*, le bac est réparé. Retirez le marqueur "Destroyed"; le bac est à nouveau fonctionnel. Si le résultat modifié est *3 ou plus*, la tentative de réparation échoue.

Modificateurs du jet de dé de réparation : Le jet de dé de réparation de bac sur le Tennessee d'un joueur est modifié si l'une des conditions suivantes est en vigueur (Les modificateurs sont cumulatifs) :

+2 Si le Tennessee est actuellement non guéable.

-1 Pour chaque journée précédente où cette unité a tenté de réparer ce bac. (**Remarque** : Si cette unité quitte l'hexagone où elle est en train de tenter de construire le pont, ce modificateur est remis à 0 lors de la prochaine phase de récupération). Cependant, l'unité peut effectuer n'importe quelle action dans l'hexagone (retranchement, combat, construction d'un pont sur un autre bord d'hexagone, etc.) sans remise à zéro du modificateur. Le joueur peut utiliser un marqueur d'effectif pour garder une trace du nombre de jours pendant lesquels une tentative de réparation a été faite.

13.0 SCENARIOS ET MARQUEURS DE CONTRÔLE

Certains scénarios précisent quel camp contrôle certains hexagones d'objectif au début de la partie et les PV donnés pour le contrôle d'un hexagone d'objectif. Les joueurs pourront éventuellement mettre des marqueurs de contrôle de l'Union ou confédérés sur ces hexagones d'objectif pour noter quel camp les contrôle. Un joueur prend le contrôle d'un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi au moment où l'une de ses unités d'infanterie non démoralisées (pas de cavalerie, d'artillerie, ou d'infanterie montée) entre dans cet hexagone. Un joueur conserve le contrôle d'un hexagone d'objectif même s'il n'y a pas d'unité d'infanterie non démoralisée pour l'occuper, en supposant que l'ennemi n'a pas repris le contrôle de cet hexagone. (**Remarque** : Si une unité d'infanterie d'un joueur retire un marqueur "Demoralize-1" alors qu'elle occupe un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi, le joueur prend le contrôle de cet hexagone immédiatement).

Certains scénarios précisent que des points de victoire sont donnés pour l'occupation par de l'infanterie de certains hexagones d'objectif. Les joueurs doivent bien faire attention de noter quand les conditions de victoire requierent une occupation ou juste le contrôle d'un hexagone d'objectif.

14.0 INSUBORDINATION

Les chefs de corps confédérés et les unités militaires d'infanterie et d'artillerie (mais pas de cavalerie) peuvent devenir insubordonnés comme décrit dans les sections suivantes.

14.1 Test d'insubordination

Pendant le cycle d'action (voir 4.2 ci-dessus), le joueur de l'Union peut effectuer un "test d'insubordination". Pour ce faire, le joueur de l'Union sélectionne n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie confédérée ou chef de corps d'infanterie (pas le chef d'armée) et lance un seul dé, en consultant la "Table d'insubordination" ci-dessous. Si le résultat est "Sans effet", rien ne se passe. Toutefois, si le résultat est "Insubordonné" et qu'une unité a été désignée, un marqueur "Insubordinate" est placé sur l'unité. Si un chef a été désigné, des marqueurs "Insubordinate" sont placés sur lui, et sur toutes les unités qui sont sous son commandement et dans son rayon de commandement.

TABLE D'INSUBORDINATION

5 ou moins	Sans effet
6 ou plus	Insubordonné

Modificateurs (cumulatifs) :

+2 Si l'unité ou le chef est "très insubordonné" (voir 2.2 ci-dessus)
+2 Si l'unité ou le chef est hors du rayon de commandement de Bragg (Remarque : Dans plusieurs scénarios, Bragg n'est pas inclus dans le placement confédéré. Dans ces scénarios, ce modificateur de +2 s'applique toujours).
+1 Si l'évènement aléatoire "Discours anti-Bragg" s'est produit lors du tour en cours (voir la section 2.0 des règles du jeu avancé)
-1 Si l'évènement aléatoire "Battez les fédéraux" a eu lieu lors du tour en cours (voir la section 2.0 des règles du jeu avancé).

(**Remarque** : Plusieurs chefs de corps confédérés sont "très insubordonnés", alors que leurs unités ne le sont pas. Cependant, si l'un de ces chefs devient "insubordonné", toutes les unités dans son rayon de commandement deviennent "insubordonnées" indépendamment du fait qu'elles soient "très insubordonnées" ou non).

14.2 Limites de l'insubordination

Seules les unités d'un seul corps confédéré (y compris son chef) peuvent devenir insubordonnées au cours d'un tour. Si toutes les unités d'un corps sont déjà insubordonnées, et que le jet de dé d'initiative est 4-4 ou 5-5, aucun test d'insubordination n'est fait, et le joueur confédéré gagne l'initiative.

14.3 Effets de l'insubordination

Un chef avec un marqueur "Insubordinate" ne peut pas faire une action d'assaut. Une unité avec un marqueur "Insubordinate" ne peut pas attaquer une unité ennemie dans une action d'assaut ou de grand assaut. L'unité peut attaquer dans une action de marche (qu'elle soit effectuée par elle, ou lors d'une action d'activation de chef), mais elle reçoit un modificateur de -2 sur la table de combat.

Lee & Gordon's Mill

14.4 Insubordination temporairement ignorée

Si une ou plusieurs unités sont insubordonnées et que le joueur confédéré gagne l'initiative sur un 6, il peut ignorer les effets de tous les marqueurs "Insubordinate" qui sont actuellement en usage pendant cette phase d'action seulement. Il ne peut pas ignorer les effets de ces marqueurs si le joueur de l'Union passe.

14.5 Retrait de l'insubordination

Tous les marqueurs "Insubordinate" sont retirés pendant la phase de récupération.

15.0 FORREST

Le chef de cavalerie confédéré Forrest a deux faces sur son pion ("Forrest-A" et "Forrest-B"). Quand un scénario est mis en place, Forrest est placé sur la face indiquée dans la description de ce scénario. Chaque tour, à la fin de la phase de transfert de chef, le pion de Forrest peut être retourné d'une face vers l'autre.

- Si le chef d'armée Bragg peut tracer un chemin de 15 hexagones depuis son hexagone (non compris) jusqu'à l'hexagone de Forrest (compris), sans entrer dans des hexagones occupés par l'Union, le pion de Forrest est retourné (ou reste sur) sa face "Forrest-A". (**Remarque** : ce chemin peut traverser n'importe quel type de terrain, y compris les terrains impraticables, et les ZdC ennemies).
- Si le chef d'armée Bragg ne peut pas tracer un chemin de 15 hexagones depuis son hexagone (non compris) jusqu'à l'hexagone de Forrest (compris), sans entrer dans des hexagones occupés par l'Union, le joueur confédéré peut retourner le pion de Forrest sur sa face "Forrest-B". Le pion de Forrest reste sur sa face "Forrest-B" jusqu'à la fin de la prochaine phase de transfert de chef, où il peut être retourné à sa face "Forrest-A".

SCENARIOS DU JEU DE BASE

Il y a sept scénarios du jeu de base de différents degrés de complexité. Sauf indication contraire dans les instructions qui suivent, toutes les unités commencent le jeu sur leur face normale au niveau de fatigue 0 avec des marqueurs de force organisés. Avant de commencer, placez le marqueur de tour sur la piste des tours dans la case correspondant à la date à laquelle le scénario commence. C'est le Tour 1. A la fin de la partie, calculez les points de victoire (PV) et déterminez le vainqueur. Puisque les pertes au combat entraînent un gain ou une perte de PV, les joueurs doivent garder la trace de ces pertes de points d'effectif sur un papier.

Carte : La carte de Battle Above the Clouds est divisée en une section nord et une section sud. Certains scénarios n'utilisent qu'une seule carte, d'autres utilisent les deux. Dans les instructions d'installation, les hexagones sont identifiés par quatre chiffres précédés de "N" (Carte Nord) ou "S" (Carte Sud). Par exemple, "N 2628" désigne l'hexagone 2628 sur la carte Nord (Chattanooga). Pour joindre ensemble les deux sections de la carte, utilisez d'abord des ciseaux pour enlever la bordure grise au bas de la carte Nord. Ensuite, placez la carte Nord directement au-dessus de la carte Sud. Comme il y a un petit chevauchement des cartes, vous devez faire glisser la carte Nord d'environ un hexagone jusqu'à ce que les deux cartes s'alignent. Si c'est fait correctement, dans les colonnes impaires (par exemple "13xx") l'hexagone le plus au sud de la carte Nord sera directement au-dessus de l'hexagone le plus au nord de la carte Sud (par exemple N1334 est le même hexagone que S1301).

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Scénario 1 : McLemore's Cove

NOTES : Après avoir capturé Chattanooga, Rosecrans avait divisé son armée pour poursuivre l'armée du Tennessee, qu'il croyait être en pleine retraite. Cependant, Bragg n'avait évacué que Chattanooga, et s'était vite rendu compte que toute son armée était concentrée près du XIV corps de l'Union, et pourrait même pouvoir piéger la division isolée de Negley.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 4 tours, du 10 au 13 septembre 1863.

REGLES SPECIALES :

1. *Transfert de chef :* Le joueur de l'Union ne peut pas effectuer de transferts de chef lors de la phase de transfert de chef du tour 1. Par contre, le joueur confédéré peut toujours effectuer des transferts de chef.
2. *Limites de mouvement de l'Union :* Le joueur de l'Union est soumis aux limites de mouvement suivantes :
   A. *Negley :* Negley ne peut pas s'activer ou se retrancher jusqu'à ce qu'il soit libéré. Cela peut se produire de l'une des quatre façons suivantes :
      - Thomas termine une phase d'action à 3 hexagones de l'hexagone d'installation de Negley.
      - Une unité de l'Union (y compris Negley) est attaquée.
      - Une unité confédérée entre dans un hexagone adjacent à S4107 (Davis' Crossroads), ou est à 3 hexagones de S3406 (Campbell) ou S3509 (Powell).
      - Le cycle d'action du tour 1 s'achève.

      Une fois que Negley est libéré, il peut s'activer ou se retrancher librement. Lorsque le cycle d'action du tour 1 se termine, Negley est automatiquement libéré (s'il ne l'est pas déjà) et récupère normalement.

   B. Tour 2 : La plupart des unités et des chefs de l'Union (indiqués dans le placement de l'Union) ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2. Placez les marqueurs "Turn 2" sur ces unités. Au début du tour 2 toutes les restrictions sur ces unités sont levées. Toute unité individuelle ou chef n'est plus sujet à ces limites dès qu'une unité confédérée se trouve à 4 hexagones de son hexagone de placement au tour 1.

   C. Tour 3 : Steedman et King ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3. Placez les marqueurs "Turn 3" sur ces unités. Au début du tour 3 toutes les limites sur ces unités sont retirées. Ces limites sont enlevées immédiatement dès qu'une unité confédérée se trouve à 4 hexagones de S1915 (Bridgeport) au tour 1 ou 2.

   D. *"Flanc sud" : Les* unités du "flanc sud" (comme indiqué dans le placement de l'Union) ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2. Placez les marqueurs "Turn 2" sur ces unités. En outre, Sheridan, Johnson et Davis commencent le scénario épuisé [exhausted]. Ils ne peuvent pas récupérer avant la phase de récupération du tour 2. En outre, aucune des unités du "flanc sud" ne peut se déplacer vers la "Mountain Road" des hexagones S4515 à S3609. Cette dernière limite est supprimée si :
      - Une unité du "flanc sud" est forcée de retraiter vers l'un de ces hexagones, ou
      - Une unité d'infanterie du "flanc sud" entre dans S3509 (Powell).
3. *Limites de mouvement confédéré :* Le joueur confédéré est soumis aux limites de mouvement suivantes :
   A. *Tour 2 : Plusieurs unités et chefs confédérés (voir la liste du placement confédéré) ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2.* Au début du tour 2, ces limites sont supprimées. Une unité ou chef voit ces limites supprimées immédiatement dès qu'une unité de l'Union se trouve à 4 hexagones de son hexagone de placement au tour 1.
   B. *Graysville :* Aucune unité confédérée ne peut se trouver à 7 hexagones ou moins de Graysville (N3523) au tour 1.
   C. *Chattanooga :* Aucune unité confédérée ne peut se trouver à 7 hexagones ou moins de Chattanooga (N2628) jusqu'à ce que le joueur de l'Union gagne une initiative au Tour 2.
4. *Les ponts et les bacs traversant le Tennessee :* Tous les ponts et bacs sur le Tennessee sont détruits, à l'exception des bacs ci-dessous :
   - S1512-S1611 (Allen's Ferry)
   - S1809-S1910 (Love's Ferry)
   - N2422-N2522 (Friar's Island Ferry)

   En outre, le joueur de l'Union place deux ponts de fleuve [Major river] sur le Tennessee aux endroits indiqués ci-dessous :
   - S2423-S2523 (Caperton's Ferry)
   - S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)
5. *Contrôle d'hexagone :* Le joueur confédéré contrôle N3924 (Ringgold), N4523 (Tunnel Hill), N5222 (Dalton), N3631 (Lee & Gordon's Mill), S4604 (Lafayette) et S5814 (Summerville) au début de la partie. Le joueur de l'Union contrôle tous les autres hexagones d'objectif.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+10	Si le joueur confédéré contrôle soit S3605 (Thornton's Mills) ou S3808 (Bailey's Crossroads)
+10	Si le joueur confédéré contrôle soit S3406 (Campbell) ou S3509 (Powell)
+10	Si le joueur confédéré contrôle S2909 (Trenton)
+20	Si le joueur confédéré contrôle N2628 (Chattanooga)
-10	Si le joueur de l'Union contrôle S4604 (Lafayette)
-6	Si le joueur de l'Union contrôle tous les hexagones suivants : N3924 (Ringgold), N4523 (Tunnel Hill) et N5222 (Dalton)
-6	Si le joueur de l'Union contrôle N3631 (Lee & Gordon's Mill)
-2	Si le joueur de l'Union contrôle S5814 (Summerville)
+2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
-3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)

A la fin de la partie, le total des PV confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV Confédérés	Vainqueur
34 ou plus	Victoire décisive confédérée
24 à 33	Victoire substantielle confédérée
14 à 23	Victoire marginale confédérée
4 à 13	Victoire marginale de l'Union
-6 À 3	Victoire substantielle de l'Union
-7 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Forrest-B	Corps	F	Ldr	-*	N5222 (Dalton)
Dibrell	Brig	F-A	Cav	3*	N5222 (Dalton)
Scott	Brig	F-P	Cav	2*	N3723
BR Johnson-A	Brig	B	Inf	2*	N3924 (Ringgold)
Armstrong-A	Div	F-A	Ldr	-*	N3428 (Jay's Mill)
James Wheeler-A	Brig	F-A	Cav	2*	N3428 (Jay's Mill)
Rucker's Legion	Regt	F-P	Cav	1*	N3428 (Jay's Mill)
Pegram	Div	F-P	Ldr	-*	N4029 (Pea Vine Church)
Davidson-A	Brig	F-P	Cav	1*	N4029 (Pea Vine Church)
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N3631 (Lee & Gordon's Mill)
Polk-A	Corps	P	Ldr	-	N3631 (Lee & Gordon's Mill)
Cheatham-A	Div	P	Inf	13*	N3631 (Lee & Gordon's Mill)
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1	N3631 (Lee & Gordon's Mill)
Hindman	Div	P	Inf	12	N3731
Buckner	Corps	B	Ldr	-	N4032 (Rock Spring Church)
Preston	Div	B	Inf	9	N4032 (Rock Spring Church)
Stewart-A	Div	B	Inf	8	N4032 (Rock Spring Church)
Corps d'artillerie B	Brig	B	Art	1	N4032 (Rock Spring Church)
Walker	Corps	W	Ldr	-	S4302 (Rentro)
Gist-A	Div	W	Inf	5	S4302 (Rentro)
Liddell	Div	W	Inf	8	S4302 (Rentro)
Russell	Brig	W-M	Cav	1^	S4105
Hill	Corps	H	Ldr	-	S4306 (Dug Gap)
Cleburne-A	Div	H	Inf	10+	S4306 (Dug Gap)
Martin	Div	W-M	Ldr	-	S4306 (Dug Gap)
Morgan	Brig	W-M	Cav	1^	S4306 (Dug Gap)
51 AL	Regt	W-M	Cav	1^	S4309
Breckinridge	Div	H	Inf	7*	S4707
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-*	S5511 (Trion Factory)
Wharton	Div	W-W	Ldr	-*	S5511 (Trion Factory)
Harrison	Brig	W-W	Cav	3*	S5511 (Trion Factory)
Crews	Brig	W-W	Cav	3*	S5511 (Trion Factory)

* Les unités et les chefs marqués ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2.
^ Les unités marquées commencent le jeu sous des marqueurs "Breastworks-Complete".
\+ Cleburne-A commence le jeu au niveau de fatigue 1.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Minty	Brig	Cav-2	Cav	3*	N1507 (Doughty)
Wagner	Brig	XXI	Inf	4*	N2628 (Chattanooga)
Crittenden	Corps	XXI	Ldr	-*	N3226 (Kington)
Wood-A	Div	XXI	Inf	5*	N3226 (Kington)
Palmer	Div	XXI	Inf	9*	N3425
Van Cleve	Div	XXI	Inf	8*	N3425
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	4*	N3621
Rosecrans	Armée	AC	Ldr	-	S2909 (Trenton)
Reynolds	Div	XIV	Inf	7	S2909 (Trenton)
Brannan	Div	XIV	Inf	11	S2606
Thomas-A	Corps	XIV	Ldr	-	S3313
Baird-A	Div	XIV	Inf	6	S3313
Negley	Div	XIV	Inf	8+	S4107 (Davis' Crossroads)
Granger-A	Corps	Res	Ldr	-*	S1915 (Bridgeport)
D. McCook	Brig	Res	Inf	4*	S1915 (Bridgeport)
Steedman	Div	Res	Inf	7^	S1915 (Bridgeport)
King	Brig	XIV	Inf	3^	S1915 (Bridgeport)
FLANC SUD					
Post	Brig	XX	Inf	2*	S4423 (Valley Head)
Sheridan-A	Div	XX	Inf	8*#	S4623 (DeSoto Falls)
A. McCook	Corps	XX	Ldr	-	S5621 (Alpine)
RW Johnson-A	Div	XX	Inf	9*#	S5621 (Alpine)
Davis-A	Div	XX	Inf	5*#	S5621 (Alpine)
39 IN	Regt	XX	Mnt. Inf	1*	S5621 (Alpine)
R. Mitchell	Div	Cav-1	Ldr	-*	S5621 (Alpine)
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2*	S5621 (Alpine)
E. McCook	Brig	Cav-1	Cav	2*	S5621 (Alpine)
Watkins	Brig	Cav-1	Cav	2*	S5621 (Alpine)
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-*	S5621 (Alpine)
Long	Brig	Cav-2	Cav	2*	S5621 (Alpine)

\+ Negley commence le jeu au niveau de fatigue 1.
\# Les unités marquées commencent le jeu sur leurs faces "épuisé" [exhausted].
* Les unités et les chefs marquées ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2.
^ Les unités marquées ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3.

SCENARIO 2 : La traversée du Chickamauga

NOTES : Ce scénario couvre les mouvements d'ouverture de la bataille de Chickamauga, lorsque les Confédérés tentèrent de traverser le Chickamauga et s'interposèrent entre le gros de l'armée de Rosecrans (toujours plus au sud à McLemore's Cove) et Chattanooga.

CARTES : Seule la carte Nord est utilisée

DURÉE DU JEU : 1 tour, 18 septembre 1863.

REGLES SPECIALES :

1. *Transfert de chef :* La phase de transfert de chef est ignorée.
2. *Première initiative :* le joueur confédéré gagne automatiquement la première initiative sans avoir à jeter le dé. Après, l'initiative est déterminée normalement.
3. *Contrôle d'hexagone :* Le joueur de l'Union contrôle tous les hexagones d'objectif au début de la partie.
4. *Limites de mouvement confédéré :* BR Johnson ne peut pas marcher ou attaquer à travers à l'ouest ou au sud d'un pont ou d'un gué du Chickamauga entre N3425-N3326, (Ringgold Bridge) et N2724-N2725, même après que Hood ait été placé (voir la règle spéciale 5 ci-dessous). Cependant, il peut retraiter librement par ces ponts et gués.
5. *Renforts confédérés :* La première fois que le joueur confédéré gagne l'initiative sur un 5 ou un 6, Hood est placé dans le même hexagone que BR Johnson. Le Confédéré peut utiliser normalement cette initiative (et Hood pourra être activé).
6. *Limites de mouvement de l'Union :* Steedman ne peut activer qu'une seule unité par phase d'action. Cette limite s'applique pendant toute la durée du scénario. Cependant Steedman n'a aucune limite sur l'exécution d'une action d'assaut.

CONDITIONS DE VICTOIRE :
Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+10	Si une unité d'infanterie confédérée occupe l'un des quatre hexagones sur la route entre N3331 (Snodgrass) et N3632 (Crawfish Spring)
+6	Si une unité d'infanterie confédérée occupe l'un des quatre hexagones sur la route entre N3330 (Kelly Field) et N3631 (Lee & Gordon's Mill) (**Remarque** : Le joueur confédéré ne peut gagner des PV que pour l'une de ces deux conditions de victoire).
+3	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Rossville (N3029)
+2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
-3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)

A la fin de la partie, le total des PV confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV Confédérés	Vainqueur
18 ou plus	Victoire décisive confédérée
13 à 17	Victoire substantielle confédérée
8 à 12	Victoire marginale confédérée
3 à 7	Victoire marginale de l'Union
-2 à 2	Victoire substantielle de l'Union
-3 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
BR Johnson-B	Brig	L	Inf	10*	N3924 (Ringgold)
Forrest-A	Corps	F	Ldr	-	N3924 (Ringgold)
Scott	Brig	F-P	Cav	2	N3924 (Ringgold)
Pegram	Div	F-P	Ldr	-	N4029 (Pea Vine Church)
Davidson-A	Brig	F-P	Cav	2	N4029 (Pea Vine Church)
Waller	Corps	W	Ldr	-	N4031
Gist-A	Div	W	Inf	5	N4031
Liddell	Div	W	Inf	8	N4031
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1	N4031
Buckner	Corps	B	Ldr	-	N4333
Preston	Div	B	Inf	9	N4333
Stewart-A	Div	B	Inf	8	N4333
Corps d'artillerie B	Brig	B	Art	1	N4333
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N3932 (Dr. Anderson)
Polk-A	Corps	P	Ldr	-	N3932 (Dr. Anderson)
Cheatham-A	Div	P	Inf	13	N3932 (Dr. Anderson)
Hindman	Div	P	Inf	12	N3933
Hood	Corps	L	Ldr	-	Renfort

* BR Johnson commence le jeu au niveau de fatigue 1.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Steedman	Corps	Res	Ldr	-	N3029 (Rossville)
Whitaker-A	Brig	Res	Inf	5*	N3029 (Rossville)
J. Mitchell	Brig	Res	Inf	2	N3029 (Rossville)
D. McCook	Brig	Res	Inf	4	N3029 (Rossville)
123 IL / 72 IN	Regt	XIV	Mnt. Inf	1+	N3427 (Dyer's Mill)
Minty	Brig	Cav-2	Cav	3	N3428 (Jay's Mill)
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	2	N3529
Wood-A	Div	XXI	lnf	5#	N3631 (Lee & Gordon's Mills)
Rosecrans	Armée	AC	Ldr	-	N3632 (Crawfish Spring)
Crittenden	Corps	XXI	Ldr	-	N3632 (Crawfish Spring)
Van Cleve	Div	XXI	Inf	8	N3632 (Crawfish Spring)
Palmer	Div	XXI	Inf.	9	N3733 (Glass' Mill)

* Whitaker commence le jeu sur sa face "épuisé" et un niveau de fatigue 1.
\# Wood commence le jeu sous un marqueur "Breastworks-Complete".
\+ Les unités 123 IL / 72 IN commencent le jeu au niveau de fatigue 1.

SCENARIO 3 : La Bataille de Chickamauga

NOTES : La tentative de Bragg pour couper l'armée du Cumberland de Chattanooga le 18 Septembre échoua, mais après deux jours de combats sanglants, le flanc droit de l'Union était brisé. Seul George Thomas, le "roc de Chickamauga", empêcha les confédérés de remporter une victoire totale.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 3 tours, du 18 au 20 septembre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Transfert de chef :* la phase de transfert de chef du tour 1 est ignorée.
2. *Première* initiative : le joueur confédéré gagne automatiquement la première initiative sans avoir à jeter le dé. Ensuite cette initiative est déterminée normalement.
3. *Hexagone de contrôle :* Le joueur de l'Union contrôle tous les hexagones d'objectif au début de la partie.
4. *Limites de mouvement confédéré :* Le joueur confédéré a les limites de mouvement suivantes :
   A. *Law : Law* ne peut pas s'activer ou se retrancher au tour 1. Ces limites sont supprimées immédiatement dès qu'une unité de l'Union se trouve à 4 hexagones de son hexagone de placement au tour 1.
   B. BR Johnson : BR Johnson ne peut pas marcher ou attaquer à travers un pont ou un gué du Chickamauga Ouest et Sud entre N3425-N3326 (Ringgold Bridge) et N2724-N2725, au tour 1, même après que Hood a été placé (voir règle spéciale 5A ci-dessous). Cependant, il peut retraiter librement par ces ponts et gués. Cette limite est supprimée à la fin du tour 1.
5. *Renforts confédérés :* Le joueur confédéré reçoit des renforts pendant le scénario. Ceux-ci sont placés comme décrit ci-dessous :
   A. *Hood :* La première fois que le joueur confédéré gagne l'initiative avec un 5 ou un 6 au tour 1, Hood est placé dans le même hexagone que BR Johnson. Le confédéré peut utiliser cette initiative normalement (et Hood pourra être activé). Si le joueur confédéré ne gagne pas l'initiative sur un 5 ou un 6 au tour 1, Hood est placé au début du tour 2.
   B. Kershaw & Colquitt : Kershaw et Colquitt sont placés en N4123 (Catoosa Station) au début du tour 2. Si cet hexagone est occupé par une unité de l'Union, ils peuvent être placés soit en N4523 (Tunnel Hill) ou en N5222 (Dalton).
   C. Longstreet : Longstreet est placé sur une unité d'infanterie confédérée de son aile au début du tour 3 (voir règle spéciale 6 ci-dessous).
6. *Commandants d'aile confédérés :* Au début du tour 3, le joueur confédéré doit réorganiser les unités et les chefs d'infanterie de son armée en deux "ailes", "l'aile de Longstreet" et "l'aile de Polk". Cette réorganisation a lieu comme décrit ci-dessous :

   A. *Hill, Buckner, Walker, Hood :* Le joueur confédéré doit placer deux de ces quatre corps dans chaque aile. Pour ce faire, il place un marqueur "Longstreet's Wing" ou "Polk's Wing" sur le marqueur de chaque chef de corps. (Remarque : le corps "L" de Hood ne doit pas être placé dans l'aile de Longstreet. La désignation "L" de Longstreet-A est pour son aile, pas pour son corps).
   B. Polk : Le joueur confédéré doit placer au moins une division du corps de Polk (Cheatham ou Hindman) dans l'aile de Polk; il peut placer la deuxième division l'une ou l'autre des deux ailes. Placez les marqueurs d'aile sur chaque division. (Remarque : Le corps de Polk n'a pas de chef de corps au tour 3).

   Après la division de son armée en deux ailes, le joueur confédéré place Longstreet sur une unité de son aile. Il retourne également le marqueur de Polk sur sa face Polk-B. Si Polk est attaché à une division qui appartient à l'aile de Longstreet, il doit être transféré sur une unité de l'aile de Polk au cours de la phase de transfert de chef.

   Longstreet et Polk-B fonctionnent comme des chefs d'armée normaux, à deux exceptions près :

   A. *Ces* chefs ne peuvent effectuer un grand assaut que si le chef de corps qui a initié l'action d'assaut fait partie de l'aile de ce chef, et
   B. *Q*uand l'un de ces chefs effectue un grand assaut, seules les unités de son aile peuvent être sélectionnées pour rejoindre le grand assaut. Les unités de l'autre aile et les unités de cavalerie ne peuvent pas être choisies pour faire partie d'un grand assaut lancé par Longstreet ou Polk. (Remarque : La "réserve d'artillerie" peut être sélectionnée pour participer à un grand

assaut lancé par l'une ou l'autre des deux ailes, mais le 'Corps d'artillerie B" ne peut être sélectionné que pour participer à un grand assaut lancé par le commandant d'aile qui commande le corps de Buckner, ou par Bragg).

Aucune limite n'est imposée à Bragg, il fonctionne normalement pendant le tour 3.
Ni Longstreet, ni Polk ne peuvent transférer un chef de corps de l'autre aile.

Si un commandant d'aile occupe un hexagone où toutes les unités de son aile ont été éliminées, il est immédiatement transféré dans l'hexagone le plus proche avec des unités de son aile. Il est transféré même si des unités de l'autre aile occupent toujours l'hexagone.

7. *Steedman / Granger :* Steedman ne peut activer qu'une unité par phase d'action. Cependant Steedman n'a aucune limite sur la réalisation d'une action d'assaut. Au début du tour 2, le joueur de l'Union doit remplacer Steedman par Granger-A (retournez le pion de Steedman). Granger n'est soumis à aucune limite sur ses activations.
8. *Les ponts et bacs traversant le Tennessee :* Tous les ponts et bacs sur le Tennessee sont détruits, à l'exception des bacs ci-dessous :

- S1512-S1611 (Allen's Ferry)
- S1809-S1910 (Love's Ferry)
- N2422-N2522 (Friar's Island Ferry)

En outre, le joueur de l'Union place deux ponts de fleuve [Major river] sur le Tennessee aux endroits indiqués ci-dessous :

- S2423-S2523 (Caperton's Ferry)
- S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)

Au début de la phase de récupération du tour 1, si Wagner est au niveau de fatigue 0, le joueur de l'Union peut placer un pont de fleuve [Major river] sur le Tennessee entre N2628 (Chattanooga) et N2529). Wagner ne peut pas se retrancher au tour 1.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+15	Si le joueur confédéré contrôle N3029 (Rossville)
+15	Si le joueur confédéré contrôle N3231 (McFarland's Gap)
+10	Si le joueur confédéré contrôle N2628 (Chattanooga)
+10	Si le joueur confédéré contrôle N3330 (Kelly Field)
+8	Si le joueur confédéré contrôle N3431 (Widow Glenn)
+8	Si le joueur confédéré contrôle N3631 (Lee & Gordon's Mill)
+5	Si le joueur confédéré contrôle N2927
+5	Si le joueur confédéré contrôle N3227 (McAfee Church)
+5	Si le joueur confédéré contrôle N3428 (Jay's Mill)
+2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
-3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)

A la fin de la partie, le total des PV confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV Confédérés	Vainqueur
60 ou plus	Victoire décisive confédérée
45 à 59	Victoire substantielle confédérée
30 à 44	Victoire marginale confédérée
15 à 29	Victoire marginale de l'Union
0 à 14	Victoire substantielle de l'Union
-1 Ou moins	Victoire décisive de l'Union

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
BR Johnson-B	Brig	L	Inf	10'*	N3924 (Ringgold)
Law-A	Div	L	Inf	5+	N3924 (Ringgold)
Forrest-A	Corps	F	Ldr	-	N3924 (Ringgold)
Scott	Brig	F-P	Cav	2	N3924 (Ringgold)
Pegram	Div	F-P	Ldr	-	N4029 (Pea Vine Church)
Davidson-A	Brig	F-P	Cav	2	N4029 (Pea Vine Church)
Walker	Corps	W	Ldr	-	N4031
Gist-A	Div	W	Inf	5	N4031
Liddell	Div	W	Inf	8	N4031
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1	N4031
Buckner	Corps	B	Ldr	-	N4333
Preston	Div	B	Inf.	9	N4333
Stewart-A	Div	B	Inf	8	N4333
Corps d'artillerie B	Brig	B	Art	1	N4333
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N3932 (Dr. Anderson)
Polk-A	Corps	P	Ldr	-	N3932 (Dr. Anderson)
Cheatham-A	Div	P	Inf	13	N3932 (Dr. Anderson)
Hindman	Div	P	Inf	12	N3933
Armstrong-A	Div	F-A	Ldr	-	S3901 (Warthen's Gap)
James Wheeler-A	Brig	F-A	Cav	2	S3901 (Warthen's Gap)
Dibrell	Brig	F-A	Cav	3	S3901 (Warthen's Gap)
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	S4001
Harrison	Brig	W-W	Cav	3	S4001
Crews	Brig	W-W	Cav	3	S4001
Breckinridge	Div	H	Inf	7	S4105
Hill	Corps	H	Ldr	-	S4306 (Dug Gap)
Cleburne-A	Div	H	Inf	10	S4306 (Dug Gap)
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	S4206
Martin	Div	W-M	Ldr	-	S4206
Morgan	Brig	W-M	Cav	2	S4206
Russell	Brig	W-M	Cav	1	S4206
Hood	Corps	L	Ldr	-	Renfort (Tour 1)
Kershaw-A	Div	L	Inf	6	Renfort (Tour 2)
Colquitt	Brig	W	Inf	3	Renfort (Tour 2)
Longstreet-A	Wing	AT-L	Ldr	-	Renfort (Tour 3)

* BR Johnson commence le jeu au niveau de fatigue 1.
\+ Law ne peut pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2.

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Wagner	Brig	XXI	Inf	4	N2628 (Chattanooga)
Steedman	Corps	Res	Ldr	-	N3029 (Rossville)
Whitaker-A	Brig	Res	Inf	5*	N3029 (Rossville)
J. Mitchell	Brig	Res	Inf	2	N3029 (Rossville)
D. McCook	Brig	Res	Inf	4	N3029 (Rossville
123 IL / 72 IN	Regt	XIV	Mnt. Inf	1+	N3427 (Dyer's Mill)
Minty	Brig	Cav-2	Cav	3	N3428 (Jay's Mill)
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	2	N3529
Wood-A	Div	XXI	Inf	5#	N3631 (Lee & Gordon's Mills)
Rosecrans	Armée	AC	Ldr	-	N3632 (Crawfish Spring)
Crittenden	Corps	XXI	Ldr	-	N3632 (Crawfish Spring)
Van Cleve	Div	XXI	Inf	8	N3632 (Crawfish Spring)
Palmer	Div	XXI	Inf	9	N3733 (Glass' Mill)
Negley	Div	XIV	Inf	8	S3703
Thomas -A	Corps	XIV	Ldr	-	S3803
Baird-A	Div	XIV	Inf	9	S3803
Brannan	Div	XIV	Inf	11	S3804 (Pond Spring)
92 IL	Regt	XIV	Mnt.Inf	1	S3804 (Pond Spring)
Reynolds	Div	XIV	Inf	7	S3904 (Gowan)
A. McCook	Corps	XX	Ldr	-	S3905
RW Johnson-A	Div	XX	Inf	9^	S3905
Davis-A	Div	XX	Inf.	5^	S3907
Sheridan-A	Div	XX	Inf	8	S3808 (Bailey's Crossroads)
39IN	Regt	XX	Mnt. Inf	1	S4107 (Davis' Crossroads)
R. Mitchell	Corps	Cav	Ldr	-	S4210 (Cedar Grove P.O.)
E. McCook	Div	Cav-1	Ldr	-	S4210 (Cedar Grove P.O.)
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	S4210 (Cedar Grove P.O.)
Ray	Brig	Cav-1	Cav	2	S4210 (Cedar Grove P.O.)
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	S4715 (Dougherty)
Long	Brig	Cav-2	Cav	2	S4715 (Dougherty)
Spears-A	Brig	Res	Inf	3	S1408 (Jasper)

* Whitaker commence le jeu sur sa face "épuisé" et un niveau de fatigue 1.
\+ Les 123 IL / 72 IN commencent le jeu au niveau de fatigue 1.
\# Wood commence le jeu sous un marqueur "Breastworks-Complete".
^ Les unités marquées commencent le jeu sur leur face "épuisé".

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

SCENARIO 4 : La Chevauchée de Wheeler

NOTES : La chevauchée de début octobre de Joe Wheeler a perturbé de façon importante la chaîne d'approvisionnement de l'Union pendant le siège de Chattanooga. Bien que la cavalerie de Wheeler ait été battue et déroutée hors carte à Farmington, les ravages causés par ces cavaliers confédérés dans la vallée de la Sequatchie le 2 octobre contraignirent l'Union à revoir sa ligne de ravitaillement vers Chattanooga. Ce scénario permet à Wheeler de chevaucher soit en amont (la route historique) ou en aval de Chattanooga et de cibler soit la ligne ferroviaire de Nashville ou les trains de wagons de l'Union. Wheeler est capable de traverser mystérieusement le fleuve sans bac ou pont (comme il l'a fait historiquement), mais il doit faire face à l'incertitude des dispositifs de troupes de l'Union.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 8 tours, du 29 septembre au 6 octobre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Unités de substitution :* Même si ce n'est pas un scénario de jeu avancé, les règles d'attachement et de détachement décrites dans la section 7.0 des règles du jeu avancé s'appliquent aux unités de cavalerie de l'Union (seulement) dans ce scénario. Deux détachements [sub] de régiment de cavalerie de l'Union sont disponibles. La phase d'attachement est ajoutée à la séquence de jeu et le détachement est autorisé. Le joueur de l'Union peut détacher des unités de substitution des unités mises en place dans le cadre de la règle spéciale 2 (les détachements nouvellement créés sont aussi déployés selon la règle spéciale 2).
2. *Déploiement de la cavalerie de l'Union :* La plupart des unités de cavalerie de l'Union (toutes sauf Minty), l'infanterie montée Wilder, et les deux chefs de cavalerie sont déployés secrètement par le joueur de l'Union. Ces unités peuvent commencer sur un hexagone sur la rive nord-ouest du Tennessee (c'est-à-dire à gauche du fleuve) à l'exception des hexagones qui sont dans le comté de Rhea. Tous les déploiements de cavalerie de l'Union doivent être notés secrètement sur le papier. (Utilisez une copie du tableau d'enregistrement des mouvements cachés de l'Union fournie sur la couverture arrière du livret de règles). Notez les déploiements de la division de McCook (le chef E McCook, les brigades de cavalerie Campbell & Ray, et les détachements de ces brigades) en premier. Ensuite, le joueur confédéré doit annoncer si oui ou non le lieu de franchissement de Wheeler sera sur la carte Nord ou Sud (mais pas le bord d'hexagone spécifique). Après cette annonce, les déploiements pour les unités de l'Union restantes (le chef Crook et ses brigades Long & Lowe, l'infanterie montée de Wilder, plus les détachements de Long & Lowe) sont enregistrés.
3. *Révélation de la cavalerie de l'Union :* Les unités de cavalerie de l'Union cachées sont individuellement révélées et placées sur la carte à chaque fois qu'une unité confédérée se déplace (ou retraite) à moins de cinq hexagones (même si le terrain à parcourir est impraticable). Cette révélation survient au milieu du mouvement sudiste - avant que le joueur confédéré décide du reste de son chemin. Une unité de l'Union est également révélée si le joueur de l'Union déplace cette unité de son emplacement de départ après qu'elle a été mise en alerte (voir ci-dessous). Les seules exceptions à cette règle sont les unités de l'Union qui sont déployées à proximité d'un pont, d'un bac, ou d'un gué sur le Tennessee. Ces unités le long du fleuve démarrent le scénario déjà révélées.
4. *Trains de wagons de l'Union :* Le joueur de l'Union dispose de 8 trains de wagons.

   - *Déploiement :* Le joueur de l'Union choisit secrètement une des trois options pour le déploiement de ces 8 unités (voir le placement du train de wagon de l'Union ci-dessous). L'ensemble de ces 8 unités doit être placé dans un hexagone de la même option (toutes "Option A", toutes "Option B", etc); mélanger n'est pas autorisé.
   - *Mouvement caché :* les trains de wagons de l'Union ne figurent pas sur la carte jusqu'à ce qu'ils soient à cinq hexagones ou moins d'une unité confédérée, ou s'ils sont au contact à travers le fleuve (un hexagone de distance) d'une unité de tireur d'élite (sur son front ou arrière, voir la règle spéciale 12). Jusqu'à ce moment leur emplacement est enregistré sur du papier (un peu comme les unités de cavalerie cachées décrites ci-dessus, à l'exception des wagons qui sont autorisés à se déplacer à l'état caché et ne sont pas automatiquement révélés lorsqu'ils sont adjacents à un pont, un bac ou un gué sur le Tennessee). Les trains de wagons se déplacent comme décrit ci-dessous ; Enregistrez chaque nouvel emplacement de wagon sur du papier après avoir terminé le mouvement. Tous les résultats de mouvement et de marche étendue doivent être faits de façon ouverte, mais le nombre de wagons activé en même temps et leur identité exacte ne sont pas révélés au joueur confédéré. Une fois révélé, les trains de wagons restent révélés pour le reste du jeu, même s'ils sont ensuite à plus de cinq hexagones des unités confédérées.
   - *Mouvement, activation de chef, activation de chaîne, restrictions de terrain, combat, mouvement à travers ses hexagones et retranchement :* les trains de wagons suivent toutes les règles de la section 8.4 des règles du jeu avancé dans ce scénario. Voir cette section pour plus de détails.
   - *Marche étendue :* Puisque les convois de chariots dans ce scénario ne portent pas de points de ravitaillement, les règles de marche étendue par les convois de chariots diffèrent de la section 8.4. N'ajoutez pas 1 aux jets de marche étendue des chariots (ils ont la même chance de réussite que l'infanterie de l'Union). Toutefois, si un résultat "D" est obtenu, le chariot est éliminé et les PV enregistrés pour le joueur confédéré.
5. *Traversée du fleuve par le confédéré :* Après l'enregistrement du déploiement de l'Union, le joueur confédéré annonce l'hexagone où ses forces traverseront le Tennessee. L'hexagone choisi doit contenir un gué ou d'un bac détruit, ou le joueur confédéré peut indiquer qu'il traverse "hors carte" dans le comté de Rhea. L'emplacement choisi doit être compatible avec l'annonce antérieure de la carte Nord ou Sud faite au joueur de l'Union (le "hors-carte dans le comté de Rhea" est considéré comme une traversée sur la carte Nord). L'hexagone choisi ne peut pas être adjacent à un hexagone contenant des unités de l'Union révélées. Le site de franchissement choisi par le joueur confédéré peut être assez loin du point de départ de Wheeler (près de Chattanooga) ce qui fait qu'un ou plusieurs tours s'écoulent immédiatement. Utilisez ce tableau pour déterminer le nombre de tours passés :

SITE DE PASSAGE	TOURS PASSES
"hors-carte dans le comté de Rhea"	2 tours
Blythe's Ferry (N1204-N1305)	2 tours
Doughty's Ferry (N1507-N1606)	2 tours
Un bac ou un gué dans le comté de Hamilton	1 tour
Kelley's Ferry (S2201-S2301)	0 tour
Tout autre bac dans le comté de Marion	1 tour
Tous les bacs et gués du comté de Jackson	2 tours

Au cours de ces tours passés, le joueur de l'Union fait ses mouvements et récupération des unités de convois de chariots. Cependant, toutes les autres unités restent telles qu'elles sont déployées. Une fois que les convois de chariots ont été déplacés pour ces tours, placez les unités confédérées sur la carte comme indiquées ci-dessous et commencez le tour suivant normalement.
Si le joueur confédéré a pris un bac ou un gué, toutes les unités confédérées sont placées dans l'hexagone adjacent à ce lieu de passage sur la rive nord-ouest du Tennessee. S'il a pris l'option "hors carte dans le comté de Rhea", toutes les unités confédérées sont placées dans un ou plusieurs de ces hexagones : N0701, N0801 ou N1001. Toute unité cachée de convoi de wagon dans l'hexagone de placement confédéré est immédiatement éliminée.

6. *Unités de l'Union en alerte :* Aucune unité de l'Union ne peut s'activer (et les deux chefs de cavalerie de l'Union ne peuvent pas faire de transfert de chef) jusqu'à ce qu'elles soient alertées de la traversée de Wheeler. Les unités sont individuellement alertées selon l'une des quatre façons suivantes :
   - Pendant la phase d'action si une unité confédérée entre dans le même comté
   - Pendant la phase d'action si une unité confédérée se trouve à cinq hexagones
   - Pendant la phase de récupération qui suit la traversée du fleuve par les confédérés si une unité confédérée est dans un comté voisin.

- Pendant la seconde phase de récupération après le passage du fleuve par les confédérés, toutes les unités de l'Union sont alertées.

Les unités des convois de chariots de l'Union sont toujours en alerte et peuvent se déplacer dès le premier tour du scénario.

7. *Minty :* L'unité de renfort Minty arrive pendant la phase de récupération qui suit la traversée du fleuve par les confédérés. Placez-la dans un de ces hexagones : N0701, N0801 ou N1001. Si tous ces hexagones sont occupés par des unités confédérées, maintenez Minty hors-carte jusqu'à une phase de récupération future où l'un ou plusieurs de ces hexagones sera inoccupé. Minty arrive déjà alerté.
8. *XI Corps :* Le XI Corps de l'Union arrive sur carte le long de la ligne de chemin de fer de Nashville. Au cours de chaque phase de récupération à partir du tour 3 (1er octobre), lancez un dé. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, un renfort apparaît. Steinwehr apparaît sur le premier résultat positif ; Schurz et Howard apparaissent sur le deuxième. Placez l'unité dans une gare ferroviaire sur la rive nord-ouest du Tennessee. Cette gare doit être reliée à l'hexagone S0120 par une série d'hexagones de voie ferrée. Aucune gare ferroviaire sur le chemin ne doit être endommagée, et aucun hexagone le long du chemin ne doit contenir d'unités confédérées. Si aucune gare valide reliée à S0120 n'existe, placez l'unité sur un espace du comté de Franklin sur le bord nord-ouest (à gauche) de la carte.
9. *Limites de mouvement :* Tous les ponts et les bacs du Tennessee sont détruits et aucune construction de pont ou réparation de pont/bac ne peut se produire pendant le scénario. Les unités de l'Union ne peuvent jamais se déplacer, attaquer ou retraiter dans un hexagone sur la rive sud-est du Tennessee, même si un gué existe à cet emplacement. Les unités confédérées ne peuvent jamais se déplacer, attaquer, ou retraiter vers un hexagone situé à 2 hexagones de N2529.
10. *Chevauchée abandonnée :* les unités confédérées qui ont traversées sur la rive nord-ouest du Tennessee peuvent retourner sur la rive sud-est plus tard dans le jeu à l'aide d'un gué (Rappelez-vous que S1915-S1914, S1907-S2006 et N2422-N2522 sont des gués, même si le pont ou le bac sur cet hexagone est détruit). Cependant, dès qu'elles atteignent la rive sud-est, elles sont retirées du jeu, leur chevauchée est terminée. Aucun joueur ne reçoit de PV pour ces unités, contrairement aux unités retirées du jeu en raison de la règle spéciale 11.
11. *Mouvement hors carte :* Les deux joueurs peuvent déplacer les unités de cavalerie (y compris l'infanterie montée) hors du bord nord-ouest (à gauche) de la carte pour gagner des points de victoire. Pour quitter la carte, une unité doit d'abord bouger vers un hexagone de la colonne 0100 qui contient une route ou un sentier menant hors du bord nord-ouest (à gauche) de la carte. L'unité peut ensuite dépenser un point de mouvement supplémentaire pour quitter la carte. Les unités d'infanterie ne peuvent pas sortir de la carte, et aucune unité ne peut sortir par l'un des trois autres bords de la carte. Une fois qu'une unité de cavalerie de l'Union a quitté la carte, elle ne peut pas revenir. Les unités de cavalerie confédérées qui sortent d'un hexagone de la carte Sud ne peuvent pas revenir non plus. Cependant les unités de cavalerie confédérées qui sortent d'un hexagone de la carte Nord doivent être placées près du bord de la carte quand elles sortent. Assurez-vous de conserver leur niveau de fatigue actuel et le statut de l'unité. Au début de la phase de récupération du tour où elles sortent, le joueur confédéré peut choisir de replacer l'une de ces unités qui vient de sortir sur la carte en N0113 ou en N0118. Ces unités récupèrent normalement au cours de cette phase de récupération où elles reviennent sur la carte. Si le joueur confédéré ne fait pas revenir ces unités sur la carte lors du tour où elles sont sorties, les unités ne peuvent plus jamais revenir en jeu.

12. *Tireurs d'élite confédérés :* Le joueur confédéré reçoit deux unités de tireurs d'élite et deux leurres tireurs d'élite (toutes avec le même dos). Le joueur confédéré place deux de ces unités (dos visible, donc non révélées) sur la carte lorsque Wheeler traverse le fleuve, les deux autres unités n'entrent jamais en jeu (ainsi le joueur de l'Union ne sait pas si les tireurs d'élite sur la carte sont "réels" ou non). Ces marqueurs sont placés une unité par hexagone dans 2 des 4 hexagones suivants : S1802, S1902, N1930 et N2029. Quand un convoi de chariots de l'Union entre dans un hexagone adjacent à l'une de ces unités, retournez-la sur sa face. Si le pion est un leurre, retirez-le de la carte. Toutefois, si l'unité est un véritable tireur d'élite il tire à travers le fleuve sur le chariot. Lancez un dé. Sur un résultat de 6, le chariot est éliminé. Placez un marqueur "Débris" dans cet hexagone. Aucun convoi de chariots de l'Union ne peut entrer dans un hexagone occupé par un marqueur "Débris". Le marqueur "Débris" est retiré lors de la phase de récupération, à la fin du tour. Les unités de tireurs d'élite peuvent tirer sur chaque convoi qui passe près d'elles et elles peuvent tirer une fois pour chaque hexagone adjacent entré. Les tireurs d'élite ne peuvent jamais être éliminés et ne peuvent pas bouger de leur hexagone de placement.

13. *Insubordination :* Le joueur confédéré ne peut pas devenir insubordonné dans ce scénario. Si un résultat 5-5 ou 4-4 est obtenu lors de l'initiative, l'attribution de cette initiative est pour le joueur confédéré.

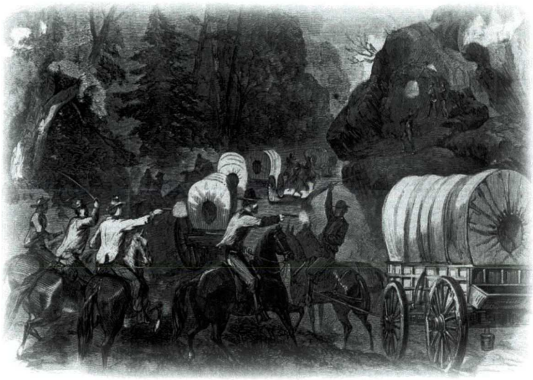
CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
-3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
+3	Pour chaque brigade de cavalerie confédérée sortie par le bord nord-ouest de la carte (voir règle spéciale 11) qui ne sont pas revenues en jeu.
-2	Pour chaque brigade de cavalerie (ou infanterie montée) de l'Union sortie par le bord nord-ouest de la carte (voir règle spéciale 11).Notez que le nombre total soustrait pour cette condition de victoire ne peut jamais dépasser le nombre additionné que le joueur confédéré reçoit pour la condition de victoire immédiatement ci-dessus. (Exemple : 3 brigades de cavalerie confédérées sortent de la carte. Le joueur confédéré reçoit +9 PV. Même si le joueur de l'Union sort 5 brigades de cavalerie ou plus, la soustraction maximale pour cette condition de victoire sera de -9 PV).
+10	Pour chaque unité de convoi de chariots de l'Union éliminée
-3	Pour chaque unité de convoi de chariots de l'Union qui termine le jeu à 2 hexagones ou moins de N2529.
+4	Pour chaque gare ferroviaire sur la rive nord-ouest du Tennessee qui contient un marqueur "Damage" à la fin de la partie (8 gares ferroviaires sont présentes sur la carte)
+10	Pour chaque tireur d'élite sudiste qui se tient hors-carte (parce qu'un leurre est déployé à la place)

A la fin de la partie, le total des PV confédérés est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV Confédérés	Vainqueur
53 ou plus	Victoire décisive confédérée
38 à 52	Victoire substantielle confédérée
23 à 37	Victoire marginale confédérée
8 à 22	Victoire marginale de l'Union
-7 À 7	Victoire substantielle de l'Union
-8 Ou moins	Victoire décisive de l'Union



Attaque de Wheeler sur les convoi de l'Union à Anderson's Crosroads

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

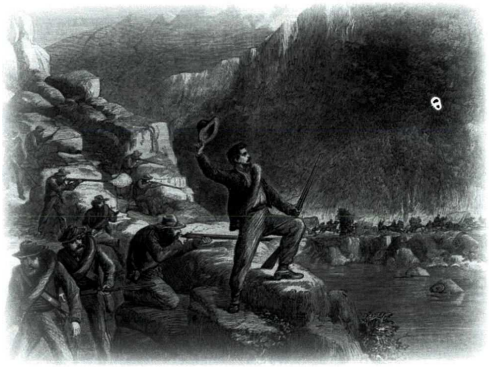
Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	Voir règle spéciale 5
James Wheeler-B	Brig	W-A	Cav	2	Voir règle spéciale 5
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	Voir règle spéciale 5
Harrison	Brig	W-W	Cav	3	Voir règle spéciale 5
Davidson-B	Brig	W-W	Cav	2	Voir règle spéciale 5
Martin	Div	W-M	Ldr	-	Voir règle spéciale 5
Morgan	Brig	W-M	Cav	2	Voir règle spéciale 5
Morrison	Brig	W-M	Cav	1	Voir règle spéciale 5
2 x Tireurs d'élite [Sharpshooter] (réel or leurre)					Voir règle spéciale 12

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
E. McCook	Div	Cav-1	Ldr	-	Voir règle spéciale 2; déployer en premier
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	Voir règle spéciale 2; déployer en premier
Ray	Brig	Cav-1	Cav	2	Voir règle spéciale 2; déployer en premier
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	Voir règle spéciale 2; déployer en dernier
Long	Brig	Cav-2	Cav	3	Voir règle spéciale 2; déployer en dernier
Lowe	Brig	Cav-2	Cav	2	Voir règle spéciale 2; déployer en dernier
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	3	Voir règle spéciale 2; déployer en dernier
D. McCook	Brig	Res	Inf	4	N2424 (Caldwell)
J. Mitchell	Brig	Res	Inf	1	N2529
Spears-A	Brig	Res	Inf	3	N2529
Tillson	Brig	Res	Inf	2	S1512
R Smith-A	Brig	Res	lnf	2	S1915 (Bridgeport)
Morgan-A	Div	Res	Inf	2	S2023 (Stevenson)
Minty	Brig	Cav-2	Cav	2	Renfort (règle spéciale 7)
Howard	Corps	XI	Ldr	-	Renfort (règle spéciale 8)
Steinwehr	Div	XI	Inf	5	Renfort (règle spéciale 8)
Schurz-A	Div	XI	Inf	6	Renfort (règle spéciale 8)

PLACEMENT DES CONVOIS DE CHARIOTS DE L'UNION

Unité/chef	HEX OPTION A	HEX OPTION B	HEX OPTION C
Wagon Train-1	N1333	S1408 (Jasper)	S1408 (Jasper)
Wagon Train-2	S1301	S1409	S1409
Wagon Train-3	S1915 (Bridgeport)	S1410	S1410
WagonTrain-4	S1916	S1915 (Bridgeport)	S1411
Wagon Train-5	S2017	S1916	S1512
Wagon Train-6	S2018	S1917	S2018
Wagon Train-7	S2019	S2017	S2019
Wagon Train-8	S2020	S2018	S2020



Tireurs d'élite attaquant un convoi de l'Union

SCENARIO 4: La Chevauchée de Wheeler (Placement historique)

NOTES : Ce placement est prévu pour les joueurs qui souhaitent jouer en solitaire, puisque le placement standard du scénario 4 nécessite des informations cachées pendant l'installation et les tours de jeu initiaux. Plusieurs sections sont omises (ces sections sont exactement les mêmes que dans le scénario 4 standard) : cartes, conditions de victoire et règles spéciales numérotées 1, 6, 9, 10, 11 et 13. Cependant, toutes les autres règles spéciales ont été mises à jour pour cette version en solitaire et sont décrites ci-dessous. Notez que les règles de l'Union pour les unités de l'Union en alerte (règle spéciale 6) s'appliquent toujours, ainsi les unités de l'Union ne pourront pas se déplacer lors du premier tour ou des deux premiers tours du scénario.

DURÉE DU JEU : 6 tours, Du 1er au 6 octobre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

2. *Déploiement de la cavalerie de l'Union :* les unités de cavalerie de l'Union commencent maintenant le scénario dans leurs positions historiques, décrites dans le placement ci-dessous. Notez que le chef Crook et la brigade de cavalerie Long (précédemment placés sur la carte) sont maintenant des renforts.
3. *Révélation de la cavalerie de l'Union :* Aucune unité n'est cachée dans cette version en solitaire du scénario. Ignorez totalement la règle spéciale 3 de la version standard de ce scénario.
4. *Les convois de chariots de l'Union :* deux des paragraphes de la règle spéciale 4 de la version standard du scénario sont modifiés. Ces deux paragraphes sont les suivants :
   - *Déploiement :* Les convois de chariots de l'Union sont placés en fonction de la nouvelle configuration fournie avec cette version en solitaire du scénario.
   - *Mouvement caché :* les convois de chariots ne sont jamais cachés dans la version en solitaire du scénario.
5. *Traversée confédérée du fleuve :* la traversée historique des confédérés a eu lieu hors-carte dans le comté de Rhea. Par conséquent, la longueur du scénario a été réduite de 2 tours et toutes les unités confédérées sont placées en N0701 au départ.
7. *Crook, Minty, Long :* Les unités en renfort Crook, Minty et Long arrivent pendant la phase de récupération du tour 1. Placez les toutes dans un de ces hexagones : N0701, N0801 ou N1001. Si tous ces hexagones sont occupés par des unités confédérées, maintenez ces unités hors-carte jusqu'à une phase de récupération future où l'un ou plusieurs de ces hexagones sera inoccupé. Ces unités arrivent déjà alertées.
8. *XI Corps :* le XI Corps de l'Union arrive comme dans la version standard de ce scénario. Cependant, vous devez jeter un dé pour l'arrivée de ces unités au cours de chaque phase de récupération de la partie, en commençant au tour 1 (1er octobre).
12. *Tireurs d'élite confédérés :* Pour installer les tireurs d'élite confédérés, choisissez au hasard deux des quatre unités de tireurs d'élite (sans regarder si ce sont de vrais tireurs d'élite ou des leurres). Placez une des unités sélectionnées en N1930 et l'autre en N2029. Toutes les autres règles relatives aux tireurs d'élite (y compris quand ils sont révélés) s'appliquent comme pour la version standard de ce scénario.

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	N0701 (Keith)
James Wheeler-B	Brig	W A	Cav	2	N0701 (Keith)
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	N0701 (Keith)
Harrison	Brig	W-W	Cav	3	N0701 (Keith)
Davidson-B	Brig	W-W	Cav	2	N0701 (Keith)
Martin	Div	W M	Ldr	-	N0701 (Keith)
Morgan	Brig	W M	Cav	2	N0701 (Keith)
Morrison	Brig	W-M	Cav	1	N0701 (Keith)
2 x tireurs d'élite [Sharpshooter] (réel ou leurre)					Voir règle spéciale 12

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	3	N1206
Lowe	Brig	Cav-2	Cav	2	N1512 (Pendergrass Mill)
McCook	Brig	Res	Inf	4	N2424 (Caldwell)
J. Mitchell	Brig	Res	Inf	1	N2529
Spears-A	Brig	Res	Inf	3	N2529
Tillson	Brig	Res	Inf	2	S1512
McCook	Div	Cav-1	Ldr	-	S1915 (Bridgeport)
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	S1915 (Bridgeport)
Ray	Brig	Cav-1	Cav	2	S1915 (Bridgeport)
R Smith-A	Brig	Res	Inf	2	S1915 (Bridgeport)
Morgan-A	Div	Res	Inf	2	S2023 (Stevenson)
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	Renfort (règle spéciale 7)
Long	Brig	Cav-2	Cav	3	Renfort (règle spéciale 7)
Minty	Brig	Cav-2	Cav	2	Renfort (règle spéciale 7)
Howard	Corps	XI	Ldr	-	Renfort (règle spéciale 8)
Steinwehr	Div	XI	Inf	5	Renfort (règle spéciale 8)
Schurz-A	Div	XI	Inf	6	Renfort (règle spéciale 8)

PLACEMENT DES CONVOIS DE CHARIOTS DE L'UNION

Unité	Hex
Wagon Train-1	S1401
Wagon Train-2	S1402
Wagon Train-3	SI503
Wagon Train-4	S1504
Wagon Train-5	S1505
Wagon Train-6	S1605
Wagon Train-7	S1606
Wagon Train-8	S1607

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

SCENARIO 5 : L'ouverture de la ligne Cracker

NOTES : Ce scénario couvre la tentative de l'Union pour briser le siège de Chattanooga en ouvrant une ligne de ravitaillement. La veille, deux brigades de Chattanooga établirent une tête de pont au sud du Tennessee. La force de Hooker se déplaça de Bridgeport pour établir un lien avec elles. Pendant ce temps, Bragg donna à Longstreet la liberté d'utiliser tout son corps pour arrêter le plan de l'Union s'il le jugeait nécessaire.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 1 tour, 28 octobre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Phase de transfert de chef :* La phase de transfert de chef est ignorée dans ce scénario.
2. *Premières initiatives :* Au début de ce scénario, les joueurs ne déterminent pas l'initiative. Au lieu de cela, le joueur de l'Union peut activer Hooker, Howard, Steinwehr, Schurz ou Geary. Il peut continuer à activer ces unités et chefs, tant qu'il le peut, ou jusqu'à ce que l'un d'eux devienne adjacent à N2531. Après avoir terminé, ou après qu'une de ces unités devienne adjacente à N2531, les dés sont lancés pour l'initiative et le jeu se déroule normalement. (Remarque : Si une unité de l'Union devient adjacent à la brigade de cavalerie confédérée Grigsby, ce dernier peut effectuer un retrait de cavalerie).
3. *Limites de mouvement de l'Union :* Le joueur de l'Union a les limites de mouvement suivantes :
   A. *Autour de Chattanooga :* Les unités de l'Union ne peuvent pas bouger, attaquer, ou retraiter vers N2626, N2727, N2827, N2828 ou N2829.
   B. Lookout Mountain (haut) : Les unités de l'Union ne peuvent pas bouger, attaquer, ou retraiter dans l'un des hexagones suivants (tout en haut de Lookout Mountain) : S2901, S3001, S3004, S3206, S3310, S3311 ou S3509.
   C. Lookout Mountain (point) : Les unités de l'Union ne peuvent pas bouger, attaquer, ou retraiter vers N2731 (Craven's House) ou N2733. Remarque : Dans les hexagones énumérés dans les règles spéciales 3A, 3B et 3C ci-dessus, placez les marqueurs "No USA".

   D. *Premières initiatives :* Aucune unité de l'Union ne peut se déplacer dans un hexagone adjacent à N2731 (Craven's House) jusqu'à ce que le joueur confédéré ait remporté au moins une initiative.
   E. Bonus de flanc : Aucun des hexagones ci-dessus n'est considéré comme "couvert" aux fins des bonus de flanc à moins qu'il ne soit occupé par une unité confédérée.
4. *Limites du mouvement confédéré :* Le joueur confédéré a les limites de mouvement suivantes :
   A. Libération des unités : Toutes les unités confédérées en dehors de Jenkins, Law, Grigsby (y compris le chef de corps de Longstreet) ne peuvent pas s'activer ou se retrancher à moins qu'elles n'aient été libérées. Placez les marqueurs "Not Released" sur ces unités. Le joueur confédéré peut les libérer à tout moment, mais le joueur de l'Union gagne des PV (voir conditions de victoire) pour chaque unité libérée. En outre, le joueur de l'Union reçoit des renforts (voir règle spéciale 5). Le joueur confédéré doit libérer ces unités dans l'ordre ci-dessous :

      - Longstreet
      - Kershaw
      - Walker
      - Stewart

   B. *Chattanooga :* Les unités confédérées ne peuvent pas bouger, attaquer, ou retraiter dans un hexagone adjacent à N2628 (Chattanooga). Placez les marqueurs "No CSA" sur ces hexagones. Aucun de ces hexagones n'est considéré comme "couvert" aux fins des bonus de flanc à moins d'être occupé par une unité de l'Union.

5. *Renforts de l'Union :* Si le joueur confédéré libère Longstreet, le joueur de l'Union reçoit des renforts. La prochaine fois que le joueur de l'Union gagne l'initiative, il place Whitaker en N2629, et Thomas sur une unité de l'armée du Cumberland (Hazen, Turchin ou Whitaker).
6. *Bacs détruits :* Tous les bacs entre S2301-S2201 (Kelley's Ferry) et S1611-S1512 (Allen's Ferry) sont détruits, y compris ces deux bacs.
7. *Ponts flottants :* Au début du jeu, le joueur de l'Union place des ponts de fleuve [Major river] en deux endroits :
   1. N2628 (Chattanooga) - N2529
   2. N2529 - N2429 (Thompson)
8. *Ligne de ravitaillement :* Le joueur de l'Union gagne des PV s'il dispose d'une "ligne de ravitaillement" à la fin de la partie. Il peut établir une ligne de ravitaillement selon l'une des deux façons suivantes :
   A. *Par la route :* Le joueur de l'Union dispose d'une ligne de ravitaillement "par route" s'il peut tracer une ligne d'hexagones de route à la fin de la partie entre S2301 (Kelley's Ferry) et N2429 (Thompson). Ce chemin ne peut pas être de plus de 10 hexagones de longueur, S2301 et N2429 compris. Aucun des hexagones du chemin ne peut être occupé par des unités confédérées.
   B. Par la rivière : Le joueur de l'Union dispose d'une ligne de ravitaillement "par la rivière" si S2301 (Kelley's Ferry) et N2429 (Thompson) sont libres d'unités confédérées.
9. *Insubordination :* Le joueur de l'Union ne peut placer un marqueur "Insubordinate" dans ce scénario, que sur une seule unité ou sur Longstreet. S'il fait un test d'insubordination sur Longstreet et que le résultat est "Insubordonné", un marqueur "Insubordinate" est seulement placé sur Longstreet. Si un marqueur "Insubordinate" est déjà sur la carte et que le jet de dés d'initiative est 4-4 ou 5-5, le joueur confédéré gagne l'initiative.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+30	Si le joueur de l'Union dispose d'une ligne de ravitaillement "par la route" à la fin de la partie (voir règle spéciale 8A)
+15	Si le joueur de l'Union dispose d'une ligne de ravitaillement "par la rivière" à la fin de la partie (voir règle spéciale 8B). Remarque : Le joueur de l'Union ne peut gagner les PV que pour l'une des deux conditions précédentes.
+10	Si Longstreet est libéré (voir règle spéciale 4A)
+10	Si Kershaw est libéré (voir règle spéciale 4A)
+8	Si Walker est libéré (voir règle spéciale 4A)
+10	Si Stewart est libéré (voir règle spéciale 4A)
-2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)
+3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre)

A la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'Union	Vainqueur
42 ou plus	Victoire décisive de l'Union
-32 à 41	Victoire substantielle de l'Union
22 à 31	Victoire marginale de l'Union
12 à 21	Victoire marginale confédérée
1 à 11	Victoire substantielle confédérée
0 ou moins	Victoire décisive confédérée

La brigade d'Hazen débarque à Brown's Ferry

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Grigsby	Brig	W-K	Cav	1	S2404
Jenkins-A	Div	L	Inf.	6	N2829
Law-C	Brig	L	Inf	5	N2829
Longstreet-B	Corps	L	Ldr	-*	N2829
Kershaw-A	Div	L	Inf	10*	N2829
Walker-A	Div	L	Inf.	7*	N2929
Stewart-B	Div	L	Inf	9*	N2929

* Les unités marquées ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'à ce qu'elles soient libérées (voir règle spéciale 4A).

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Hazen	Brig	IV	Inf	4*	N2429 (Thompson)
Turchin	Brig	XIV	Inf.	4*	N2429 (Thompson)
Hooker	Corps	AP	Ldr	-	S2205 (Whiteside)
Howard	Corps	XI	Ldr	-	S2205 (Whiteside)
Steinwehr	Div	XI	Inf	5	S2205 (Whiteside)
Schurz-A	Div	XI	Inf	6	S2205 (Whiteside)
Geary-A	Div	XII	Inf	4	S1910 (Shellmound)
Whitaker-B	Brig	IV	Inf	4	Renfort
Thomas-B	Corps	AC	Ldr	-	Renfort

* Hazen et Turchin sont placés sous des marqueurs "Breastworks-Complete" au niveau de fatigue 2

SCENARIO 6 : Lookout Mountain & Missionary Ridge

NOTES : Pour relâcher la pression faite sur l'armée de Burnside, qui était assiégée dans Knoxville, Grant savait qu'il devait attaquer l'armée de Bragg autour de Chattanooga. La bataille s'ouvrit avec l'assaut de Hooker sur Lookout Mountain (la "bataille au-dessus des nuages"), et culmina le jour suivant avec la charge de l'armée du Cumberland jusqu'à Missionary Ridge, brisant le centre de la ligne confédérée et déroutant l'armée du Tennessee.

CARTES : Seule la carte Nord est utilisée

DURÉE DU JEU : 2 tours, du 24 au 25 novembre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Transfert de chef :* la phase de transfert de chef du tour 1 est ignorée.
2. *Placement confédéré :* Le joueur confédéré peut choisir les hexagones de placement de plusieurs de ses unités. Toutes les unités mentionnées dans le placement confédéré comme "Voir la règle spéciale 2" peuvent être placées sur l'un des hexagones suivants :
   - N2725
   - N2726 (Tunnel Hill)
   - N2826
   - N2927
   - N2928
   - N2929

   Une seule division ou brigade d'infanterie peut être placée sur chaque hexagone.
   Le joueur confédéré ne doit pas révéler au joueur de l'Union quelle unité il place sur chaque hexagone. Au lieu de cela, il place un marqueur de force confédéré sur chaque hexagone (numéroté de 1 à 6), et cache l'écran de force confédéré au regard du joueur de l'Union. Il n'est pas nécessaire de révéler au joueur de l'Union des informations concernant les unités qui sont placées dans les forces 1 à 6. (Cependant, il doit révéler toutes les informations au joueur de l'Union sur tout autre unité qu'il déplace dans l'une de ces forces, ou dans toute autre force qu'il crée).
   S'il déplace une de ces unités hors de son hexagone de placement, il doit la placer sur la carte, et il ne peut plus jamais la cacher. Si le joueur de l'Union attaque un hexagone qui contient des unités confédérées cachées, le joueur confédéré ne révèle ses unités que lorsque les joueurs déterminent les valeurs de combat (étape 3 dans une attaque de marche, étape 7 dans une action d'assaut). Aucune information concernant l'unité n'est révélée si elle effectue une action qui ne lui fait pas quitter l'hexagone (par exemple, si une unité s'active pour recevoir un marqueur "Flanks Refused", si une unité ou un chef participe à une action d'assaut qui ne dépasse pas l'étape 5 (parce que le joueur confédéré obtient un "6"), ou si un chef active une unité mais ne quitte pas l'hexagone).
3. *Retranchement confédéré :* Toutes les unités confédérées, sauf Moore, Wright et Grigsby commencent le jeu avec un marqueur "Entrenchment ???". Ce marqueur reste sur l'unité jusqu'à ce que l'unité soit attaquée ou quitte l'hexagone. Si l'unité quitte l'hexagone, le marqueur est retiré. Toutefois, si l'unité est attaquée (à l'étape 3 d'une attaque de marche, à l'étape 7 d'une action d'assaut), le joueur confédéré lance un dé, consulte le tableau ci-dessous, et place le marqueur de retranchement approprié sur l'unité. (Remarque : Si deux unités occupent l'hexagone, le joueur confédéré jette un dé pour chaque unité).

TABLEAU DE RETRANCHEMENT CONFÉDÉRÉ :

3 ou moins	Aucun retranchement
4-6	Breastworks-Complete
7 ou plus	Fort-Complete

Modificateurs :

-1 Si l'unité occupe N2725 ou N2726 (Tunnel Hill)
+1 Si l'unité occupe N2826, N2927, N2928, N2831 (Summertown) ou N2731 (Craven's House)
+2 Si l'unité occupe N2829 ou N2929

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

En dehors des marqueurs "Entrenchment???", les unités confédérées ne peuvent pas se retrancher dans ce scénario, que ce soit pendant la phase de récupération ou pendant le cycle d'action (si la règle optionnelle de retranchement est utilisée pendant le cycle d'action).

4. *Chefs de corps de l'Union :* Les chefs de corps de l'Union Thomas, Hooker, et Sherman n'ont pas de limites quant à leur commandement dans ce scénario. Ils peuvent être attachés à n'importe quelle unité d'infanterie de l'Union, peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union pour le mouvement, et peuvent choisir n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union pour l'assaut. Cependant, ils ne peuvent pas choisir plus de quatre unités lors d'une action d'activation de chef.
5. *Les chefs de corps confédérés :* Les chefs de corps confédérés Hardee et Breckinridge n'ont pas de limites quant à leur commandement dans ce scénario. Ils peuvent être attachés à n'importe quelle unité d'infanterie confédérée, ils peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie confédérée pour le mouvement, et peuvent choisir n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie confédérée pour l'assaut. Toutefois, ils ne peuvent pas choisir plus de trois unités lors d'une action d'activation de chef.
6. *Bacs détruits :* Tous les bacs entre N2422-N2522 (Friar's Island Ferry) et N2214-N2314 (Igou's Ferry) sont détruits, y compris ces deux bacs.
7. *Placement des ponts flottants :* Au début de la partie, le joueur de l'Union place des ponts de fleuve [Major river] en trois endroits :
   A. N2429 (Thompson) - N2529
   B. N2529 - N2628 (Chattanooga)
   C. N2425 - N2525 (Crutchfield)
8. *Hex N2525 :* Aucune unité confédérée ne peut entrer en N2525 (Crutchfield) au tour 1 jusqu'à ce qu'une unité de l'Union y soit entrée. Les unités confédérées peuvent y entrer librement au tour 2.
9. *Les deux premières initiatives :* Le joueur de l'Union gagne automatiquement les deux premières initiatives. Cependant, au cours de ces deux initiatives, il doit activer Hooker, que ce soit pour effectuer une action d'activation de chef, ou un assaut. Pendant ces deux initiatives, les seules unités qui peuvent être choisies pour participer à ces actions sont Geary, Osterhaus, Cruft et Whitaker. Après que le joueur de l'Union en a fini avec ces deux initiatives, l'initiative est déterminée normalement.
10. *Artillerie de l'Union sur Mocassin Point :* Si une unité de l'Union avec au moins 2 points d'artillerie occupe N2730 (Mocassin Point), les unités confédérées de l'autre rive du Tennessee N2731 (Craven's House) sont affectées de 2 manières :
    - Si le joueur de l'Union attaque cet hexagone, il lance un dé avant la résolution du combat. Si le résultat est un nombre impair, il n'y a pas d'effet; la couverture nuageuse empêche l'artillerie de faire un bombardement. Si le résultat est un nombre pair, les nuages sont dissipés, le bombardement est un succès, et le joueur de l'Union ajoute un à son jet de dé de combat. Ce bombardement peut se produire un nombre de fois illimité par tour.
    - Si une unité confédérée se déplace dans cet hexagone, le joueur de l'Union peut tenter de bombarder l'unité. Pour ce faire, il lance un dé. Si le résultat est 1 ou 2, il n'y a pas d'effet. Si c'est entre 3 et 6, l'unité perd tous ses points de mouvement restants. En outre, elle est placée sur sa face désorganisée. Si elle est déjà sur sa face désorganisée, elle n'est pas davantage affectée. Le joueur de l'Union peut tenter de bombarder des unités en mouvement un nombre de fois illimité par tour. Toutefois, il ne peut pas bombarder une unité sauf si elle est en mouvement. Il ne peut pas bombarder une unité restant dans cet hexagone.
11. *Armée du Cumberland :* Dans une attaque de l'Union (au cours d'une action de marche, un assaut ou un grand assaut) où au moins la moitié des unités font partie de l'armée du Cumberland (celles dont le symbole du type d'unité est noir), le joueur de l'Union soustrait un à son jet de dé de combat. Toutefois, si l'une de ces attaques est réussie (le résultat du combat est de +2 ou plus), ce modificateur n'est pas pris en compte et ne s'applique plus dans les attaques ultérieures.
12. *Unités d'artillerie de l'Union :* Aucune des unités d'artillerie de l'Union (à l'exception de l'artillerie de réserve-1) ne peut attaquer, ou participer à une action d'assaut ou de grand assaut (Exception : Ces unités peuvent être utilisées sur Mocassin Point (voir règle spéciale 10, ci-dessus)). Si elles sont forcées de retraiter, ces unités sont, à la place, éliminées; appliquez les pertes de combat aux autres unités dans l'hexagone (le cas échéant). Toutefois, ces unités se défendent normalement. En outre, si l'une de ces unités effectue une action de marche ou participe à une action d'activation de chef, elle ne peut se déplacer que d'un hexagone, et elle ne peut pas forcer la marche. L'artillerie de réserve-1 n'a pas de limites sur le mouvement ou la retraite.
13. *Insubordination :* Dans ce scénario, jusqu'à un seul chef de corps confédéré et trois unités peuvent devenir insubordonnées lors d'un tour. Puisque les chefs de corps confédérés n'ont pas de limites de commandement (voir règle spéciale 5), ces trois unités peuvent appartenir à l'un ou l'autre corps ou aux deux. Si un chef devient insubordonné, le joueur de l'Union peut choisir trois unités éligibles dans son rayon de commandement. Les unités et les chefs qui sont encore cachés (voir règle spéciale 2) ne peuvent pas devenir insubordonnés.
14. *Cheatham :* Au début du tour 2, le joueur confédéré remplace J. Jackson (du corps de Hardee) par Cheatham-B. Cheatham-B est placé sur la même face (normale ou épuisée) que J. Jackson.
15. *Contrôle d'hexagone :* Le joueur confédéré contrôle tous les hexagones d'objectif (sauf Chattanooga) au début de la partie. Le joueur de l'Union contrôle Chattanooga.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
+9	Pour chacun des six hexagones suivants que le joueur de l'Union contrôle à la fin de la partie : N2725, N2726, N2826, N2927, N2928 et N3028. Remarque : le joueur de l'Union peut gagner un maximum de 36 PV pour cette condition.
+20	Si le joueur de l'Union contrôle N2831 (Summertown)
+15	Si le joueur de l'Union contrôle N3024 (Chickamauga Station)
-40	Si le joueur confédéré contrôle N2628 (Chattanooga)
-2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).
+3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).

A la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'Union	Vainqueur
65 ou plus	Victoire décisive de l'Union
50 à 64	Victoire substantielle de l'Union
35 à 49	Victoire marginale de l'Union
20 à 34	Victoire marginale confédérée
5 à 19	Victoire substantielle confédérée
4 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stevenson	Div	B	Inf	3*	N2831 (Summertown)
Pettus	Brig	B	Inf	3*	N2831 (Summertown)
Walthall	Brig	H	Inf	2*	N2731 (Craven's House)
Moore	Brig	H	Inf	2	N2830
J. Jackson	Div	H	Inf	5*	N2829
Cumming	Brig	B	Inf	3*	N2829
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	Voir règle spéciale 2
Hardee	Corps	H	Ldr	-	Voir règle spéciale 2
Gist-B	Div	H	Inf	8*	Voir règle spéciale 2
P. Anderson	Div	H	Inf	7*	Voir règle spéciale 2
Manigault	Brig	H	Inf	7*	Voir règle spéciale 2
Breckinridge	Corps	B	Ldr	-	Voir règle spéciale 2
Cleburne-B	Div	B	Inf	12*	Voir règle spéciale 2
Stewart-A	Div	B	Inf	10*	Voir règle spéciale 2
Bate	Div	B	Inf	5*	Voir règle spéciale 2
S. Williams	Brig	AT	Art	1*	Voir règle spéciale 2
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1*	Voir règle spéciale 2
Wright	Brig	H	Inf	2	N3024 (Chickamauga Station)
Grigsby	Brig	W-K	Cav	2	N2922 (Tyner's Station)

* Toutes les unités confédérées, sauf Moore, Wright et Grigsby, commencent le jeu avec un marqueur "Entrenchment ???" (Voir règle spéciale 3).

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Hooker	Corps	AP	Ldr	-	N2531
Geary-B	Div	XII	Inf	8*	N2531
Osterhaus	Div	XV	Inf	7#	N2531
Cruft-B	Div	IV	Inf	3#	N2531
Whitaker-B	Brig	IV	Inf	3#	N2531
Naylor	Brig	AC	Art	1	N2730 (Mocassin Point)
RW Johnson-B	Div	XIV	Inf	11^	N2628 (Chattanooga)
Art Res-2	Brig	AC	Art	1^	N2628 (Chattanooga)
Art Res-3	Brig	AC	Art	1^	N2628 (Chattanooga)
Art Res-4	Brig	AC	Art	1^	N2628 (Chattanooga)
Parkhurst	Brig	AC	Inf	2^	N2628 (Chattanooga)
Palmer	Corps	XIV	Ldr	-	N2729
Baird-B	Div	XIV	Inf	12	N2729
Sheridan-B	Div	IV	Inf	13	N2828
Grant	Armée	DM	Ldr	-	N2827 (Orchard Knob)
Thomas-B	Corps	AC	Ldr	-	N2827 (Orchard Knob)
Granger-B	Corps	IV	Ldr	-	N2827 (Orchard Knob)
Wood-B	Div	IV	Inf	14	N2827 (Orchard Knob)
Art Res-1	Brig	AC	Art	1	N2827 (Orchard Knob)

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Howard	Corps	XI	Ldr	-	N2727 (Indian Hill)
Steinwehr	Div	XI	Inf	5+	N2727 (Indian Hill)
Schurz-B	Div	XI	Inf	6+	N2727 (Indian Hill)
Sherman	Corps	AT	Ldr	-	N2327
Blair	Corps	XV	Ldr	-	N2327
ML Smith	Div	XV	Inf	6	N2327
JE Smith	Div	XV	Inf	7	N2327
Ewing	Div	XV	Inf	10	N2327
Davis-C	Div	XIV	Inf	12	N2425

* Geary commence le jeu sous un marqueur "Breastworks-Complete".
^ Les unités marquées commencent le jeu sous des marqueurs "Fort-Complete".
# Les unités marquées commencent le jeu sur leur face épuisé [exhausted].
\+ Steinwehr et Schurz commencent le jeu au niveau de fatigue 1.

Combat sur la crête de Missionary Ridge

SCENARIO 6 : Lookout Mountain & Missionary Ridge (placemnt historique)

NOTES : Ce placement est prévu pour les joueurs qui souhaitent jouer en solitaire, puisque le placement standard pour le scénario 6 exige des informations cachées de la part du joueur confédéré lors de ce placement. Plusieurs sections sont omises (ces sections sont exactement les mêmes que dans le scénario 6 standard) : Cartes, Durée de jeu, et Conditions de victoire. Toutefois, les règles spéciales sont incluses ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Règles spéciales 1 et 3 à 15 :* Les règles spéciales 1 et 3 à 15 du scénario 6 standard sont normalement utilisées.
2. *Règle spéciale 2 (Placement confédéré) :* Toutes les unités confédérées doivent être placées conformément au placement confédéré ci-dessous. Les unités cachées ne sont pas utilisées dans ce scénario.

PLACEMENT DE L'UNION

Le placement du scénario 6 standard est utilisé.

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stevenson	Div	B	Inf	3*	N2831 (Summertown)
Pettus	Brig	B	Inf	3*	N2831 (Summertown)
Walthall	Brig	H	Inf	2*	N2731 (Craven's House)
Moore	Brig	H	Inf	2	N2830
J. Jackson	Div	H	Inf	5*	N2829
Cumming	Brig	B	Inf	3*	N2829
Stewart-A	Div	B	Inf	10*	N2929
Breckinridge	Corps	B	Ldr	-	N2928
Bate	Div	B	Inf	5*	N2928
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1*	N2928
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N2927
Manigault	Brig	H	Inf	7*	N2927
P. Anderson	Div	H	Inf	7*	N2826
Hardee	Corps	H	Ldr	-	N2726
Gist-B	Div	H	Inf	8*	N2726
S. Williams	Brig	AT	Art	1*	N2726
Cleburne-B	Div	B	Inf	12*+	N2725
Wright	Brig	H	Inf	2	N3024 (Chickamauga Station)
Grigsby	Brig	W-K	Cav	2	N2922 (Tyner's Station)

* Toutes les unités confédérées, sauf Moore, Wright et Grigsby, commencent le jeu avec un marqueur "Entrenchment ???" (Voir règle spéciale 3).

\+ Cleburne commence le jeu au niveau de fatigue 1.

SCENARIO 7 : Ringgold Gap

NOTES : l'armée de Bragg avait déroutée jusqu'à Missionary Ridge, et seule une action déterminée de l'arrière-garde confédérée pouvait le sauver d'une défaite totale. La défense de Cleburne de Ringgold Gap donna à l'armée du Tennessee suffisamment de temps pour se regrouper autour de Dalton.

CARTES : Seule la carte Nord est utilisée

DURÉE DU JEU : 2 tours, Du 26 au 27 novembre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Insubordination et initiative du tour 1 :* Aucune unité confédérée ne peut devenir insubordonnée dans ce scénario. Si un résultat 5-5 ou 4-4 est obtenu pour l'initiative, l'attribution de cette initiative va au joueur confédéré. En outre, le joueur confédéré ajoute 1 à tous ses jets de dés d'initiative pendant le tour 1. Ses jets au tour 2 ne sont pas modifiés.
2. *Convoi de chariots confédéré :* Le joueur confédéré a une unité de convoi de chariots. Ce convoi de chariots suit toutes les règles de la section 8.4 des règles du jeu avancé dans ce scénario. Remarque : Ce convoi de chariots a 2 points d'artillerie. Puisque ce convoi de chariots ne peut pas attaquer, ces points d'artillerie ne peuvent être utilisés qu'en défense.
3. *Les chefs de corps de l'Union :* Les chefs de corps de l'Union Hooker et Sherman n'ont pas de limites quant à leur commandement dans ce scénario. Ils peuvent être attachés à toute unité de l'Union, peuvent activer n'importe quelle unité de l'Union pour un mouvement, et peuvent choisir n'importe quelle unité de l'Union pour l'assaut. Toutefois, ils ne peuvent pas sélectionner plus de quatre unités lors d'une action d'activation de chef.
4. *Limites de la marche de l'Union :* Au tour 1, les unités de l'Union ne peuvent pas forcer la marche (bien qu'ils puissent effectuer des marches étendues).
5. *Pont flottant de l'Union :* Placez un pont flottant de l'Union entre N2525 (Crutchfield) et N2524.
6. *Dalton :* Aucune unité de l'Union ne peut se déplacer, attaquer, ou retraiter vers les hexagones adjacents à Dalton (N5222).
7. *Cleburne et Lewis :* Si Cleburne et Lewis occupent tous les deux le même hexagone, le joueur confédéré peut activer les deux unités lors de la même phase d'action. Pour ce faire, il active et déplace d'abord l'une de ces deux unités normalement. Puis, il active et déplace la seconde unité. Cependant, il utilise la même allocation de mouvement pour la seconde unité, que celle déterminée pour la première unité. En outre, cette deuxième unité ne peut pas attaquer (même si elle peut se déplacer dans ZdC ennemie). Si les deux unités réalisent des marches étendues, le joueur confédéré jette les dés séparément pour chaque unité. Remarque : Si le convoi de chariots confédéré effectue une activation de "chaîne" (voir section 8.4 des règles du jeu avancé) avec l'une de ces deux unités, et que Cleburne et Lewis occupent tous les deux le même hexagone, les trois unités peuvent être activées pendant la même Phase d'action.
8. *Wharton, Davidson, Humes :* Ces unités ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2. Cette limite est supprimée si une unité de l'Union se déplace à 6 hexagones de Dalton (N5222).
9. *Humes :* Humes fait partie de la division de Wharton dans ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les occurrences suivantes à la fin de la partie :

PV	Raison
-2	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).
+3	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite, ou en retraite de cavalerie (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).
+1	Pour chaque point d'effectif confédéré perdu dans une marche étendue, une marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre
+6	Si l'une des gares ferroviaires suivantes a un marqueur "Destroy" (pas "Damage") à la fin de la partie :

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

- Marble Switch (N3813)
- Red Clay (N4015)
- Varnell Station (N4518)

Remarque : Le joueur de l'Union peut gagner un maximum de 6 PV pour cette condition.

+8 Pour chaque point de ravitaillement confédéré perdu au combat ou lors d'une marche étendue

-5 Si le convoi de chariots confédéré occupe Dalton (N5222), ou un hexagone adjacent, à la fin de la partie (**Remarque** : cette condition de victoire s'applique même si le convoi de chariots a perdu tous ses points de ravitaillement).

A la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'Union	Vainqueur
30 ou plus	Victoire décisive de l'Union
24 à 29	Victoire substantielle de l'Union
18 à 23	Victoire marginale de l'Union
12 à 17	Victoire marginale confédérée
6 à 11	Victoire substantielle confédérée
5 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Cleburne-B	Div	B	Inf	9*	N3024 (Chickamauga Station)
Lewis	Brig $	B	Inf	2*	N3024 (Chickamauga Station)
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	N3024 (Chickamauga Station)
Grigsby	Brig	W-K	Cav	2	N3024 (Chickamauga Station)
Wagon Train-A	-	-	-	(3)	N3024 (Chickamauga Station)
Gist-B	Div	H	Inf	8*	N3425 (Ringgold Bridge)
Wharton	Div	W-W	Ldr	-+	N5222 (Dalton)
Davidson-B	Brig	W-W	Cav	2+	N5222 (Dalton)
Humes	Brig	W-A	Cav	1+	N5222 (Dalton)

() Le chiffre entre parenthèses est le nombre de points de ravitaillement dans le convoi de chariots.
* Les unités marquées commencent le jeu sur leur face "épuisé".
$ En raison d'un pion mal imprimé, Lewis est présenté comme une unité du type de la division. Utilisez ce pion lors du placement de ce scénario (il n'y a pas d'effet sur le jeu).
+ Les unités marquées ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 2.

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/Chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Davis-C	Div	XIV	Inf	12	N2623
Howard	Corps	XI	Ldr	-	N2524
Steinwehr	Div	XI	Inf	5	N2524
Schurz-B	Div	XI	Inf	6	N2524
Sherman	Corps	AT	Ldr	-	N2624 (Boyce's Station)
Blair	Corps	XV	Ldr	-	N2624 (Boyce's Station)
ML Smith	Div	XV	Inf	6	N2624 (Boyce's Station)
JE Smith	Div	XV	Inf	6*	N2624 (Boyce's Station)
Ewing	Div	XV	Inf	9*	N2624 (Boyce's Station)
Baird-B	Div	XIV	Inf	11^	N2826
Palmer	Corps	XIV	Ldr	-	N2927
RW Johnson-B	Div	XIV	Inf	10^	N2927
Osterhaus	Div	XV	Inf	7	N3027
Hooker	Corps	AP	Ldr	-	N2928
Cruft-B	Div	IV	Inf	6	N2928
Geary-A	Div	XII	Inf	7	N2828

* Les unités marquées commencent le jeu sur leur face "épuisé", désorganisée, et au niveau de fatigue 1.
^ Les unités marquées commencent le jeu sur leur face "épuisé", mais organisée et au niveau de fatigue 0.

RÈGLES DU JEU AVANCÉ
de THE BATTLE ABOVE THE CLOUDS

INTRODUCTION

Les règles suivantes ne sont utilisées que dans les scénarios 8 et 9, sauf si elles sont spécifiquement signalées dans les règles spéciales des scénarios du jeu de base. Les règles de couleur bleue ci-dessous sont des règles du jeu avancé. Lorsque ces règles sont utilisées dans d'autres jeux de la série GCACW, elles ne seront pas modifiées. Toutefois, le texte qui n'est pas de couleur bleue peut changer dans les autres jeux.

1.0 SÉQUENCE DU JEU AVANCE

Chaque tour du jeu avancé est effectué selon la "séquence de jeu" suivante :

1. PHASE D'ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Deux dés sont lancés; les joueurs consultent le tableau des évènements aléatoires.

2. PHASE DE RENFORT

Les deux joueurs déterminent s'ils ont des renforts ou veulent faire revenir des convois de chariots sur la carte.

3. PHASE DE TRANSFERT HORS-CARTE

Les unités peuvent être transférées par la route vers ou depuis certaines cases hors-carte, et peuvent être transférées par voie ferrée, depuis ou vers les cases hors-carte (voir section 10.6).

4. PHASE DE TRANSFERT DE CHEF

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

5. PHASE DE CONTRÔLE DE COMTÉ

Les joueurs déterminent si le contrôle d'un comté est passé d'un joueur à l'autre depuis le dernier tour.

6. PHASE D'ATTACHEMENT

Les unités de substitution peuvent être rattachées à d'autres unités.

7. LE CYCLE D'ACTION

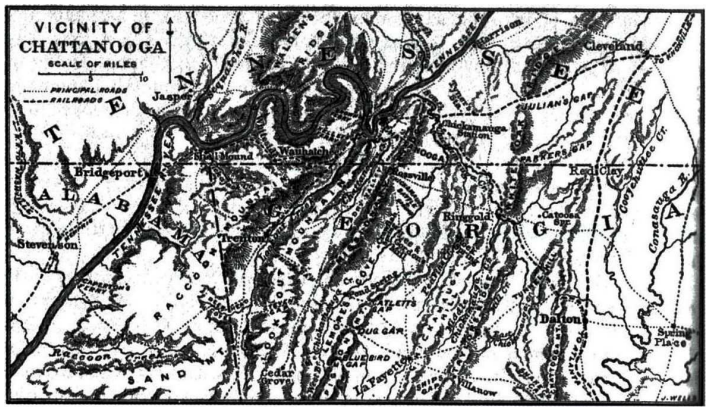
PHASE D'ACTION :

A. **Segment d'initiative** : Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne. Le gagnant doit prendre l'initiative ou passer. Si les deux joueurs obtiennent le même nombre, plusieurs choses peuvent se produire :
- Si les deux joueurs font un "1", le cycle d'action peut se terminer (voir 3.0).
- Si les deux joueurs font un 2 ou un 3, le joueur de l'Union gagne l'initiative.
- Si les deux joueurs font un 4 ou un 5, le joueur de l'Union effectue un "Test d'insubordination" (voir 14.0 des règles du jeu de base de BAC).
- Si les deux joueurs font un 6, le joueur confédéré gagne l'initiative.

B. **Segment d'activation** : Le joueur qui a pris l'initiative doit effectuer une seule action avec un chef ou unité éligible. A la fin d'un segment d'activation, les joueurs reviennent au segment d'initiative et commencent une nouvelle phase d'action. Les joueurs continuent à effectuer des phases d'action indéfiniment jusqu'à ce que les deux joueurs passent dans la même phase d'action ou obtiennent un double 1 ce qui mène à la fin du cycle d'action.

8. PHASE DE RÉCUPÉRATION

Les unités éligibles peuvent fourrager, se retrancher, construire des ponts, réparer des ponts et des bacs, et récupérer de la fatigue, de la désorganisation, de l'épuisement et de la démoralisation.



Les convois de chariots vides peuvent être retirés de la carte pour revenir lors d'une phase de renfort future. Le ravitaillement de secours peut être distribué aux unités non ravitaillées.

9. LE CYCLE STRATÉGIQUE (UNIQUEMENT LES TOURS DIVISIBLES PAR 4)

A. **Segment hors-carte** : Les joueurs entreprennent des activités dans les théâtres hors-carte de Knoxville et d'Atlanta.

B. **Segment de PV** : Le contrôle des comtés est à nouveau déterminé. Les joueurs peuvent recevoir des PV.

C. **Segment de ravitaillement** : Les joueurs réparent les gares ferroviaires endommagées ou détruites, construisent de nouveaux dépôts, placent les nouveaux points de ravitaillement qui leur sont dus, et déterminent l'état de ravitaillement de l'ensemble de leurs unités. Les convois de chariots vides peuvent être retirés de la carte pour revenir lors d'une phase de renfort future. Ce segment est ignoré au dernier tour d'un scénario.

10. PHASE D'INDICATION DE TOUR

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

2.0 ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Chaque joueur lance deux dés à chaque phase d'évènements aléatoires. Les joueurs consultent le tableau des évènements aléatoires du scénario joué (situé sur l'aide de jeu), en fonction du résultat obtenu en additionnant les deux dés.

Les effets des résultats du tableau des évènements aléatoires sont listés ci-dessous :

Stanley (scénario 8) : Si ce résultat se produit, le joueur de l'Union supprime le chef de cavalerie Stanley de la carte. Il retourne le pion de Stanley sur sa face R. Mitchell (Cav), et met ce pion sur la piste des tours dix tours après le tour en cours. A ce tour, il remplace la brigade de cavalerie E. McCook par Ray, retourne le pion R. Mitchell (Cav-1) sur sa face E. McCook, puis place le pion R. Mitchell (Cav) sur le pion E. McCook. Si ce résultat se produit une seconde fois au cours de la partie, il est ignoré.

Stanley (scénario 9) : Si ce résultat se produit, le joueur de l'Union supprime le chef de cavalerie Stanley de la carte. Il retourne le pion Elliott-A sur sa face Elliott-B. Il met également le pion E. McCook (chef de la division Cav-1) sur la carte dans un hexagone contenant une unité sous son commandement. Si ce résultat se produit une seconde fois au cours d'une partie, il est ignoré.

Paralysie du commandement : Si ce résultat se produit, le joueur qui *perd* la première initiative soustrait 1 à la capacité de mouvement de *chacune* de ses unités d'infanterie, d'artillerie et convois de chariots et 2 à la capacité de mouvement de *chacune* de ses unités de cavalerie dans le tour en cours. Placez le marqueur "Command Paralysis" sur la piste des tours sur le jour

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

en cours, sur sa face appropriée. (**Remarques** : Si une unité est réduite à une capacité de mouvement de 0, elle peut toujours se déplacer de 1 hexagone (voir 6.2 des règles du jeu de base standard GCACW). Si un "test d'insubordination" se produit lors de la première initiative (voir 4.2 des règles du jeu de base de BAC), la paralysie de commandement s'applique au joueur de l'Union pendant ce tour).

Discours Anti-Bragg : Si ce résultat se produit, le joueur de l'Union *ajoute 1* à tous les tests d'insubordination (voir 14.0 des règles du jeu de base de BAC) dans le tour en cours. Placez le marqueur "Anti-Bragg Talk" sur la piste des tours sur le jour en cours.

Battez les fédéraux : Si ce résultat se produit, le joueur de l'Union *soustrait 1* à tous ses tests d'insubordination (voir 14.0 des règles du jeu de base de BAC) dans le tour en cours. Placez le marqueur "Beat the Federals !" sur la piste des tours sur le jour en cours.

Cache de bateaux plats : Si ce résultat se produit, un joueur lance un dé. Si le résultat est 1-3, il s'applique au joueur de l'Union, qui peut l'utiliser pour construire un pont flottant ou réparer un bac. Si le résultat est 4-6, il s'applique au joueur confédéré, qui ne peut l'utiliser que pour réparer un bac. Le joueur bénéficiaire sélectionne une unité d'infanterie de 5 points d'effectif ou plus au niveau de fatigue 0 adjacent à un gué, un bac ou un pont détruit sur le Tennessee. Il peut immédiatement tenter de réparer un bac (ou si c'est le joueur de l'Union, de construire un pont flottant) avec cette unité, et *il soustrait* 3 à son jet de dé, en plus de tous les autres modificateurs (comme s'il avait tenté de réparer le bac ou de construire un pont flottant depuis 3 jours consécutifs - voir 10.41 et 10.43 des règles du jeu de base de BAC). Si l'unité ne parvient pas à réparer le bac ou à construire le pont flottant, et qu'elle essaie à nouveau lors de la phase de récupération de ce tour ou des tours ultérieurs, elle continue à bénéficier du bonus de -3 pour ses tentatives de réparation de bac ou de construction de pont comme si elle avait été là 3 jours consécutifs. Si le joueur bénéficiaire n'a pas d'unité éligible à proximité d'un gué, d'un bac, ou d'un pont détruit, cet évènement n'a pas d'effet. Ce résultat peut se produire plus d'une fois au cours de la partie, et peut être appliqué à la même unité plusieurs fois.

Guide local : Si ce résultat se produit, un joueur lance un dé. Si le résultat est 1-3, il s'applique au joueur de l'Union; si le résultat est 4-6, il s'applique au joueur confédéré. Ce joueur peut choisir un bac sur le Tennessee qui n'est pas aussi un gué (voir 6.2 des règles du jeu de base de BAC). Placez le marqueur "Local Guide" sur ce bord d'hexagone, sur sa face appropriée. Il peut considérer cet hexagone comme s'il s'agissait d'un gué pendant ce tour *uniquement* (en d'autres termes, il peut se déplacer, attaquer, et retraiter à travers cet hexagone avec la cavalerie). Le joueur adverse ne peut pas considérer cet hexagone comme s'il s'agissait d'un gué pendant ce tour. Aucune des ZdC des deux joueurs ne s'étend à travers cet hexagone durant ce tour (à moins que l'hexagone ait aussi un bac réparé ou un pont flottant).

Cheatham / J. Jackson : Si ce résultat se produit, et que Hardee a pris le commandement de son corps (en remplacement de Cheatham), le joueur confédéré lance un dé. Si le résultat est 1-3, rien n'est fait. Toutefois, s'il est de 4-6, le joueur confédéré remplace J. Jackson par Cheatham-B lors de la phase de renfort du tour en cours (Cheatham est revenu de congé). Le marqueur de Cheatham est placé sur la même face (normal ou épuisé) que celui de J. Jackson. Si Hardee n'a pas encore été placé à la tête du corps, ou que Cheatham a déjà remplacé J. Jackson, ce résultat est ignoré.

Quarles & Baldwin : Si ce résultat se produit, le joueur confédéré lance un dé. Si le résultat est 1-3, rien n'est fait. Toutefois, s'il est de 4-6, il place les brigades de Quarles et de Baldwin lors de la phase de renfort du tour en cours comme des renforts arrivant "depuis Atlanta". Quarles est placé avec 2 points d'effectif, et Baldwin est placé avec 4 points d'effectif. Les deux unités sont placées sur leur face normale, avec des marqueurs de force organisés.

Renforts confédérés retardés (scénario 8) : Si ce résultat se produit, le joueur confédéré déplace toutes les unités sur sa piste de tour de renfort d'une case en avant (plus éloignée du tour en cours).

Renforts confédérés accélérés (scénario 8) : Si ce résultat se produit, le joueur confédéré déplace toutes les unités sur sa piste de tour de renfort d'une case en arrière (plus proche du tour en cours).

Renforts retardés (scénario 9) : Si ce résultat se produit, un joueur lance un dé et consulte le tableau d'arrivée des renforts (ci-dessous). Si certains des renforts indiqués ne sont pas déjà arrivés, ils sont déplacés d'une case vers l'avant (plus éloigné du tour en cours).

Renforts accélérés (scénario 9) : Si ce résultat se produit, le joueur lance un dé et consulte le tableau d'arrivée des renforts (ci-dessous). Si certains des renforts indiqués ne sont pas déjà arrivés, ils sont rapprochés d'une case (plus proche du tour en cours).

Tableau d'arrivée des renforts (Scénario 9) :

1	Candy
2	Martin, Morgan, Tyler, Joe Wheeler, Kelly, Wade, Wharton, Davidson, Harrison
3	Hardee, Pettus
4	Sherman, Ewing
5	JE Smith, Wagon Train 7
6	Blair, ML Smith, Osterhaus, Wagon Train 8

3.0 FIN DE CYCLE D'ACTION ALÉATOIRE

INITIATIVE

Dans le jeu de base, le cycle d'action continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent dans le même segment d'initiative. Dans le jeu avancé, cependant, le cycle d'action peut se terminer avant que les deux joueurs passent, si les deux joueurs obtiennent un "1" pendant un segment d'initiative (voir ci-dessous).

RÉSULTAT D'INITIATIVE : DOUBLE "1"

Si les deux joueurs obtiennent un "1" lors d'un segment d'initiative, le cycle d'action peut se terminer. Les joueurs suivent cette procédure :

1. Le joueur de l'Union peut choisir de continuer le cycle d'action en cours. S'il choisit d'essayer du poursuivre, il jette un dé en essayant d'obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur de commandement actuelle du chef d'armée de l'Union moins 2 (par exemple 2 ou moins puisque que les deux chefs d'armée de l'Union ont une valeur de commandement de "4"). Si le jet réussit, le cycle d'action se poursuit avec une initiative de **l'Union**. S'il échoue ou si le joueur de l'Union décide de ne pas prolonger le cycle d'action, passez à l'étape 2.
2. Le joueur confédéré a maintenant la même possibilité de poursuivre le cycle d'action. S'il choisit d'essayer du poursuivre, il doit obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur de commandement actuelle du chef d'armée confédéré moins 2 (par exemple 2 ou moins puisque les deux chefs d'armée confédérés ont une valeur de commandement de "4"). Si le jet réussit, le cycle d'action se poursuit avec une initiative **confédérée**. Si elle échoue ou si le joueur confédéré décide de ne pas prolonger le cycle d'action, le jeu passe à la phase de récupération.

4.0 CONTRÔLE DE COMTÉ

VÉRIFICATION DU CONTRÔLE DE COMTÉ

Lors de la phase de contrôle des comtés de chaque tour et au cours de chaque cycle stratégique, les joueurs doivent vérifier quels comtés ils contrôlent chacun.

A chaque tour (phase de contrôle de comté) : A chaque tour, lors de la phase de contrôle de comté, les joueurs vérifient quel joueur contrôle chacun des comtés sur la carte. Le contrôle est important pour déterminer si le mouvement stratégique (5.0) et les mouvements par voie ferrée (6.0) sont possibles pendant le reste du tour.

Pendant le cycle stratégique (Segment de PV) : Au cours du segment de PV de chaque cycle stratégique, les joueurs déterminent à nouveau quel joueur contrôle chaque comté. Les joueurs peuvent gagner des PV s'ils contrôlent certains comtés pendant ce segment.

CONTRÔLE DE COMTÉ PERMANENT

Certains comtés sont toujours considérés sous le contrôle de l'un des joueurs. Ces comtés ne peuvent jamais être contrôlés par le joueur adverse.

Les comtés énumérés ci-dessous sont toujours contrôlés par le joueur de l'Union dans ce jeu :

- Bledsoe
- Rhea
- Grundy
- Franklin

Les comtés énumérés ci-dessous sont toujours contrôlés par le joueur confédéré dans ce jeu :

- Fannin
- Gilmore
- Polk
- Cherokee

COMMENT UN JOUEUR CONTRÔLE DES COMTÉS

Si un comté n'est pas contrôlé en permanence, il peut être contrôlé par les deux joueurs. Il peut être contrôlé de l'une des deux façons suivantes :

Par "occupation" : Chaque joueur contrôle un comté par "occupation" si une de leurs unités d'infanterie ou d'artillerie (pas de cavalerie ou d'infanterie montée) d'un effectif de 1 ou plus occupe le chef-lieu. En outre, ce joueur doit aussi avoir un effectif combiné de toutes ses unités (y compris la cavalerie et l'infanterie montée) dans ce comté d'au moins 2. (**Remarque** : ces unités n'ont pas besoin d'être ravitaillées).

Par défaut : si le joueur de l'Union ne répond pas aux exigences d'occupation décrites ci-dessus pour un comté particulier, le joueur confédéré contrôle le comté par "défaut". (**Exception** : si aucun joueur ne répond à l'exigence d'occupation pour les comtés de Jackson, Marion ou Sequatchie, le joueur de l'Union contrôle le comté par "défaut").

EFFETS DU CONTRÔLE DE COMTÉ

Les effets du contrôle de comté sont énumérés ci-dessous :

- Un joueur peut gagner des PV pour le contrôle des comtés à la fin d'un tour, pendant le segment de PV d'un cycle stratégique, ou à la fin de la partie.
- Le mouvement stratégique est interdit dans les comtés qui sont contrôlés par l'ennemi. (**Exception** : voir "Mouvement stratégique et le Tennessee, dans la section 5.0 ci-dessous).
- Le mouvement par rail est interdit dans les comtés contrôlés par l'ennemi.
- Les dépôts ne peuvent pas être construits dans les gares ferroviaires dans les comtés contrôlés par l'ennemi.
- Les gares ferroviaires endommagées ou détruites ne peuvent pas être réparées dans les comtés contrôlés par l'ennemi.

CHEFS-LIEUX

Les chefs-lieux de chaque comté qui peuvent être contrôlés par "occupation" sont les suivants :

- Meigs : N2307 (Georgetown)
- Sequatchie : N0524 (Dunlap)
- Marion : S1408 (Jasper)
- Jackson : S2023 (Stevenson)
- Hamilton : N2628 (Chattanooga)
- Bradley : N3207 (Cleveland)
- Catoosa : N3924 (Ringgold)
- Walker : S4604 (Lafayette)
- Dade : S2909 (Trenton)
- DeKalb : S4731 (Rawlingsville)
- Murray : N5716 (Spring Place)
- Whitfield : N5222 (Dalton)
- Chattooga : S5814 (Summerville)

5.0 MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Le "mouvement stratégique" est un type spécial de marche permettant aux unités d'accroître leur capacité de mouvement sous certaines conditions.

ÉLIGIBILITÉ AU MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Seule une unité réunissant toutes les exigences suivantes peut être sélectionnée pour effectuer un mouvement stratégique :

- Elle doit être au niveau de fatigue 0.
- Elle doit être à 8 hexagones ou plus de toute unité ennemie. (**Exception** : voir "Mouvement stratégique et le Tennessee", ci-dessous)
- Elle ne doit pas occuper un comté contrôlé par l'ennemi (voir 4.0). (**Exception** : voir "Mouvement stratégique et le Tennessee", ci-dessous)

COMMENT SE FAIT LE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Quand un joueur déclare une "marche" ou une action "d'activation de chef", il peut déclarer que l'action sera utilisée pour un "mouvement stratégique" aussi longtemps que toutes les unités sélectionnées pour la marche dans cette action rencontrent les critères d'éligibilité du mouvement stratégique. Aucune des unités participantes ne peut effectuer des actions de retranchement. Si le mouvement stratégique est déclaré, le joueur actif suit cette procédure pour toutes les unités choisies :

1. *Fatigue* : Il déclare combien de niveaux de fatigue il souhaite affecter à son unité. Il doit dépenser un minimum de deux et d'un maximum de quatre niveaux. Le nombre de niveaux dépensés est ajouté au niveau de fatigue courant de l'unité et l'unité gagne un nouveau marqueur de fatigue. Le nombre de niveaux dépensés par un joueur ne peut pas amener une unité à un niveau de fatigue supérieur à quatre.
2. *Capacité de mouvement :* Le joueur détermine la capacité de mouvement de l'unité. en fonction du "tableau des capacités de mouvement stratégique". Sa capacité dépend du nombre de niveaux de fatigue qu'elle dépense, de son type, et si l'unité est de l'Union ou confédérée. Sa capacité n'est pas augmentée si elle participe à une activation de chef.
3. Les règles normales de marche étendue [extended march] sont modifiées : une unité atteignant 3 niveaux de fatigue dans un mouvement stratégique (2 niveaux si épuisée) ne consulte pas la table de marche étendue. Au lieu de cela, une marche étendue n'a lieu que si le nouveau niveau de fatigue de l'unité est de 4 (niveau 3 ou 4 si elle est épuisée). Dans le mouvement stratégique, les modificateurs de jet de dé de marche étendue sont normaux.
4. L'unité effectue sa marche, en dépensant normalement ses points de mouvement. Cependant, l'unité en marche est soumise à plusieurs restrictions (voir ci-dessous).
5. Si une action "d'activation de chef" est en cours, le joueur répète les étapes 1 à 4 pour chaque unité participante. Les unités d'une même action d'activation de chef ne sont pas obligées de dépenser le même nombre de niveaux de fatigue lors d'un mouvement stratégique.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Une unité entreprenant un mouvement stratégique est limitée comme suit :

- Elle ne peut pas faire de marche forcée.
- Elle doit rester à au moins 8 hexagones de toute unité ennemie tout au long de son mouvement. (**Exception** : voir "Mouvement stratégique et le Tennessee", ci-dessous).
- Elle ne peut pas entrer dans un comté contrôlé par l'ennemi (voir 4.0). (**Exception** : voir "Mouvement stratégique et le Tennessee", ci-dessous).

MOUVEMENT STRATÉGIQUE ET LE TENNESSEE

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

- *Traçage du chemin de 8 hexagones à travers le Tennessee :* Pour compter la distance en hexagones entre une unité effectuant un mouvement stratégique et une unité ennemie, le chemin d'hexagones entre les deux unités ne peut pas traverser un bord d'hexagone du Tennessee, à moins que ce bord d'hexagone ait un pont réparé, un bac réparé, un gué (si l'unité ennemie est une cavalerie), ou un pont flottant appartenant au joueur ennemi qui le traverse. Ainsi, il est possible qu'une unité puisse effectuer un mouvement stratégique, même si elle est à 7 hexagones ou moins d'une unité ennemie, en supposant que les unités soient séparées par un bord d'hexagone du Tennessee.
- *Mouvement stratégique dans les comtés coupés en deux par le Tennessee :* Une unité *peut* effectuer un mouvement stratégique si elle occupe un comté contrôlé par l'ennemi, si le comté est coupé en deux par le Tennessee, et si l'unité occupe la partie du comté qui se trouve sur la rive opposée au chef-lieu du comté.

TABLEAU DES CAPACITÉS DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

UNITÉS CONFÉDÉRÉES

NIVEAUX DE FATIGUE DÉPENSÉS	INF/ART CAPACITÉ DE MOUVEMENT	CAVALERIE CAPACITÉ DE MOUVEMENT	CONVOI DE CHARIOTS CAPACITÉ DE MOUVEMENT
2	14 (12)	24 (20)	12 (10)
3	21 (18)	36 (30)	18 (15)
4	28 (24)	48 (40)	24 (20)

UNITÉS DE L'UNION

NIVEAUX DE FATIGUE DÉPENSÉS	INF/ART CAPACITÉ DE MOUVEMENT	CAVALERIE CAPACITÉ DE MOUVEMENT	CONVOI DE CHARIOTS CAPACITÉ DE MOUVEMENT
2	12 (10)	22 (18)	10 (8)
3	18 (15)	33 (27)	15 (12)
4	24 (20)	44 (36)	20 (16)

Remarque : Les chiffres entre parenthèses sont les capacités de mouvement si le joueur souffre d'une "paralysie de commandement" (voir 2.0).

6.0 MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

Le mouvement par voie ferrée est un type particulier de mouvement permettant aux unités de se déplacer sur de longues distances sans marcher.

EMBARQUEMENT

Seules les unités "embarquées" peuvent effectuer des mouvements par voie ferrée. Un joueur peut embarquer une unité pour le mouvement par voie ferrée si elle satisfait à toutes les exigences suivantes :

- Elle doit occuper une gare ferroviaire. La gare ferroviaire ne doit pas être endommagée ou détruite.
- Ce doit être une unité d'infanterie (pas de cavalerie ou d'artillerie).
- Elle doit avoir un niveau de fatigue de 0 ou 1. (Elle peut-être épuisée).
- Elle ne doit pas occuper une ZdC ennemie.
- Elle ne doit pas occuper un comté contrôlé par l'ennemi (voir 4.0).
- Un maximum d'une unité confédérée peut embarquer à chaque tour.
- Il ne peut s'agir d'une unité d'infanterie montée.
- Si une unité confédérée tente de s'embarquer, le joueur confédéré doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée jusqu'à N5825 (Brownlow Church). Ce chemin ne peut pas passer par une gare ferroviaire endommagée ou détruite, un comté contrôlé par l'Union, un hexagone occupé par une unité de l'Union sous un marqueur "Breastworks-Complete" ou plus grand, ou traverser un pont ferroviaire détruit (même si un pont flottant est maintenant en place sur ce bord d'hexagone).
- Une unité confédérée ne peut pas embarquer pendant le tour où le joueur confédéré place un renfort sur la carte "depuis Atlanta" (voir 12.8).
- Un maximum d'une unité de l'Union peut embarquer chaque tour.
- Si une unité de l'Union tente de s'embarquer, le joueur de l'Union doit être en mesure de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée jusqu'à S0120. Ce chemin ne peut pas passer par une gare ferroviaire endommagée ou détruite, un comté sous contrôle confédéré, un hexagone occupé par une unité confédérée sous un marqueur "Breastworks-Complete" ou plus grand, ou traverser un pont ferroviaire détruit (même si un pont flottant est maintenant en place sur ce bord d'hexagone).
- Une unité de l'Union ne peut pas s'embarquer pendant le tour où le joueur de l'Union place un renfort sur la carte "depuis Nashville" (voir 12.13).

Pour embarquer une unité éligible, le joueur doit désigner cette unité pour une marche, et l'unité gagne un niveau de fatigue. Une marche étendue n'a jamais lieu suite à un embarquement par voie ferrée. Au lieu d'effectuer une marche, le joueur confédéré place un marqueur "RR Movement" sur l'unité. L'action se termine, et une nouvelle phase d'action commence. Une unité embarquée ne peut se déplacer que par voie ferrée; elle ne peut pas se déplacer normalement ou se retrancher. Une unité désignée pour participer à une activation de chef ne peut pas embarquer. Un chef empilé dans le même hexagone qu'une unité subordonnée embarquant peut aussi s'embarquer.

DÉBARQUEMENT

Le joueur confédéré peut "débarquer" une unité, en retirant son marqueur "RR Movement", à chaque fois qu'il détient l'initiative. Il n'y a pas de coût en niveaux de fatigue pour débarquer. Il ne s'agit pas d'une action. Une unité doit débarquer dans l'une des circonstances suivantes :

- Le cycle d'action se termine.
- Une unité ennemie entre dans un hexagone adjacent.
- Elle termine un déplacement par rail de 1 ou plusieurs hexagones.

COMMENT SE FAIT LE MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

Pour déplacer une unité embarquée par rail, le joueur confédéré active cette unité pour une action de marche. (Elle ne peut pas bouger par voie ferrée dans le cadre d'une action d'activation de chef). Le joueur détermine la capacité de mouvement de l'unité en fonction du "tableau de capacité de mouvement ferroviaire" ci-dessous. Sa capacité dépend du nombre de niveaux de fatigue qu'il dépense, et si l'unité est de l'Union ou confédérée. Sous réserve des restrictions de mouvement par voie ferrée, il peut ensuite déplacer l'unité embarquée jusqu'à sa complète capacité de mouvement, quel que soit le terrain, aussi longtemps que l'unité ne se déplace que le long d'hexagones de voie ferrée. Dès que l'unité termine son mouvement, elle débarque et son marqueur "RR Movement" est retiré. L'unité peut terminer son mouvement dans un hexagone de voie ferrée, et pas seulement dans une gare.
Si un déplacement par voie ferrée augmente le niveau de fatigue d'une unité au-delà de 4, un mouvement de cette distance est interdit. Une marche étendue ne se produit jamais lors d'un mouvement par voie ferrée. Les chefs peuvent accompagner les unités bougeant par voie ferrée. Le mouvement par voie ferrée peut avoir lieu lors des tours de pluie sans autre effet.

LIMITES DU MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

Une unité se déplaçant par voie ferrée est soumise aux restrictions suivantes :

- Elle ne peut pas traverser un bord d'hexagone contenant un pont détruit.
  (**Remarque** : cette règle s'applique même si un pont flottant ami a été construit sur le bord d'hexagone).
- Elle ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une gare endommagée ou détruite.
- Elle ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie.

- Elle ne peut pas entrer dans un comté contrôlé par l'ennemi (voir 4.0).
- Elle doit rester sur les voies ferrées indiquées ci-dessous :
  - Ligne Nashville-Chattanooga
  - Ligne Ouest-Atlantique
  - Ligne Tennessee de l'est-Géorgie
  - Ligne Chattanooga-Cleveland

TABLEAU DE CAPACITÉ DE MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

UNITÉS CONFÉDÉRÉES

HEXAGONES PARCOURUS	NIVEAUX DE FATIGUE GAGNÉS
1 à 13	1
14 à 26	2
27 à 40	3

UNITÉS DE L'UNION

HEXAGONES PARCOURUS	NIVEAUX DE FATIGUE GAGNÉS
1 à 20	1
21 à 40	2
41 à 60	3

7.0 UNITÉS DE SUBSTITUTION

Le joueur confédéré dispose de six brigades d'infanterie "de substitution" et deux régiments de cavalerie "de substitution". Le joueur de l'Union dispose de sept brigades d'infanterie "de substitution", de deux régiments de cavalerie "de substitution", et d'un régiment d'infanterie montée "de substitution".

7.1 Détachement

Chaque joueur peut détacher une ou plusieurs brigades d'infanterie de substitution d'une unité d'infanterie en marche tant que l'unité dispose d'une valeur d'effectif de 2 ou plus. Chaque joueur peut détacher un ou plusieurs régiments de cavalerie de substitution d'une unité de cavalerie en marche tant que l'unité possède un effectif de 2 ou plus. Le joueur de l'Union peut détacher un régiment d'infanterie montée de substitution d'une unité d'infanterie montée en marche tant que l'unité possède un effectif de 2 ou plus.

COMMENT DÉTACHER

Pour détacher, un joueur place un pion de détachement ("Sub") dans le même hexagone que l'unité d'où est issu le détachement et lui attribue une valeur d'effectif. Un marqueur de force égal à la valeur d'effectif affectée au détachement est placé sous celui-ci. La valeur d'effectif du détachement est soustraite à la valeur d'effectif de l'unité d'origine, et l'unité d'origine se voit attribuer un nouveau marqueur de force, sur le même côté que celui qu'il remplace, ce qui reflète sa valeur réduite.

PLACEMENT DES UNITÉS DÉTACHÉES

Un substitut détaché peut être placé dans l'hexagone où une unité d'infanterie active commence sa marche ou dans n'importe quel hexagone traversé par l'unité active pendant sa marche. Après qu'un substitut a été placé sur la carte, l'unité active peut continuer sa marche (mais le détachement ne peut pas aller plus loin lors de cette action). Après le placement, les substituts fonctionnent normalement.

RESTRICTIONS DE DÉTACHEMENT

Limites de marqueurs : Le nombre de substituts prévus dans le jeu est une limite stricte. Si tous les substituts sont actuellement en cours d'utilisation, il n'est plus possible d'en utiliser. Toutefois, si des substituts se rattachent à d'autres unités, ils sont retirés de la carte et redeviennent disponibles pour d'autres utilisations.

Taille : Après un détachement, une unité parent doit avoir une valeur minimum d'effectif de 1. La valeur d'effectif d'un substitut est limitée :

- Les brigades d'infanterie de substitution doivent être affectées d'une valeur d'effectif de 6 ou moins.
- Les régiments de cavalerie de substitution doivent être affectés d'une valeur d'effectif de 1.
- Les régiments d'infanterie montée de substitution doivent être affectés d'une valeur d'effectif de 1.

DÉTERMINATION DE L'ÉTAT DES DÉTACHEMENTS

Fatigue : Si un substitut est placé dans l'hexagone où une unité active commence une marche, le substitut est affecté d'un marqueur de fatigue égal au niveau de fatigue de l'unité active avant qu'elle n'ait été choisie pour la marche. Si un substitut est placé dans un hexagone autre que celui où l'unité active commence une marche, le substitut est affecté d'un marqueur de fatigue égal au niveau de fatigue de l'unité active à ce moment.

Retranchement : Si une unité active retranchée détache un substitut dans l'hexagone où elle commence une marche, le substitut se voit attribuer le même type de marqueur de retranchement que possédait l'unité active.

Désorganisé, démoralisé, épuisé, ravitaillé : Si une unité active a un marqueur de force désorganisé, ou se trouve sur sa face "épuisé", ou possède un marqueur démoralisé, ou possède un marqueur "Non ravitaillé", tout substitut détaché de cette unité doit posséder les mêmes caractéristiques.

Commandement : Le joueur propriétaire doit noter sur un bout de papier le numéro de chaque substitut placé sur la carte et le commandement auquel il appartient. (Il appartient au même commandement que l'unité à partir de laquelle il se détache, mais il peut éventuellement se joindre à une unité d'un autre commandement).

Insubordination : Si une unité active a un marqueur d'insubordination, tout substitut détaché de cette unité reçoit également un marqueur d'insubordination.

Très insubordonnée : Les substituts ne sont jamais très insubordonnés.

7.2 Attachement

Lors de la phase d'attachement, un substitut (ou un régiment d'infanterie normal ou une brigade ou un régiment de cavalerie - voir "Attachement spécial") empilé dans le même hexagone qu'une unité amie du même type peut "se rattacher" à cette unité. Tant qu'une unité se rattache à une unité du même type (infanterie ou cavalerie), il est possible de rattacher toute unité amie indépendamment de sa taille ou de sa filiation. Les unités d'artillerie, les brigades de cavalerie, et les divisions d'infanterie ne peuvent pas s'attacher.

Les substituts d'infanterie montée doivent s'attacher aux unités d'infanterie montée. Ils ne peuvent pas s'attacher à la cavalerie.

COMMENT ATTACHER

Retirer de la carte les unités rattachées et tous les marqueurs qui les accompagnent. La valeur d'effectif d'une unité rattachée est ajoutée à la valeur d'effectif de l'unité à laquelle elle est rattachée; cette unité reçoit un nouveau marqueur de force avec une valeur d'effectif augmentée.

RESTRICTIONS AUX ATTACHEMENTS

Unité : une unité ne peut pas attacher une partie de sa force à une autre unité. La totalité de l'unité doit être attachée (et l'unité est retirée de la carte).

Taille : Une unité ne peut s'attacher à une autre unité si l'addition des valeurs d'effectif augmente la valeur d'effectif de l'unité restant sur la carte au-dessus des forces suivantes :

- Les divisions d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 14.
- Les brigades d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 6.
- Les régiments d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 2.
- Les brigades de cavalerie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 3.
- Les régiments de cavalerie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 1.
- Les brigades d'infanterie montée ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 4.
- Les régiments d'infanterie montée ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 1.

DÉTERMINATION DE L'ÉTAT APRÈS ATTACHEMENT

Marqueur de force : L'unité à laquelle une unité est rattachée se voit attribuer un nouveau marqueur de force sur la même face (organisé ou

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

désorganisé) que celui qu'il remplace. **Exception** : Si la valeur d'effectif d'une unité rattachée est supérieure à la valeur d'effectif de l'unité à laquelle elle est rattachée, le nouveau marqueur de force de l'unité restant sur la carte est placé sur la même face que le marqueur de force de l'unité rattachée.

Fatigue, épuisement : Si une unité s'attache à une unité et que les deux unités ont des niveaux différents de fatigue, l'unité restant sur la carte après le rattachement reçoit un niveau de fatigue égal au plus élevé des deux niveaux. Si une unité est attachée à une unité et que l'une des unités est épuisée alors que l'autre est sur sa face normale, l'unité restant sur la carte est retournée (ou reste sur) sa face épuisé.

Retranchements : Si une unité retranchée s'attache à une unité non retranchée, l'unité restant sur la carte est non retranchée. Toutefois, si une unité retranchée ou une unité non retranchée s'attache à une unité retranchée, l'unité restant sur la carte reste retranchée.

Démoralisé : Si une unité s'attache à une unité et qu'au moins une des unités est démoralisée, l'unité restant sur la carte se voit attribuer un niveau de démoralisation égal au niveau le plus sévère que possédait l'une des unités avant le rattachement.

Ravitaillement : l'état de ravitaillement est déterminé par l'état de ravitaillement de l'unité avec le plus grand effectif. Ainsi, l'unité restant sur la carte est non ravitaillée si :

- l'unité attachée était non ravitaillée et possédait une valeur d'effectif au moins égale à l'unité à laquelle elle s'attache, ou
- l'unité à laquelle elle s'attache était non ravitaillée et avait un effectif plus grand que l'unité attachée.

Dans tous les autres cas, l'unité restant sur la carte est ravitaillée.

ATTACHEMENT PARTICULIER

Les régiments et brigades d'infanterie non détachés des deux joueurs peuvent s'attacher à toute unité d'infanterie amie tant que les règles d'attachement sont respectées. De même, les régiments de cavalerie non détachés peuvent s'attacher à toute unité de cavalerie amie.

Les régiments d'infanterie montée non détachés doivent s'attacher aux autres unités d'infanterie montée.

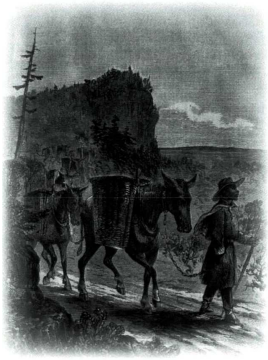
7.3 Substituts et valeurs d'artillerie

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent transférer des points de valeur d'artillerie depuis ou vers les unités détachées ou rattachées. Les marqueurs d'artillerie sont prévus dans BAC pour le suivi de ces changements de valeur d'artillerie.

Détachement : Si un substitut est détaché d'une unité, il peut se voir assigner tout ou partie des points de valeur d'artillerie de l'unité parent. Si c'est le cas, un marqueur d'artillerie égal à la valeur d'artillerie affectée au détachement est placé en-dessous. La valeur d'artillerie du détachement est soustraite à la valeur d'artillerie de l'unité parent, et l'unité parent reçoit un nouveau marqueur d'artillerie, reflétant sa valeur réduite.

Attachement : Si une unité est rattachée à une autre unité, assigner la totalité de la valeur d'artillerie de l'unité rattachée à l'unité à laquelle elle est rattachée. Cette unité reçoit un nouveau marqueur d'artillerie avec une valeur d'artillerie augmentée.

8.0 RAVITAILLEMENT



Pendant le segment de ravitaillement de chaque cycle stratégique, les joueurs doivent vérifier si leurs unités sont ravitaillées ("supply") ou non ravitaillées ("out of supply"). Les unités des cases hors-carte sont toujours ravitaillées. Les unités peuvent être ravitaillées en utilisant des "points de ravitaillement" ou en fourrageant. Les points de ravitaillement sont reçus par voie ferrée à partir d'une source d'approvisionnement d'un joueur et placés dans un "dépôt" sur cette ligne ferroviaire. Ils sont ensuite transférés directement d'un dépôt ou indirectement par des "convois de chariots" aux unités du joueur. Si une unité ne peut pas se faire ravitailler de cette manière, elle peut aussi tenter de fourrager dans la zone qui l'entoure. Les unités commencent toujours le jeu ravitaillées, sauf indication contraire.

8.1 Le segment de ravitaillement

Le segment de ravitaillement a lieu à chaque cycle stratégique. Durant le segment de ravitaillement, les joueurs suivent les étapes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Le joueur de l'Union effectue les trois étapes en premier, suivi par le joueur confédéré.

1. Les joueurs peuvent réparer des gares endommagées ou détruites (voir 8.8).
2. Les joueurs créent d'abord les nouveaux dépôts souhaités à ce moment à partir des points de ravitaillement arrivés ou des convois de chariots (voir 8.3). Les joueurs placent ensuite leurs nouveaux points de ravitaillement dans les dépôts amis ravitaillés par voie ferrée (voir 8.2).
3. Les joueurs déterminent l'état de ravitaillement de toutes leurs unités sur la carte (voir 8.5). Une fois cette opération terminée, les convois de chariots vides peuvent être retirés de la carte pour revenir au cours d'une phase de renfort future.

8.2 Points et sources de ravitaillement

Les deux joueurs reçoivent des points de ravitaillement à chaque segment de ravitaillement. La quantité reçue est donnée ci-dessous :

Union : 12 points de ravitaillement

(**Exception** : dans le scénario 9, le joueur de l'Union reçoit 16 points de ravitaillement au Segment de ravitaillement du tour 24 (20 novembre) et tous les segments suivants.

Confédéré : 9 points de ravitaillement

Les points de ravitaillement peuvent être placés dans n'importe quel dépôt (voir 8.3) qui se trouve dans une gare ferroviaire jusqu'à laquelle le joueur peut tracer une "ligne de ravitaillement par voie ferrée" (voir ci-dessous). Un joueur ne peut pas reporter la réception des points de ravitaillement d'un cycle stratégique à l'autre. S'il n'y a pas de dépôt éligible pour recevoir les points, ou s'il choisit de ne pas les ajouter à ce moment, ces points de ravitaillement sont définitivement perdus.

Source de ravitaillement : Les deux joueurs ont une ou plusieurs sources de ravitaillement attachées à des hexagones où une ligne ferroviaire entre sur la carte. Les points de ravitaillement de chaque joueur entrent par l'une de ses sources de ravitaillement. Les sources de ravitaillement de l'Union sont S0109 et S0120, et la source de ravitaillement du joueur confédéré est N5825 (Brownlow Church). Si la case hors-carte Resaca est occupée par des unités de l'Union, la source de ravitaillement confédérée est bloquée. Si cela se produit, le joueur confédéré ne reçoit aucun point de ravitaillement lors de ce segment de ravitaillement.

Ligne de ravitaillement par voie ferrée : Une "ligne de ravitaillement par voie ferrée" est un chemin d'hexagones de voie ferrée entre la source de ravitaillement d'un joueur et une gare ferroviaire. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone qui est :

- occupé par une unité ennemie,
- dans une ZdC ennemie,
- dans un comté contrôlé par l'ennemi, ou
- contient une gare ferroviaire endommagée ou détruite.

En outre, ce chemin doit rester sur la voie ferrée qui est indiquée ci-dessous :

- Ligne Nashville-Chattanooga
- Ligne Ouest-Atlantique
- Ligne Tennessee de l'est-Géorgie
- Ligne Chattanooga-Cleveland

Aucun pont permanent le long du chemin ne peut être détruit, même si un pont flottant se trouve à travers le bord d'hexagone. (Remarque : Puisque le pont entre S1914 (Bridgeport) et S1915 (Taylor's Store) ne peut jamais être réparé, une ligne de ravitaillement par voie ferrée ne peut jamais être tracé sur ce bord d'hexagone).

8.3 Les dépôts

Les deux joueurs commencent le jeu avec au moins un dépôt. En outre, les joueurs peuvent créer des dépôts supplémentaires au cours du segment de ravitaillement. Les Dépôts sont utilisés pour stocker des points de ravitaillement. Lorsqu'un joueur place des points de ravitaillement dans un dépôt, il place un marqueur de points de ravitaillement sous le pion de dépôt égal au nombre de points qu'il a placé dans le dépôt. Si le dépôt contient déjà des points de ravitaillement, il peut remplacer le marqueur de points d'approvisionnement existant par un nouveau représentant le nombre total de points maintenant dans le dépôt. Les joueurs peuvent créer des dépôts supplémentaires au cours du jeu, dans la limite de 3 dépôts par joueur. Les nouveaux dépôts sont créés comme suit :

A l'aide de points de ravitaillement tout juste obtenus : Au lieu de placer tous les points de ravitaillement qu'il recevra normalement lors de ce segment de ravitaillement dans un dépôt existant, un joueur peut réduire le nombre reçu de 2, et placer un nouveau dépôt sur la carte. Un dépôt créé selon cette méthode doit être placé dans une gare ferroviaire disposant d'une ligne de ravitaillement par voie ferrée.

A l'aide d'un convoi de chariots *:* Un dépôt peut être créé dans un hexagone occupé par un convoi de chariots avec 2 points de ravitaillement ou plus. Réduisez simplement le nombre de points de ravitaillement contenus dans le convoi de 2 et ajoutez un marqueur de dépôt dans l'hexagone. Un dépôt créé de cette manière peut être dans un hexagone où un convoi de chariots peut se déplacer, il ne doit pas être dans un hexagone de gare ferroviaire.

Détruire des dépôts et des points de ravitaillement : les dépôts n'ont pas de valeur de combat et ne peuvent pas bouger ou retraiter. Une unité peut entrer dans un hexagone occupé par un dépôt ennemi tant qu'aucune unité militaire ennemie ne s'y trouve. Si c'est le cas, le dépôt et les points de ravitaillement dans celui-ci sont détruits et sont ôtés de la carte.

Au cours de la phase de récupération, un joueur peut volontairement détruire des dépôts ou points de ravitaillement amis (que ce soit dans un dépôt ou dans un convoi de chariots). Il peut détruire volontairement un maximum *de quatre* points de ravitaillement par dépôt par tour. Il ne peut pas détruire le dépôt lui-même s'il contient encore des points de ravitaillement à la fin de cette phase de récupération. Si des points de ravitaillement ou des dépôts sont détruits, ils sont ôtés de la carte. Un joueur ne peut pas volontairement détruire ses propres convois de chariots.

8.4 Convois de chariots

Les deux joueurs ont plusieurs unités de convois de chariots. Les convois de chariots fonctionnent comme de l'infanterie, avec quelques différences, comme décrit ci-dessous :

- *Effectif et valeur de combat :* Un convoi de chariots n'a pas de marqueur d'effectif associé et ne peut jamais être désorganisé. S'il se défend dans un combat, sa valeur de combat est toujours de 1 (qui est ajoutée à la valeur de combat de toutes les autres unités dans l'hexagone).
- *Zone de contrôle et prise de flanc :* une ou plusieurs unités de convois de chariots seules dans un hexagone exercent une zone de contrôle qui empêche les mouvements et retraites ennemis. Toutefois, les convois de chariots ne peuvent jamais contribuer aux bonus de flanc d'une quelconque manière. Tous les hexagones couverts uniquement par des convois de chariots ne sont pas considérés comme couverts lors des décomptes de bonus de flanc.
- *Transport des points de ravitaillement :* Un marqueur de points de ravitaillement est placé sous le marqueur d'un convoi de chariots pour représenter le nombre de points de ravitaillement que le convoi transporte. Un convoi de chariots peut transporter **un maximum de quatre points de ravitaillement** (**Exception** : dans le scénario 9, les convois de chariots de l'Union peuvent transporter un maximum de *deux* points de ravitaillement). Les convois de chariots reçoivent des points de ravitaillement dans les dépôts et ces points sont ensuite dépensés pour ravitailler des unités militaires. Les joueurs peuvent transférer des points de ravitaillement entre les dépôts et les convois (dans les deux sens) à tout moment s'ils occupent le même hexagone. Remplacez simplement le marqueur de point de ravitaillement à la fois pour le dépôt et le convoi par de nouveaux marqueurs qui représentent les niveaux de points de ravitaillement mis à jour. Les points de ravitaillement ne peuvent pas être transférés entre deux convois de chariots à moins qu'ils n'occupent le même hexagone qu'un dépôt.
- *Mouvement :* La capacité de mouvement d'un convoi de chariots est déterminée de la même manière que l'infanterie du joueur. Les convois de chariots ne peuvent jamais utiliser le mouvement par rail. Ils ne peuvent pas forcer la marche. Si un convoi de chariots fait une marche étendue, le joueur ajoute 1 à son jet de dé de marche étendue en plus des autres modificateurs. Si un résultat "D" se produit alors qu'un convoi de chariots effectue une marche étendue, réduisez son total de points de ravitaillement de 1 (cette perte de point de ravitaillement entraîne aussi une perte de PV). Si le convoi ne transporte aucun point de ravitaillement, retirez-le de la carte comme s'il avait été supprimé lors d'un redéploiement volontaire (voir ci-dessous). En raison d'un marqueur mal imprimé, les unités de convoi de chariots n'ont pas de bande blanche en travers de leur nom sur leur verso (épuisé). Nous vous suggérons d'ajouter un indicateur de couleur blanche au verso de ces marqueurs au-dessous des chevaux (à l'aide d'un ruban ou d'un liquide correcteur blanc) afin que vous puissiez savoir que ces unités sont épuisées.
- *Activation de chef :* Un joueur peut activer un convoi de chariots individuellement ou au lors d'une action d'activation de chef d'infanterie. Les unités activées lors d'une action d'activation de chef doivent être dans le rayon de commandement du chef d'infanterie. Calculer la capacité de mouvement comme d'habitude pour une action d'activation de chef. Les convois de chariots ne peuvent pas être inclus si le chef active des unités pour le mouvement stratégique.
- *Activation de "chaîne" :* Même sans chef, un joueur peut également déplacer plusieurs unités qui comprennent des convois de chariots en une seule action. Dans cette activation de "chaîne", le joueur peut inclure :
  - Un nombre indéfini de convoi de chariots, et
  - 1 unité qui n'est pas un convoi (de tout type)

  Toutes les unités choisies doivent commencer l'activation dans une chaîne contiguë d'hexagones adjacents (y compris les unités empilées dans le même hexagone). La capacité de mouvement pour toutes les unités sélectionnées est déterminée par un seul dé et est calculée de la même manière que l'infanterie du joueur, sans aucun bonus de chef. Les convois de chariots **peuvent** utiliser les activations de chaîne lors d'un mouvement stratégique. Si une unité autre qu'un convoi de chariots est incluse dans cette activation de chaîne, elle se déplace du même nombre de PM que les convois de chariots.
- *Limites de terrain : les* convois de chariots doivent toujours se déplacer par des bords d'hexagones de route, de voie ferrée, des ponts ou des bacs (pas par des bords d'hexagones de sentiers, de gués ou qui sont dépourvus de ces caractéristiques).
- *Combat :* Les convois de chariots ne peuvent pas attaquer, et ne peuvent pas participer à un assaut ou un grand assaut. S'ils subissent un résultat de combat "r" ou "R", ils sont immédiatement éliminés et tous les points de ravitaillement qu'ils transportent sont détruits; appliquez les pertes de combat aux autres unités présentes dans l'hexagone (le cas échéant). Les convois éliminés reviennent dans le jeu comme indiqué ci-dessous ("Remplacement des convois de chariots").
- *Mouvement à travers leur hexagone :* Si une unité d'infanterie, d'artillerie ou un autre convoi de chariots entre dans un hexagone occupé par un convoi de chariots, il doit payer le coût en PM le plus élevé possible pour entrer dans un hexagone occupé ami (+2 PM pour entrer un hexagone de terrain clair, vallonné [rolling], difficile [rough] ou de colline [hill]; +4 PM pour entrer dans un hexagone de bois ou de montagne, voir la section 6.2 des règles de base). Cette règle s'applique même si l'hexagone occupé par le convoi de chariots a une valeur de combat combinée de 11 ou moins.
- *Retranchement :* les convois de chariots ne peuvent jamais se retrancher.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Redéploiement volontaire de convoi de chariots : Si un convoi de chariots ne transporte aucun point de ravitaillement à la fin de la phase de récupération ou à la fin du segment de ravitaillement, le joueur a la possibilité de retirer le convoi de chariots de la carte. Placez-le sur la piste des tours un tour après le tour en cours. Il peut revenir en jeu pendant la phase de renfort d'un tour suivant sur un dépôt ami qui peut tracer une ligne de ravitaillement par voie ferrée jusqu'à une source de ravitaillement amie. Le joueur n'a pas besoin du mettre tout de suite s'il préfère réserver son entrée jusqu'à ce qu'une phase de renforts future.

Remplacement de convoi de chariots : Si un convoi de chariots est supprimé, placez-le sur la piste des tours huit tours après le tour en cours. Au début de ce tour, il peut être placé sur un dépôt ami qui peut tracer une ligne de ravitaillement par rail jusqu'à une source de ravitaillement amie.

8.5 État de ravitaillement

Pendant le segment de ravitaillement de chaque cycle stratégique, les deux joueurs doivent déterminer si chacune de leurs unités est ravitaillée ou non.

Une unité est ravitaillée si l'une des conditions suivantes est remplie lors d'un segment de ravitaillement :

- Elle est dans une case hors-carte.
- C'est une unité de convoi de chariots.
- Elle se trouve à portée de ravitaillement d'un convoi de chariots. Un point de ravitaillement de ce convoi doit être immédiatement dépensé pour ravitailler l'unité.
- Elle se trouve à portée de ravitaillement d'un dépôt. Un point de ravitaillement de ce dépôt doit être immédiatement dépensé pour ravitailler l'unité.

Si aucune de ces conditions n'est satisfaite, alors l'unité est non ravitaillée [Out of supply]. Les joueurs peuvent volontairement refuser des points de ravitaillement pour des unités, les laissant délibérément non ravitaillées (Cette tactique est souvent utilisée quand un joueur pense qu'il aura une chance de fourrager pour ravitailler ces unités).

Ravitaillé : Si une unité est ravitaillée, elle agit pleinement et reste ravitaillée jusqu'au prochain segment de ravitaillement, lors duquel son état de ravitaillement est à nouveau vérifié.

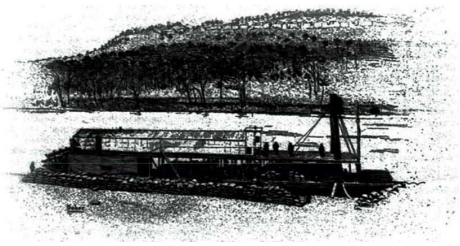
Non ravitaillé : Placer un marqueur "Out of Supply" sur une unité qui n'est pas ravitaillée.

Ce marqueur accompagne l'unité partout où elle va jusqu'à ce que l'unité retrouve un état de ravitaillement lors d'un segment de ravitaillement ou suite à un ravitaillement d'urgence (voir 8.6) ou en fourrageant (voir 8.6) lors d'une phase de récupération, auquel moment le marqueur est retiré.

Les unités non ravitaillées agissent normalement pour ce qui est du mouvement et du combat. Cependant, selon les règles 8.0 du jeu de base standard GCACW, pendant la phase de récupération, les unités non ravitaillées avec un marqueur de force organisé retournent leurs marqueurs de force sur leurs faces désorganisées. De plus, elles peuvent subir une perte d'effectif lors d'un segment de ravitaillement futur.

Perte d'effectif : Si, au cours d'un segment de ravitaillement, une unité qui est déjà non ravitaillée ne peut pas obtenir un état ravitaillé, son effectif est réduit de un. Si l'unité n'est pas éliminée, son nouveau marqueur de force est placé sur sa face désorganisée.

Dépense de points de ravitaillement : Les unités se faisant ravitailler depuis des convois ou des dépôts entraînent la dépense de points de ravitaillement. Quand chaque point de ravitaillement est dépensé, remplacez le marqueur de point de ravitaillement du convoi ou du dépôt avec un nouveau marqueur d'une valeur un plus faible qu'auparavant. Les points de ravitaillement sont dépensés comme suit :



- Dépensez 1 point de ravitaillement pour réapprovisionner 1 division.
- Dépensez 1 point de ravitaillement pour réapprovisionner jusqu'à 3 brigades ou régiments au même moment. Les trois unités doivent être à portée du même point de ravitaillement. (**Remarque** : deux unités de 1 point d'effectif chacune peuvent compter comme une seule brigade / régiment).

Ligne de ravitaillement d'un convoi : Une "ligne de ravitaillement d'un convoi" est un chemin d'hexagones entre un hexagone contenant un convoi de chariots et une unité. Ce chemin ne peut pas être supérieur à cinq hexagones de long (sans compter l'hexagone du convoi de chariots, mais en incluant l'hexagone de l'unité). Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie ou une ZdC ennemie (sauf l'hexagone final que l'unité occupe et qui peut être dans une ZdC ennemie). Le chemin ne peut pas traverser un bord d'hexagone que l'unité ravitaillée ne peut pas traverser.

Ligne de ravitaillement d'un dépôt : Une "ligne de ravitaillement d'un dépôt" est un chemin d'hexagones entre un dépôt et une unité. Ce chemin ne peut pas être supérieur à *quinze* hexagones de long (sans compter l'hexagone du dépôt, mais en incluant l'hexagone de l'unité). La première section de ce chemin (jusqu'à *dix* hexagones) ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie ou une ZdC ennemie, et ne peut traverser que les bords d'hexagone qu'un convoi de chariots peut franchir. Les cinq derniers hexagones de ce chemin sont ensuite tracés comme une "ligne de ravitaillement de convoi" (voir ci-dessus).

8.6 Ravitaillement d'urgence

Les unités qui ne sont pas ravitaillées peuvent retrouver un état de ravitaillement si elles sont à proximité de points de ravitaillement lors d'une phase de récupération ultérieure. Une unité peut user du ravitaillement d'urgence au début de l'étape 2 de la phase de récupération si elle n'est pas ravitaillée et si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Elle se trouve à portée de ravitaillement d'un convoi de chariots. Un point de ravitaillement de ce convoi doit être immédiatement dépensé pour ravitailler l'unité.
- Elle se trouve à portée de ravitaillement d'un dépôt. Un point de ravitaillement de ce dépôt doit être immédiatement dépensé pour ravitailler l'unité.

Un joueur doit utiliser le ravitaillement d'urgence **avant** de tenter de fourrager à l'étape 2 de la phase de récupération. Une fois qu'il a fait un jet de fourrage, il ne peut pas utiliser le ravitaillement d'urgence jusqu'au tour suivant. Les unités qui se sont retranchées, ont construit des ponts flottants ou réparé des bacs à l'étape 1 de la phase de récupération **peuvent** bénéficier du ravitaillement d'urgence.

8.7 Fourrager

Lors de l'étape 2 de la phase de récupération, les deux joueurs peuvent "fourrager" avec toutes les unités qui ne sont pas ravitaillées et dont la fatigue est au niveau 0, 1, ou 2. Une unité ne peut pas fourrager au niveau de fatigue 3 ou 4, elle ne peut pas fourrager si elle a construit un pont, réparé un pont ou un bac, ou s'est retranchée lors de l'étape 1 de cette phase. Une unité épuisée peut fourrager. Les chefs ne peuvent pas fourrager.

Si une unité fourrage, le joueur lance un dé et consulte la table de fourrage. Si le résultat est "ravitaillé", le marqueur "Out of Supply" est retiré de l'unité. Cette unité reste ravitaillée jusqu'au segment de ravitaillement suivant, où son état de ravitaillement est déterminé normalement.

Plateaux : Un hexagone est considéré comme étant sur un plateau si le premier bord d'hexagone de crête [ridge] traversé depuis cet hexagone (dans n'importe quelle direction) amenait l'unité au bas de la crête. Une unité se déplace "au bas" d'une crête si l'hexagone d'où vient l'unité contient le bord d'hexagone de crête. Une unité se déplace "au haut" d'une crête si l'hexagone où va l'unité contient le bord d'hexagone de crête.

TABLE DE FOURRAGE

1-3	Ravitaillé
4 ou plus	Sans effet

Modificateurs :

+X niveau de fatigue actuel de l'unité
+2 Si l'unité est sur un plateau (voir ci-dessous) ou dans un hexagone de montagne.
+1 Si les six hexagones adjacents à l'unité fourrageant sont occupés par l'ennemi ou dans des ZdC ennemies (même s'ils sont occupés par une unité amie), ou si ce sont des hexagones où l'unité fourrageant ne peut pas se déplacer en raison des limites de terrain.
+1 Si le scénario 9 est joué.

Remarque : à titre de référence, il y a quatre "plateaux" sur les cartes de BAC : Lookout Mountain, Sand Mountain, Walden's Ridge, et le plateau de Cumberland. Notez qu'il existe également plusieurs petites extensions du plateau de Cumberland sur la carte Sud dans les comtés de Franklin et de Jackson.

Chattanooga dans le scénario 9 : Dans le scénario 9, les unités ne peuvent pas fourrager dans un rayon de quatre hexagones autour de Chattanooga (**Exception** : Les unités peuvent librement fourrager dans Lookout Valley (les hexagones qui sont sur la rive sud-est du Tennessee, dans les colonnes 24xx - 26xx, et les rangées xx29 et plus)).

8.8 Réparer une gare ferroviaire

Durant le segment de ravitaillement, les joueurs peuvent réparer les gares ferroviaires. Cependant, si un joueur décide de réparer des gares, il doit réduire de moitié (arrondi au supérieur) le nombre de points de ravitaillement qu'il reçoit lors de ce segment de ravitaillement. Si un joueur choisit de réparer des gares, il peut soit :

- supprimer les marqueurs "Damaged" d'au maximum 3 gares, ou
- supprimer un marqueur "Destroyed" une seule gare.

Les gares ne peuvent être réparées que si le joueur contrôle le comté dans lequel se trouve la gare. L'hexagone de gare ne peut pas être occupé par l'ennemi ou dans une ZdC ennemie.

8.9 Convois de chariots et pont flottant confédérés

Le joueur confédéré peut supprimer la limite qui l'oblige à construire un pont de fleuve [Major river] à proximité d'une voie ferrée (voir 10.41 des règles du jeu de base de BAC) si, à la fin d'une phase de récupération, il enlève un de ses convois de chariots de la carte. En outre, s'il enlève ce convoi de chariots, il peut construire un pont de fleuve [Major river] à n'importe quel endroit sur l'écran hors-carte. **Remarque** : La limite n'est pas supprimée jusqu'à la phase de récupération du *prochain* tour.

Il peut replacer ce convoi de chariots dans un dépôt ami au début d'une phase de récupération ultérieure, même après qu'il a construit un pont de fleuve, mais il ne peut pas tenter de construire un pont de fleuve qui n'est pas proche d'une voie ferrée alors que ce convoi de chariots est revenu sur la carte.

8.10 Transfert de ravitaillement par bateau de l'Union dans le scénario 9

Dans le scénario 9, le joueur de l'Union peut transférer des points de ravitaillement par bateau depuis Bridgeport lors d'une phase de récupération (mais pas avant le tour 3). Pour transférer le ravitaillement, le joueur de l'Union doit être en mesure de tracer un chemin d'hexagones connectés. Chaque hexagone du chemin doit toucher le Tennessee depuis la rive sud-est, et aucun des hexagones du chemin (ou sur la rive opposée (nord-ouest) du Tennessee, et adjacent à ce chemin) ne peut être occupé par des unités confédérées (y compris les tireurs d'élite confédérés (voir 8.11)). Le chemin doit commencer dans l'hexagone S1914 (Taylor's Store) (considérez-le comme le premier hexagone) et doit se terminer soit dans :

- un hexagone contenant un dépôt ou convoi de chariots de l'Union sur la rive sud de la rivière, OU
- un hexagone sur la rive sud de la rivière qui est relié à un bord d'hexagone de fleuve [Major river] avec un hexagone (sur la rive nord-ouest de la rivière) qui contient un dépôt ou convoi de chariots de l'Union. (**Remarque** : puisque la rivière s'écoule autour des deux bords de William's Island (N2329), cet hexagone peut être considéré comme faisant partie de la rive sud-est de la rivière, ce qui permet au joueur de l'Union de transférer des points de ravitaillement vers N2328).

Considérez le dernier hexagone sur la rive sud-est de la rivière comme l'hexagone final. Si ces conditions sont remplies, le joueur de l'Union peut transférer des points de ravitaillement depuis le dépôt de Bridgeport jusqu'au dépôt ou convoi de chariots de la fin du chemin. Le nombre maximum de points de transfert est basé sur la longueur de trajet :

- Si le chemin d'hexagones est long de 1 à 13 hexagones, il peut transférer 9 points de ravitaillement lors de chaque phase de récupération.
- Si le chemin d'hexagones est long de 14 à 25 hexagones, il peut transférer 6 points de ravitaillement lors de chaque phase de récupération.
- Si le chemin d'hexagones est long de 26 à 37 hexagones, il peut transférer 2 points de ravitaillement lors de chaque phase de récupération.

8.11 Tireurs d'élite confédérés dans le scénario 9

Le joueur confédéré a deux unités de "tireurs d'élite". (Les leurres de tireurs d'élite ne sont pas utilisés dans ce scénario, seulement dans le scénario 4). Ces unités peuvent se déplacer de deux façons lors de chaque tour :

- Au cours de la phase de transfert de chef, une unité de tireur d'élite peut se déplacer jusqu'à 10 hexagones. Toutefois, elle ne peut pas traverser un bord d'hexagone qu'une unité d'infanterie ne peut pas franchir, et elle ne peut pas entrer dans des hexagones occupés par des unités de l'Union ou leur ZdC.
- Pendant le cycle d'action, si une unité d'infanterie confédérée occupe un hexagone avec un tireur d'élite au début d'une phase d'action, le tireur d'élite peut se déplacer avec cette unité d'infanterie.

Les unités de tireurs d'élite n'ont pas d'effet sur le mouvement ou le combat. Toutefois, si une unité de tireur d'élite occupe un hexagone adjacent à le Tennessee, et si un convoi de chariots de l'Union se déplace dans un hexagone adjacent qui est sur la rive opposée du Tennessee et un hexagone de montagne ou de colline, l'unité de tireur d'élite peut tirer sur le convoi de chariots. Lancez un dé. Sur un résultat de 6, le convoi est éliminé. Placez un marqueur "Débris" dans cet hexagone. Aucun convoi de chariots de l'Union ne peut entrer dans un hexagone occupé par un marqueur "Débris". Le marqueur "Débris" est retiré lors de la phase de récupération, à la fin du tour. Les unités de tireurs d'élite peuvent tirer sur chaque convoi qui passe à proximité et peuvent tirer une fois sur chaque hexagone de montagne ou de colline adjacent. (**Remarque** : Les tireurs d'élite ne peuvent pas tirer sur des convois de chariots qui se déplacent dans des hexagones qui ne sont ni des collines ni des montagnes).

Si un combat a lieu, et si un tireur d'élite occupe le même hexagone que l'une des unités confédérées impliquées, le tireur d'élite peut avancer, retraiter ou dérouter avec cette unité.

Si une unité de l'Union de n'importe quel type bouge dans un hexagone occupé par un tireur d'élite (mais sans autre unité confédérée), ou si toutes les unités confédérées dans l'hexagone des tireurs d'élite ont été éliminées au combat, lancez un dé. Si le résultat est 1-4, déplacez le tireur d'élite vers l'unité d'infanterie confédérée la plus proche. Si c'est 5-6, le tireur d'élite est éliminé du jeu de façon définitive.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

8.12 Réduction du convoi de chariots de l'Union dans le scénario 9

Pendant le siège de Chattanooga, le système de ravitaillement par convoi de chariots de l'Union a été fortement perturbé pour transporter du ravitaillement jusqu'à Chattanooga par la longue distance et le terrain difficile. Pour refléter cela, dans le scénario 9, le joueur de l'Union doit lancer un dé chaque fois qu'un convoi de chariots se déplace *au-dessus d'un* bord d'hexagone de crête depuis un hexagone de montagne. Il consulte ensuite le tableau de réduction de convoi (ci-dessous). Si le résultat est "Perd 1", le nombre de points de ravitaillement du convoi de chariots est réduit de 1. Si le convoi de chariots ne transporte pas de points de ravitaillement, il n'est pas affecté. Si le résultat est "Perd tout / Convoi éliminé", tous les points de ravitaillement du convoi de chariots sont détruits. Le convoi de chariots est supprimé de la carte et placé sur la piste des tours 12 tours après le tour en cours. Au début de ce tour, il peut être placé sur un dépôt ami.

TABLEAU DE RÉDUCTION DE CONVOI

1-3	Pas d'effet
4-5	Perd 1
6	Perd tout / Convoi éliminé

9.0 ACTIVER UN CHEF D'ARMÉE

L'action "Activer un chef d'armée" est une règle du jeu avancé permettant aux joueurs d'utiliser leurs chefs de l'armée pour activer les unités comme des chefs normaux lors d'une action "Activer un chef". Dans tous les scénarios de jeu avancé, l'action "Activer un chef d'armée" est ajoutée au menu des actions disponibles pour le joueur qui prend l'initiative lors de chaque phase d'action.

Le joueur actif peut choisir une action "Activer un chef d'armée" seulement si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Le chef d'armée du joueur doit être empilé dans le même hexagone qu'un autre chef ami qui n'est pas un chef de cavalerie.
- Au moins une unité d'infanterie amie avec un niveau de fatigue de 3 ou moins doit être située dans le rayon de commandement du chef d'armée.
- Si un joueur a réussi à exécuter une activation de chef d'armée lors du tour précédent, il ne peut pas choisir l'action d'activer un chef d'armée pendant le tour en cours.
- Chaque joueur peut exécuter une action d'activer un chef d'armée une seule fois par tour. Si une tentative d'activation de chef d'armée échoue (voir ci-dessous), un joueur peut faire une deuxième tentative pour la réaliser lors d'une phase d'action ultérieure, mais pas plus de deux tentatives sont autorisées par tour.

Une action d'activation de chef d'armée est tentée comme suit :

1. Le joueur actif choisit un chef d'armée éligible n'importe où sur la carte et lance un dé.
   - Si le résultat modifié est 4 ou plus, l'action d'activer un chef d'armée échoue.
   - Si le résultat modifié est 3 ou moins, l'action d'activer un chef d'armée réussit.

   Echec : Si la tentative d'activation d'un chef d'armée échoue, l'action est terminée - ne pas passer à l'étape 2 de cette procédure. Aucune unité ne prend de niveau de fatigue. Le joueur peut tenter une autre action d'activation de chef d'armée dans le tour en cours, mais elle ne peut être tentée que lors d'une phase d'action ultérieure. Une nouvelle phase d'action commence, et l'initiative est déterminée normalement.

   Succès : Si la tentative d'activation d'un chef d'armée réussit, l'action se poursuit. Passer à l'étape 2.
2. Le joueur actif doit choisir entre 1 et 10 unités militaires amies éligibles. Contrairement à une action d'activation de chef, dans laquelle les unités participant doivent appartenir au commandement du chef actif, les unités sélectionnées dans une activation de chef d'armée peuvent appartenir à n'importe quel commandement. De plus, les unités sélectionnées peuvent être des unités d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. Les unités choisies doivent être situées dans le rayon de commandement du chef d'armée et doivent être à un niveau de fatigue de 3 ou moins. (**Exception** : Une unité peut être au niveau de fatigue 4 si la règle optionnelle 5.2 est en usage).
3. Le joueur actif, en lançant un dé, détermine le mouvement du chef d'armée exactement de la même manière qu'un chef normal (hors cavalerie) détermine sa capacité de mouvement lors d'une action d'activation de chef (voir l'étape 3, article 5.2). Cependant, si le résultat est un 1, ajoutez 1 à la capacité de mouvement (de sorte que le jet de dé minimum est un 2).
4. La capacité de mouvement du chef d'armée déterminée à l'étape 3 s'applique à chaque unité d'artillerie et d'infanterie sélectionnée à l'étape 2. La capacité de mouvement du chef d'armée déterminée à l'étape 3 multipliée par deux s'applique à chaque unité de cavalerie sélectionnée à l'étape 2. Placer des marqueurs sur la piste de mouvement dans les cases correspondant à ces nombres.
5. Le joueur actif effectue les étapes 5 à 9 de la procédure normale d'activation de chef (voir 5.2). L'action d'activation d'un chef d'armée se termine lorsque cette procédure est terminée, et la phase d'action suivante commence.

   Remarque : Le joueur adverse gagne automatiquement l'initiative lors de la phase d'action suivante (voir la section "Pénalité d'initiative", ci-dessous).

   Le joueur ne peut pas tenter d'autre action d'activation de chef d'armée pour le reste du tour en cours et lors de tout le tour suivant. Il peut à nouveau tenter une action d'activation de chef d'armée lors du second tour après le tour en cours.

RESTRICTIONS A L'ACTIVATION DU CHEF D'ARMÉE

Dans une action d'activation d'un chef d'armée, toutes les unités sélectionnées à l'étape 2 sont limitées dans leurs activités comme suit :

- Une unité en marche ne peut pas attaquer durant cette marche. Les attaques de toutes sortes sont interdites lors d'une action d'activation de chef d'armée.
- Une unité en marche ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie (y compris une ZdC restreinte) lors de sa marche. (**Exception** : Si, pour sortir d'un hexagone donné, une unité n'a pas d'autre choix que d'entrer dans une ZdC ennemie, elle peut le faire). Une unité peut quitter une ZdC ennemie lors d'une action d'activation de chef d'armée, sous réserve des pénalités normales de mouvement.
- Les unités sélectionnées pour participer à une action d'activation de chef d'armée ne peuvent pas effectuer des actions d'incendie de gare ferroviaire ou de retranchement.

PÉNALITÉ D'INITIATIVE

Si un joueur réussit une activation de chef d'armée, le joueur adverse gagne automatiquement l'initiative lors de la phase d'action suivante, quel que soit le résultat du jet de dés pendant le segment d'initiative de cette phase.

Dans le scénario 9, seul Grant peut effectuer une action d'activation de chef d'armée. Thomas, Sherman et Hooker ne sont pas éligibles.

10.0 THÉÂTRES HORS-CARTE

Les évènements dans les zones entourant les cartes du jeu peuvent influencer la partie. Un écran des théâtres hors-carte est fourni avec une grille de cases hexagonales. Ces cases sont utilisées pour représenter les principaux lieux dans les deux proches théâtres d'importance stratégique : Atlanta et Knoxville. Le théâtre hors-carte d'Atlanta comprend les cases hors-carte de Resaca, Rome et Allatoona. Le théâtre hors-carte de Knoxville comprend toutes les autres cases hors-carte. Bien que les cases soient de forme hexagonale, elles sont considérées comme des "cases" pour rester compatibles avec les règles de théâtre hors-carte des autres jeux de la série.

Les joueurs peuvent commencer avec des unités dans ces cases et peuvent recevoir des renforts dans ces cases pendant la partie. Les joueurs peuvent également transférer des unités de ces cases vers la carte du jeu (ou vice versa). Ce transfert vers ou depuis la carte du jeu se déroule toujours pendant la phase de transfert hors-carte au début de chaque tour. Il ne peut pas se produire pendant le segment hors-carte du cycle stratégique qui résout les activités au sein d'un théâtre hors-carte.

10.1 Liaisons des cases hors-carte

Chaque case de l'écran des théâtres hors-carte est reliée par les bords de son hexagone à une ou plusieurs autres cases (ou aux cartes de jeu). Il existe six types de bords d'hexagone hors-carte :

- Bord d'hexagone de route (bord d'hexagone gris),
- Bord d'hexagone de rivière [Minor river] (bord d'hexagone bleu clair avec le symbole de pont)
- Bord d'hexagone de fleuve [Major river] avec un gué (bord d'hexagone bleu foncé avec le symbole de gué en pointillé)
- Bord d'hexagone de fleuve avec un pont (bord d'hexagone bleu foncé avec un symbole de pont)
- Liaison avec la carte du jeu (bord d'hexagone vert)
- Infranchissable (bord d'hexagone noir)

Tous ces bords d'hexagone se répartissent en trois types de liaisons qui sont utilisées pour déterminer les caractéristiques de mouvement entre les cases :

- Pas de liaison : s'il y a un bord d'hexagone infranchissable entre les cases,
- Liaison ferroviaire : s'il y a une ligne ferroviaire orange reliant les cases, ou
- Liaison routière : tous les autres cas (par exemple, s'il n'y a ni un bord d'hexagone infranchissable, ni de rail orange).

Pour le mouvement durant le segment hors-carte du cycle stratégique, la route et la voie ferrée des liaisons fonctionnent de manière identique. Cependant les liaisons ferroviaires permettent aux joueurs de transférer rapidement des unités entre les cases hors-carte et depuis ou vers les cartes de jeu pendant la phase de transfert hors-carte au début de chaque tour. Voir la légende sur l'écran de théâtre hors-carte pour un résumé plus détaillé des caractéristiques des hexagones et bords d'hexagone hors-carte.

10.2 Le segment hors-carte

Durant le segment hors-carte de chaque cycle stratégique, les joueurs effectuent la séquence suivante d'activités avec les unités dans les cases hors-carte :

1. **Mouvement de l'Union** : le joueur de l'Union peut déplacer les unités éligibles vers une case hors-carte adjacente reliée par une liaison routière ou ferroviaire.

2a. **Retranchement de l'Union** : Toute unité de l'Union dans la case de Knoxville ou de Cumberland Gap qui était éligible pour le mouvement à l'étape 1, mais qui a choisi de rester dans la même case, peut se retrancher. Placez immédiatement un marqueur "Breastworks-Complete" sur l'unité. Le marqueur "Breastworks" fonctionne normalement pour le combat jusqu'à ce que l'unité quitte cette case (à ce moment le marqueur est retiré). Les unités dans les cases hors-carte ne peuvent jamais atteindre un niveau plus élevé de retranchement que le niveau "Breastworks", et le retranchement n'est pas autorisé dans une case hors-carte en dehors de Knoxville et de Cumberland Gap.

2b. **Construction de pont de l'Union** : Toute unité d'infanterie de l'Union de 5 points d'effectif ou plus qui était éligible pour le mouvement à l'étape 1, mais qui a choisi de rester dans la même case, qui est adjacente à un fleuve [Major river] avec un gué ou un pont détruit, *et* qui n'est pas retranchée, peut construire un pont flottant. Placez immédiatement un pont flottant sur le bord d'hexagone de fleuve souhaité adjacent à la case de cette unité. Le joueur de l'Union peut avoir au maximum un pont flottant sur l'écran de théâtre hors-carte. S'il veut construire un autre pont quand il en a déjà un en jeu, il peut supprimer le pont qui est en jeu et le déplacer vers le nouvel emplacement. (**Remarque** : Le joueur de l'Union peut construire un pont sur un bord d'hexagone hors-carte même si un pont confédéré a déjà été placé sur le même bord d'hexagone).

3. **Mouvement confédéré** : Le joueur confédéré peut déplacer des unités éligibles vers une case hors-carte adjacente reliée par une route ou une voie ferrée.

4a. **Retranchement confédéré** : Toute unité confédérée dans la case de Knoxville ou de Cumberland Gap qui était éligible pour le mouvement à l'étape 3, mais qui a choisi de rester dans la même case, peut se retrancher. Placez immédiatement un marqueur "Breastworks-Complete" sur l'unité. Le marqueur "Breastworks" fonctionne normalement pour le combat jusqu'à ce que l'unité quitte cette case (à ce moment le marqueur est retiré). Les unités dans les cases hors-carte ne peuvent jamais atteindre un niveau plus élevé de retranchement que le niveau "Breastworks", et le retranchement n'est pas autorisé dans les cases hors-carte en dehors de Knoxville et Cumberland Gap.

4b. **Construction de pont confédéré** : Si le pont de Athens / Campbell's Station a été détruit (voir ci-dessous), et le joueur confédéré n'a pas placé son pont de fleuve sur la carte, une unité d'infanterie confédérée de 5 points d'effectif ou plus qui est dans la case d'Athens ou de Campbell's Station peut construire un pont flottant. L'unité d'infanterie doit être éligible pour le mouvement à l'étape 1, mais a choisi de rester dans la même case et n'a pas choisi de se retrancher. Placez immédiatement un pont flottant sur le fleuve entre Athens et Campbell's Station. (Remarque : le joueur confédéré ne peut pas construire un pont flottant sur une autre liaison hors-carte à moins qu'il n'ait retiré un convoi de chariots, voir 8.9). Le joueur confédéré peut avoir au maximum un seul pont flottant de fleuve dans le jeu. S'il veut construire un autre pont, quand il y en a déjà un en jeu, il peut supprimer le pont qui est en jeu et le déplacer vers le nouvel emplacement. Il peut également le retirer s'il veut construire un pont sur la carte. (**Remarque** : le joueur confédéré peut construire un pont sur un bord d'hexagone hors-carte même si un pont de l'Union a déjà été placé sur le même bord d'hexagone).

5. **Mouvement de cavalerie de l'Union** : si des unités de cavalerie de l'Union occupent des cases qui ne contiennent pas d'unités ennemies, le joueur de l'Union peut déplacer ces unités vers une case hors-carte adjacente reliée par une route ou une voie ferrée. Les unités de cavalerie peuvent se déplacer de deux cases lors de chaque segment hors-carte.

6. **Mouvement de cavalerie confédérée** : si des unités de cavalerie confédérées occupent des cases qui ne contiennent pas d'unités ennemies, le joueur confédéré peut déplacer ces unités vers une case hors-carte adjacente reliée par une route ou une voie ferrée.

7. **Combat** : Le combat se produit dans chaque case qui contient à la fois des unités de l'Union et confédérées.

Le pont Athens / Campbell's Station : Le pont sur l'écran des théâtres hors-carte entre la case d'Athens et celle de Campbell's Station peut être détruit par n'importe quelle unité d'infanterie de 5 points d'effectif ou plus qui occupe une de ces cases. Si un joueur veut détruire le pont, il doit le faire au début du segment hors-carte (avant que l'autre joueur déplace ses unités). Pour détruire le pont, le joueur place un marqueur "Destroy" sur le pont. Le pont ne peut jamais être réparé, même si un pont flottant peut être placé à travers la rivière. Si le pont est détruit, un gué de fleuve [Major river] existe à cet endroit; mais les unités ne peuvent pas se déplacer via un transfert par voie ferrée entre ces deux cases.

Les ponts flottants sur l'écran des théâtres hors-carte ne peuvent pas être détruits par le joueur adverse, à moins que les deux cases que le pont relie soient occupées par des unités ennemies à la fin d'un segment hors-carte.

10.3 Restrictions du mouvement hors-carte

Une unité n'est pas éligible pour se déplacer entre les cases hors-carte si :

- Les unités ennemies occupent la même case hors-carte, et la valeur d'effectif combinée de ces unités est égale à, au moins, la moitié de la valeur d'effectif des unités amies dans la case hors-carte (ces unités ennemies sont arrivées en renfort, par un transfert,

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

ou par un mouvement hors-carte plus tôt lors de ce segment hors-carte). **Exception** : les unités de cavalerie peuvent se déplacer si les unités ennemies qui occupent leur case ne sont que de l'infanterie et/ou de l'artillerie (pas de la cavalerie).

- L'unité a été transférée vers cette case hors-carte peu de temps après le dernier cycle stratégique.
- Elle est arrivée en renfort après le dernier segment hors-carte.
- Elle a effectué un transfert par rail après le dernier segment hors-carte.
- Une unité d'infanterie ou d'artillerie tente de traverser entre deux cases, séparées par un fleuve [Major river] sans pont.
- Les unités de l'Union ne peuvent pas entrer dans les cases hors-carte Allatoona et Wytheville. Les unités confédérées ne peuvent pas entrer dans la case hors-carte Stanford.

Note de jeu : La première restriction ci-dessus (où les unités ennemies empêchent le mouvement hors-carte) permet à un joueur de fixer éventuellement des unités ennemies dans une case tout en attaquant simultanément une case adjacente. Cette tactique est particulièrement utile pour le joueur de l'Union car il se déplace en premier pendant la phase hors-carte.

10.4 Combat hors-carte

A l'étape 7 du segment hors-carte, le combat hors-carte a lieu dans chaque case qui contient à la fois des unités de l'Union et confédérées. Le combat est résolu complètement dans une case avant de résoudre le combat d'une autre case. Le joueur de l'Union choisit l'ordre dans lequel les combats sont résolus.

Lors de la résolution du combat dans une case hors-carte, le joueur qui a des unités présentes dans cette case hors-carte au début du cycle stratégique est considéré comme le défenseur. Si aucun des joueurs n'avait d'unités dans la case, ou si toutes les unités dans la case ont été transférées peu de temps après le dernier cycle stratégique, le joueur confédéré est le défenseur. (**Exception** : si aucun joueur n'avait unités présentes dans une case hors-carte au début de l'étape 5 ("Mouvement de cavalerie de l'Union"), et si les unités des deux joueurs occupent cette case à l'étape 7 ("Combat"), le joueur confédéré est le défenseur, même si les unités de l'Union occupèrent la case en premier dans le segment hors-carte).

L'attaquant résout l'attaque selon la procédure suivante :

1. Additionnez les valeurs d'effectif de toutes les unités de l'attaquant dans la case. Il s'agit de la "valeur d'attaque", Faites de même pour toutes les unités du défenseur dans la case (y compris le multiplicateur des "Breastworks" le cas échéant). Il s'agit de la "valeur de défense". Comparez la valeur d'attaque à la valeur de défense et arrondissez à l'inférieur en faveur du défenseur pour se conformer à l'un des ratios simplifiés répertoriés sur la table des ratios. Un modificateur de -12 à +13 est décrit à côté de chaque ratio. C'est le modificateur de ratio.
2. Chaque joueur lance un dé. Le résultat de l'attaquant peut être modifié comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

   +/- # : Ajoutez ou soustrayez le modificateur de ratio déterminé à l'étape 1.

   +/- # : Calculez normalement le modificateur tactique (voir les règles de base 7.4) comme pour le combat en utilisant la plus haute valeur tactique parmi les unités et les chefs présents dans la case pour chaque joueur.

   -1 Si les unités du défenseur occupent une case de "montagne".

   -1 Si au moins la moitié des unités de l'attaquant ont traversé un fleuve [Major river] ou une rivière [Minor river] pour entrer dans la case du défenseur.

   Remarque : Seul *un* de ces deux modificateurs ci-dessus peut être utilisé. L'attaquant ne peut pas recevoir un modificateur total de -2 pour ces deux conditions.

   Remarque : aucun autre modificateur, y compris les modificateurs d'artillerie et de pluie, n'est jamais pris en compte dans le combat hors-carte.

3. Le résultat du joueur défenseur est soustrait au résultat modifié du joueur attaquant. Les joueurs croisent ce résultat sur la table de combat avec les colonnes correspondant aux valeurs d'attaque ou de défense déterminées à l'étape 1. Les deux joueurs obtiennent un résultat de combat.
4. Les résultats du combat sont lus de façon légèrement différente que pour le combat normal :

   Lettre du résultat : les deux joueurs ignorent toutes les lettres du résultat sauf les "r" et "R". Si le résultat du défenseur contient un "R" ou "r", l'attaque réussit, et le défenseur doit battre en retraite. (La procédure de retraite est décrite ci-dessous). Si le résultat de l'étape 3 est de "-1" ou moins, l'attaque échoue et l'attaquant doit retraiter. Si le résultat de l'étape 3 est 0 ou 1, le combat reste indécis. Si un combat reste indécis, le défenseur peut :

   - choisir de retourner à l'étape 1 et obliger l'attaquant à résoudre un autre round de combat (avec le même joueur comme attaquant), ou
   - déclarer un échec de la défense et retraiter ses unités en défense. Les unités de l'attaquant doivent rester si le défenseur veut un autre round de combat; les joueurs reviennent à l'étape 1 et recalculent les valeurs de combat. Au second round de combat, les résultats indécis (les résultats 0 ou 1 à l'étape 3) sont considérés comme si l'attaquant avait échoué et l'attaquant doit retraiter. Il ne peut jamais y avoir plus de deux rounds de combat dans une case hors-carte lors d'un même cycle stratégique.

   Nombre du résultat : Le nombre du résultat est appliqué aux deux joueurs, comme lors d'un combat normal (voir 7.5). Les deux joueurs appliquent les pertes en remplaçant les marqueurs de force de leurs unités avec des nouveaux qui reflètent leurs effectifs réduits. Cependant, les nouveaux marqueurs de force sont placés sur leur face organisée, même si le résultat du combat contient un "D".

   Démoralisation/Fatigue : Les unités ne peuvent jamais être démoralisées, prendre des niveaux de fatigue suite à un combat hors-carte quel que soient les résultats du combat.

10.5 Retraitre dans un combat hors-carte

Si les unités d'un joueur doivent retraiter, elles sont déplacées vers une case hors-carte adjacente qui est reliée à la case où le combat a eu lieu le long d'une seule liaison routière ou ferroviaire, ou sur la carte (s'il y a une liaison routière ou ferroviaire de la case du combat vers la carte - voir ci-dessous). Si les unités retraitent dans une case hors-carte, cette case ne doit pas contenir de troupes ennemies. Si le joueur attaquant retraite, les unités doivent se retirer dans la case d'où elles sont entrées dans la case du combat, sauf si des unités ennemies sont présentes dans cette case au moment de la retraite. Si les unités attaquantes sont venues dans la case depuis la carte, elles doivent retraiter vers la carte, si possible. S'il n'y a pas de case ou de liaison vers la carte qui soit libre d'unités ennemies adjacente à la case du combat, le joueur doit retraiter vers la case la plus proche libre de troupes ennemies sur ce même théâtre. (Elle ne peut pas retraiter vers la carte en utilisant une liaison d'une autre case). Si aucune case de ce type n'existe, les unités sont retirées du jeu. (**Remarque** : Ces unités sont comptées comme des pertes au combat pour le décompte des PV).

Les unités d'infanterie et d'artillerie ne peuvent pas retraiter à travers un fleuve si aucun pont n'existe à travers ce fleuve, à moins qu'aucune autre case adjacente ne soit libre d'unités ennemies.

Les unités peuvent retraiter vers la carte si une liaison existe depuis la case qu'elles occupent vers la carte. Pour ce faire, les unités sont placées dans une pile dans un des hexagones sur le bord de la carte vers laquelle elles auraient pu être transférées depuis la case hors-carte. Cependant, certaines restrictions s'appliquent :

- Toutes les unités doivent être placées dans le même hexagone.
- Les unités sont placées sur leur face "épuisé", avec des marqueurs de force désorganisés.
- Les unités ne peuvent pas être placées dans un hexagone contenant une unité ennemie.

- Les unités ne peuvent pas être placées dans un hexagone qui est à quatre hexagones d'un hexagone contenant des unités ennemies dont la valeur d'effectif combinée est d'au moins 1/4 de la valeur d'effectif combinée des unités en retraite.

Si aucun hexagone qui répond à ces restrictions n'existe, les unités ne peuvent pas retraiter vers la carte.

10.6 Transfert

Pendant la phase de transfert hors-carte de chaque tour (mais pas pendant le cycle stratégique), les joueurs peuvent transférer des unités de certaines cases hors-carte vers la carte (ou vice-versa). Le joueur de l'Union transfère en premier; le joueur confédéré en second. Si une unité est transférée, ses marqueurs démoralisé, de fatigue, ou non ravitaillé (le cas échéant) sont enlevés; si elle est épuisée, elle est retournée sur sa face normale; si son marqueur de force est désorganisé, il est retourné sur sa face organisé. Une unité transférée vers la carte ne peut pas être placée dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais elle peut être placée dans une ZdC ennemie. Les chefs peuvent être transférés, mais ils doivent être attachés à une unité subordonnée. Il existe des règles et des restrictions différentes pour chaque case et chaque type de transfert, qui sont décrits ci-dessous.

TRANSFERT PAR ROUTE

Une unité peut être transférée par route via une liaison hors-carte (routière *ou* ferroviaire). (**Remarque** : les unités se déplacent par la route entre des cases hors-carte durant le segment hors-carte du cycle stratégique, mais elles ne peuvent être transférées entre une case hors-carte et la carte que pendant la phase de transfert hors-carte de chaque tour). Le joueur de l'Union exécute tous ses transferts par toute hors-carte en premier et le joueur confédéré en second.

Lieux du transfert :

Les hexagones listés ci-dessous sont les lieux de transfert vers et depuis des cases hors-carte qui ont des liaisons vers la carte. Si une unité occupe un de ces hexagones au début d'une phase de transfert hors-carte, elle peut être transférée vers la case appropriée. Si une unité est transférée depuis une case hors-carte, placez-la dans un des hexagones appropriés.

Resaca : un hexagone entre N5814 et N5830 contenant une route menant hors du bord sud-est (à droite) de la carte

Rome : un hexagone entre S5807 et S5821 contenant une route menant hors du bord sud-est (à droite) de la carte

Washington : N0701, N0801 ou N1001

Athens : un hexagone entre N1101 et N4301 contenant une route menant hors du bord nord-est (en haut) de la carte.

Durée du transfert :

Unités d'infanterie ou d'artillerie : si une unité d'infanterie ou d'artillerie est transférée depuis une case hors-carte vers la carte, ou vice-versa, le joueur retire l'unité sélectionnée et la place sur la piste des tours deux tours après le tour en cours. Au début de la phase de transfert hors-carte du tour correspondant à la case occupée par son unité, le joueur place l'unité à l'endroit vers où elle a été transférée.

Unités de cavalerie : si une unité de cavalerie est transférée d'une case hors-carte vers la carte, ou vice-versa, le joueur retire l'unité sélectionnée et la place sur la piste des tours un tour après le tour en cours. Au début de la phase de transfert hors-carte du tour correspondant à la case occupée par son unité, le joueur place l'unité à l'endroit où elle a été transférée.

TRANSFERT PAR RAIL

Seules les unités d'infanterie peuvent être transférées par rail. Une unité peut être transférée par voie ferrée via une liaison hors-carte ferroviaire. Les unités peuvent être transférées depuis une case hors-carte vers la carte, et vice-versa, *et* entre des cases hors-carte, pendant la phase de transfert hors-carte de chaque tour. (**Remarque** : les unités ne peuvent pas être transférées par voie ferrée pendant le segment hors-carte du cycle stratégique). Le joueur de l'Union effectue tous ses transferts par rail hors-carte en premier et le joueur confédéré en second.

Un maximum d'une unité peut effectuer un transfert par rail sur chaque théâtre hors-carte par tour. Pour le transfert par rail, tous les hexagones sur les cartes nord et sud du jeu sont considérés comme étant sur le théâtre d'Atlanta.

Transfert par rail depuis ou vers la carte

Seul le joueur confédéré peut transférer des unités entre les cases hors-carte et la carte par voie ferrée. (Les deux joueurs peuvent transférer des unités entre les cases hors-carte par voie ferrée, cependant). Les hexagones listés ci-dessous sont les lieux de transfert vers et depuis les cases hors-carte qui ont des liaisons ferroviaires vers la carte. Si une unité d'infanterie confédérée occupe un de ces hexagones au début d'une phase de transfert hors-carte, elle peut être transférée vers la case appropriée. Si une unité d'infanterie confédérée occupe la case hors-carte Resaca ou Athens, elle peut être transférée vers l'un des hexagones appropriés. Si une unité d'infanterie confédérée est transférée, placez-la immédiatement dans la case hors-carte ou l'hexagone approprié.

Resaca (vers la carte) : un hexagone de voie ferrée entre N5825 et N4518, ou entre N5122 et N4523. Cependant, le joueur confédéré doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée depuis l'hexagone où l'unité est placée jusqu'à N5825. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union, une ZdC de l'Union, ou une gare détruite ou endommagée.

Resaca (depuis la carte) : N5222 (Dalton), N4518 (Varnell Station), ou N4523 (Tunnel Hill). Cependant, le joueur confédéré doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée depuis l'hexagone de l'unité vers N5825. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union, une ZdC de l'Union, ou une gare détruite ou endommagée.

Athens (vers la carte) : un hexagone de voie ferrée entre N3001 et N3611, ou entre N3308 et N3314. Cependant, le joueur confédéré doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée depuis l'hexagone où l'unité est placée jusqu'à N3001. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union, une ZdC de l'Union, ou une gare détruite ou endommagée.

Athens (depuis la carte) : N3202 (Chatata), N3307 (Cleveland Depot), N3611 (Blue Spring Station), ou N3314 (McDaniel's Station). Cependant, le joueur confédéré doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée depuis l'hexagone de l'unité vers N3001. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union, une ZdC de l'Union, ou une gare détruite ou endommagée.

Transfert par rail entre des cases hors-carte :

Si une unité d'infanterie (de l'Union ou confédérée) occupe une case hors-carte avec une liaison ferroviaire vers une case adjacente qui n'est pas occupée par des unités ennemies, l'unité peut effectuer un transfert par rail. Le joueur déplace immédiatement l'unité d'une case à l'autre. Après ce premier mouvement, si toutes les cases qui ont des liaisons vers la case où l'unité a bougé, sont libres d'unités ennemies, le joueur peut déplacer l'unité d'une case supplémentaire par une liaison ferroviaire (par conséquent elle est déplacée de deux cases lors de ce transfert par rail). (**Remarque** : n'oubliez pas que le joueur de l'Union exécute tous ses transferts hors-carte en premier.

Par conséquent, si une unité confédérée dispose d'une liaison ferroviaire vers une case adjacente vide au début d'une phase de transfert hors-carte, mais qu'une unité de l'Union s'y déplace au cours de cette phase de transfert hors-carte, l'unité confédérée ne peut pas effectuer un transfert par rail vers cette case).

Une unité qui se déplace avec son premier déplacement vers une case qui a une liaison ferroviaire vers la carte *ne* peut pas être transférée vers la carte avec son second mouvement. Elle ne peut être transférée sur la carte que si elle a commencé la phase de transfert hors-carte dans Resaca ou Athens (c'est-à-dire une case avec une liaison ferroviaire directe avec la carte).

Limitations du transfert par rail

Les joueurs ne peuvent pas effectuer un transfert par rail si l'une des conditions suivantes s'applique :

- Une unité confédérée tente de se transférer dans un théâtre où le joueur confédéré a placé un renfort au début de ce tour.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

- Une unité de l'Union dans une case hors-carte tente de se transférer et elle ne peut pas tracer un chemin de cases hors-carte vers la case de Knoxville. Toutes les cases du chemin (y compris la zone où l'unité se trouve) doivent être reliées par des liaisons ferroviaires, et aucune d'elles ne peut être occupée par des unités confédérées. Le chemin ne peut pas être tracé depuis Campbell's Station jusqu'à Athens si le pont Athens / Campbell's Station est détruit (voir 10.2 ci-dessus).

11.0 DÉMARRAGE DU SCÉNARIO 8

Au début du scénario 8, toutes les unités confédérées sont placées sur la rive sud-est du Tennessee, tandis que toutes les unités de l'Union sont placées sur la rive nord-ouest du Tennessee. Ensuite, les deux joueurs placent leurs unités hors-carte et effectue un segment hors-carte. Le joueur de l'Union place ensuite plusieurs ponts flottants et/ou bacs sur le Tennessee, puis commence le cycle d'action. **Remarque** : Les sections de cette règle doivent être réalisées dans l'ordre écrit (le joueur confédéré doit installer ses unités en premier, le segment hors-carte doit être effectué avant que le joueur de l'Union ne traverse le Tennessee, etc).

11.1 Placement confédéré

Tout d'abord, le joueur confédéré détermine combien de renforts il reçoit. Il lance *secrètement* deux dés pour les renforts de cavalerie et les renforts du Mississippi (voir ci-dessous). Certaines unités peuvent être placées sur la carte, tandis que d'autres unités peuvent être placées sur la piste des tours. Les unités qui sont placées sur la carte sont soumises aux mêmes restrictions que décrites ci-dessous pour les autres unités confédérées. (**Remarque** : toutes les unités qui sont placées "sur la carte" doivent être notées sur le bloc de placement du scénario 8, pas placées directement sur la carte). Les unités qui ne sont pas placées sur la carte doivent être placées sur la piste de tour des renforts du joueur confédéré, et ne sont pas révélées au joueur de l'Union jusqu'à ce qu'elles entrent sur la carte (voir section 12.2).

TABLEAU DE RENFORT DE CAVALERIE

2-4	Aucune unité
5-9	Mauldin
10-12	Mauldin, Joe Wheeler, Wharton, Harrison

Remarques : Les renforts de cavalerie sont placés sur la carte. Les renforts de cavalerie ne sont jamais placés sur la piste des tours.

TABLEAU DE RENFORT DU MISSISSIPPI

2-4	(Walker, Gist : 3)
5-7	Walker, Gist, (Breckinridge : 2)
8-9	Walker, Gist, Breckinridge
10-12	Walker, Gist, Breckinridge, (Gregg, McNair : 5)

Remarques : Les renforts du Mississippi qui ne sont pas entre parenthèses sont placés sur la carte. Les unités entre parenthèses sont placées sur la piste des tours des renforts confédérés (voir 12.2) sur le nombre de tours inscrit derrière leur nom. Sur ce tour, ces renforts confédérés arrivent sur la carte comme indiqué dans la section 12.4.

Ensuite, le joueur confédéré note secrètement les emplacements de toutes ses unités qui commencent la partie sur la carte. Les emplacements doivent être écrits sur une copie de la carte d'installation du scénario 8 (situé à la fin de ce livret). Le joueur confédéré doit cacher cette feuille au joueur de l'Union (lorsque le joueur de l'Union réalise son placement hors-carte (11.3), il doit utiliser une feuille séparée). Les restrictions suivantes s'appliquent au placement du joueur confédéré :

- Toutes les unités confédérées doivent être placées dans un hexagone sur la rive sud-est du Tennessee (la rive où se trouve Chattanooga (N2628)).
- Le joueur confédéré peut détacher ses six détachements [sub] de brigade d'infanterie et ses deux détachements de régiment de cavalerie.
- Seules les unités confédérées qui sont adjacentes à un pont, un gué, ou en bac sur le Tennessee peuvent être retranchées. Ces unités sont placées sous des marqueurs "Breastwoks-Complete".
- Si un chemin de 15 hexagones ne peut pas être entièrement tracé sur la rive sud-est du Tennessee entre l'hexagone de placement d'une unité et Chattanooga (N2628), l'effectif total dans cet hexagone ne peut pas être supérieur à 2. Le chemin de 15 hexagones peut passer à travers n'importe quel type de terrain, même les bords d'hexagones infranchissables (mais pas à travers le Tennessee).
- Le joueur confédéré peut placer Stewart et/ou BR Johnson dans la case hors-carte d'Athens. S'il le fait, il peut également remplacer les pions par les pions correspondants du corps de Buckner (remplacez Stewart-C par Stewart-A, et remplacez BR Johnson-D par BR Johnson-A).
- Comme indiqué dans le placement du scénario 8, le joueur confédéré divise ses 4 points de ravitaillement initiaux entre ses convois de chariots de départ et le dépôt de Chattanooga.

11.2 Placement de l'Union

Après que le joueur confédéré a terminé de noter les emplacements de toutes ses unités, le joueur de l'Union place ses unités sur la carte. Les restrictions suivantes s'appliquent au placement du joueur de l'Union :

- Toutes les unités de l'Union doivent être placées dans un hexagone de la rive nord-ouest du Tennessee (la rive opposée à Chattanooga (N2628)).
- Toutes les divisions d'infanterie de l'Union doivent être placées à au moins 4 hexagones les unes des autres.
- Au moins trois divisions d'infanterie de l'Union doivent être placées sur chaque carte. **Note historique** : Les deux restrictions ci-dessus sont conçues pour forcer le joueur de l'Union à étaler son armée, comme Rosecrans le fit, pour tromper Bragg sur l'endroit réel où l'armée de l'Union franchirait le Tennessee.
- Comme indiqué dans le placement du scénario 8, le joueur de l'Union divise ses 24 points de ravitaillement initiaux entre ses convois de chariots de départ et le dépôt qu'il place en S2023 (Stevenson) ou S0108 (Tracy City). Rappelez-vous qu'aucun convoi ne peut jamais contenir plus de 4 points de ravitaillement.
- Le joueur de l'Union peut détacher un maximum de deux détachements [sub] de brigade d'infanterie et deux détachements de régiments de cavalerie.
- Aucune unité de l'Union ne peut être retranchée.
- Les 3 OH et 89 OH sont placés sur la carte dans des hexagones prédéterminés. Le joueur de l'Union ne peut pas changer les hexagones de placement de ces unités.

Après le placement de ses unités, le joueur de l'Union place deux ponts flottants sur le Tennessee, et supprime jusqu'à quatre marqueurs "Destroyed" sur des bacs du Tennessee. Les deux ponts flottants doivent être situés sur des gués, des bacs détruits, ou un pont permanent détruit (S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)). En outre, une unité d'infanterie de l'Union de cinq points d'effectif ou plus doit occuper l'hexagone adjacent au pont flottant ou du bac réparé.

11.3 Placement hors-carte et mouvement

Le joueur de l'Union note secrètement les emplacements de toutes ses unités qui commencent le jeu dans des case hors-carte. Les emplacements doivent être écrits sur le tableau de placement du scénario 8 et caché au joueur confédéré. Les unités de l'Union sont placées dans les cases de Monticello ou de London. Elles peuvent être divisées entre ces deux cases au souhaite du joueur de l'Union. **Exception** : De Courcy doit être placé dans la case de London.

Après que le joueur de l'Union a placé ses unités hors-carte, il choisit au hasard le nom d'une division d'infanterie et de deux brigades de

cavalerie de l'Union qu'il a placé hors-carte. Le joueur de l'Union doit dire au joueur confédéré les cases où sont placées ces unités.

Ensuite, le joueur confédéré place toutes ses unités qui commencent le jeu dans les cases hors-carte. Le joueur confédéré peut choisir les emplacements de toutes les unités qui sont considérées comme "hors-carte". Les unités marquées de "#1" (Buckner, Preston, Corps d'artillerie B et la division de Pegram) peuvent être placées dans les cases de Morristown, Knoxville, ou Campbell's Station. Les unités marquées de "#2" (Forrest et la division d'Armstrong) peuvent être placées dans les cases de Washington ou de Campbell's Station.

Après cela, le joueur de l'Union place ses unités sur l'écran des théâtres hors-carte en utilisant le tableau de placement du scénario 8 qu'il a constitué précédemment.

Ensuite, les deux joueurs effectuent un segment hors-carte complet (voir la section 10.0). Toutes les unités dans les cases hors-carte peuvent être déplacées pendant ce segment (aucune n'est arrivée comme renfort), à l'exception de De Courcy. De Courcy ne peut pas être déplacé lors de ce segment hors-carte. (Notez qu'aucun transfert vers la carte du jeu ne peut avoir lieu à ce moment. La première fois qu'un tel transfert peut se produire a lieu pendant la première phase de transfert hors-carte du jeu, qui se déroule au tour 2).

Ponton de l'Union sur le Tennessee

11.4 Traversée de rivière

Après que le segment hors-carte est terminé, le joueur confédéré place ses unités sur la carte en utilisant le tableau de placement du scénario 8 qu'il a constitué précédemment. Toutefois, il ne montre pas au joueur de l'Union les renforts qui sont cachés sur sa piste de tours. Après que le joueur confédéré a placé ses unités sur la carte, il peut y avoir une unité confédérée avec une valeur de combat de 5 ou plus en face d'un pont ou d'un gué de l'Union. Cependant, le pont ou bac n'est pas détruit; Le joueur de l'Union aura l'occasion d'attaquer à travers ce pont ou bac lors du franchissement de la rivière.

Après avoir observé les unités du joueur confédéré, le joueur de l'Union peut ajuster les emplacements de ses ponts flottants et de ses bacs. Si l'hexagone en face d'un pont flottant est occupé par une unité confédérée, il peut déplacer le pont en amont ou en aval vers le gué ou bac détruit le plus proche qui n'est pas adjacent à une unité confédérée et qu'aucune unité de l'Union n'occupe déjà. Il peut également déplacer les unités de l'Union qui sont adjacentes au pont vers le nouvel hexagone sur la rive nord-ouest du Tennessee à côté du pont.

De même, si l'hexagone en face d'un bac réparé est occupé par une unité confédérée, il peut déplacer le bac en amont ou en aval vers le bac détruit le plus proche qui n'est pas adjacent à une unité confédérée et qu'aucune unité de l'Union n'occupe déjà. (Il le fait en déplaçant le marqueur "Destroyed" du site du nouveau bac vers le site de l'ancien bac). Il peut également déplacer les unités de l'Union qui sont adjacentes au bac vers le nouvel hexagone sur la rive nord-ouest du Tennessee adjacent au bac.

Il *NE* peut *PAS* déplacer un pont ou un bac s'il n'y a pas d'unité confédérée à côté du pont ou du bac. Il ne peut pas déplacer un pont ou un bac plus près de Chattanooga (N2628), et il ne peut pas déplacer un pont ou un bac de plus de 15 hexagones sur la rive nord-ouest du Tennessee. (**Exemple** : la distance entre S1907 (Rankin's Ferry) et S1511 (Lowry's Ferry) est de 7 hexagones. La distance entre S1907 (Rankin's Ferry) et S2118 (Cameron's Ferry) est de 17 hexagones). S'il n'y a pas de pont ou de bac dans les 15 hexagones qui n'est pas adjacent à une unité confédérée, le joueur de l'Union peut le déplacer vers n'importe quel pont ou bac à 15 hexagones (mais encore une fois, pas plus près de Chattanooga).

Après cela, le joueur de l'Union tente de traverser le Tennessee. Tout d'abord, il détermine le nombre de ses ponts et bacs qui sont achevés. Pour cela, il lance un dé pour chaque pont flottant ou bac réparé et exécute l'action décrite ci-dessous :

- Ponts flottants :
  - 1-3 : Aucune action. Le pont est terminé.
  - 4-5 : Retirez le pont. Cependant, si le joueur de l'Union tente de construire un pont flottant sur ce bord d'hexagone pendant la phase de récupération du tour 1, il reçoit un modificateur de -4 pour avoir tenté de construire ce pont pendant les quatre jours précédents.
  - 6 : Retirez le pont. Le joueur de l'Union ne reçoit aucun modificateur s'il tente de construire un pont sur ce bord d'hexagone pendant la phase de récupération du tour 1.
- Bacs :
  - 1-3 : Aucune action. Le bac est réparé.
  - 4-5 : Placez un marqueur "Destroyed" sur le bord d'hexagone du bac. Cependant, si le joueur de l'Union tente de réparer le bac pour traverser cet hexagone pendant la phase de récupération du tour 1, il reçoit un modificateur de -4 pour avoir tenté de réparer ce bac pendant les quatre jours précédents.
  - 6 : Placez un marqueur "Destroyed" sur le bord d'hexagone du bac. Le joueur de l'Union ne reçoit aucun modificateur s'il tente de réparer le bac pour traverser cet hexagone pendant la phase de récupération du tour 1.

Après avoir terminé ces jets de dés, le joueur de l'Union vérifie de combien de ponts et de bacs il dispose. S'il n'a terminé aucun pont, il peut replacer l'un des deux ponts qu'il vient d'enlever, et le poser sur la rivière comme étant terminé. S'il n'a terminé aucun bac, il peut supprimer un des marqueurs "Destroyed" sur l'un des bacs qu'il vient de replacer, pour indiquer que le bac est complètement réparé.

Après cela, le cycle d'action commence. (**Remarque** : toutes les autres phases avant le cycle d'action (événements aléatoires, renforts, transfert hors-carte, etc) ne sont pas faites au tour 1). Le joueur de l'Union gagne automatiquement les premières initiatives. Il gagne autant d'initiatives qu'il a terminé de ponts ou bacs sur le Tennessee. Pendant chaque initiative, il doit essayer de déplacer au moins une unité qui est à côté d'un pont ou bac sur la rive opposée (sud-est) du Tennessee. Il ne peut pas activer des unités qui ne sont pas adjacentes au pont ou bac pendant ces initiatives. Cependant, il peut déplacer plus d'une unité à travers si toutes les unités sont adjacentes au pont ou bac, et si toutes ont été activées par un chef dans leur hexagone. (**Remarque** : le joueur de l'Union ne gagne qu'une seule initiative par pont ou bac. Il ne gagne pas plus d'initiatives s'il a des unités restant à côté du pont ou bac et qui n'ont pas traversé). Si aucune unité confédérée n'occupe l'hexagone adjacent, la ou les unité(s) de l'Union peuvent continuer à se déplacer normalement s'il leur reste des points de mouvement. Si une unité confédérée occupe l'hexagone, le joueur de l'Union peut attaquer l'unité confédérée (bien qu'il n'y soit pas obligé, il peut choisir de ne pas activer ces unités s'il le souhaite). Si un chef de l'Union est dans l'hexagone, il peut effectuer une action d'assaut s'il le souhaite. Si une unité confédérée avec une valeur de combat de 5 ou plus est de l'autre côté d'un pont ou un bac de l'Union après ces initiatives, le pont ou bac est immédiatement détruit.

Pendant le tour 1 *seulement*, le nombre de points d'effectif qui peut traverser les bacs sur le Tennessee est augmenté de 4 à 8. (Rappelez-vous que les unités doivent payer le nombre de points de mouvement équivalent au 1/3 de leur valeur d'effectif pour traverser un bac de fleuve [Major river] - voir 6.2 des règles de base).

Après que le joueur de l'Union a terminé ces initiatives, l'initiative est déterminée normalement. Toutefois, seules les unités confédérées qui sont actuellement à 12 hexagones d'une unité de l'Union située sur la rive sud-est du Tennessee peuvent être activées. Le chemin de 12 hexagones doit être compté entièrement sur la rive sud-est du Tennessee, mais peut traverser n'importe quel type de terrain, même des bords d'hexagone infranchissables (autre que le Tennessee). Si le joueur confédéré gagne l'initiative et qu'aucune de ses unités ne sont à 12 hexagones d'une unité de l'Union sur la rive sud-est du Tennessee, le

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

joueur confédéré doit passer. Même lorsque le joueur confédéré est dans cette situation, les joueurs doivent toujours lancer l'initiative avant chaque action afin de *voir* si le cycle d'action se termine plus tôt (voir la section 3.0).

Une fois le cycle de l'action terminé, le jeu passe à la phase de récupération. Cependant, au cours de cette phase de récupération, les unités confédérées ne peuvent pas se retrancher. (Les unités confédérées peuvent se retrancher gratuitement lors de tous les tours suivants).

Après la phase de récupération du tour 1, le jeu se poursuit normalement. Toutes les unités confédérées peuvent être activées pendant le cycle d'action du tour 2.

12.0 LES RENFORTS

Les deux joueurs peuvent recevoir des renforts dans les scénarios 8 et 9.

12.1 Renforts confédérés du scénario 8

Le joueur confédéré peut recevoir quatre types de renforts dans le scénario 8 : des renforts de cavalerie, des renforts du Mississippi, des renforts de Virginie, et des renforts du Tennessee de l'est.

Lorsque le joueur confédéré commence le jeu, il va probablement recevoir une partie des renforts décrits ci-dessous (voir section 11.1).

12.2 Renforts confédérés cachés

Les renforts confédérés du scénario 8 ne sont pas révélés au joueur de l'Union. Lorsque le joueur confédéré lance pour déterminer s'il reçoit des renforts, il dissimule ce résultat au joueur de l'Union. En outre, quand il reçoit des renforts qui ne sont pas placés directement sur la carte, il ne place pas ces unités sur la piste des tours principale. Au lieu de cela, une piste de tour des renforts confédérés distincte a été ajoutée, que le joueur confédéré doit cacher au joueur de l'Union. Le joueur confédéré doit placer ses renforts sur cette piste des tours des renforts. Il ne doit les révéler au joueur de l'Union que quand ils sont placés sur la carte.

12.3 Renforts de cavalerie

Dans la phase de renforts de chaque tour, à partir du 30 août (tour 2), le joueur confédéré lance deux dés et consulte la table de renfort de cavalerie. S'il reçoit un résultat "renfort", il place immédiatement la ou les unité(s) appartenant qu'à un seul incrément de la liste des renforts de cavalerie sur la carte. Les renforts de cavalerie entrent "depuis Rome" (voir 12.8).

Le joueur confédéré doit sélectionner ces renforts dans l'ordre indiqué dans la liste des renforts de cavalerie. S'il a reçu les quatre incréments, le joueur confédéré ne jette plus les dés pour les renforts de cavalerie après cela.

TABLEAU DES RENFORTS DE CAVALERIE

2-5	Sans effet
6-12	Renfort

LISTE DES RENFORTS DE CAVALERIE

1er incrément : Mauldin
2ème incrément : Joe Wheeler, Wharton, Harrison
3ème incrément : Crews
4ème incrément : Martin, Morgan, Russell, et un convoi de chariots (avec 2 points de ravitaillement).

12.4 Renforts du Mississippi

Dans la phase de renforts de chaque tour, à partir du 30 août (Tour 2), le joueur confédéré lance deux dés et consulte la table des renforts du Mississippi. S'il obtient un résultat "renfort", il place la ou les unité(s) comprise(s) dans un seul incrément de la liste des renforts du Mississippi sur la piste des tours six tours après le tour en cours. Au début d'un tour occupé par une de ces unités, elles entrent "depuis Atlanta" (voir 12.8).

Le joueur confédéré doit sélectionner ces renforts dans l'ordre indiqué dans la liste des renforts du Mississippi. S'il a reçu les cinq incréments, le joueur confédéré ne jette plus les dés pour les renforts du Mississippi après cela.

Si le joueur confédéré reçoit Johnston en tant que renfort, il retourne le pion de Bragg sur sa face "Johnston" au début du tour où Loring est placé sur la carte ou dans une case de la carte. En outre, le segment d'initiative (4.2) est modifié. Si les deux joueurs obtiennent 4 ou 5, le joueur de l'Union n'effectue pas de "test d'insubordination". Au lieu de cela, le joueur confédéré gagne l'initiative. Les unités confédérées ne peuvent pas devenir insubordonnées quand Johnston est sur la carte. Cependant, Forrest reste toujours retourné sur sa face "-A" si Johnston peut tracer un chemin de 15 hexagones jusqu'à lui (voir 15.0 des règles du jeu de base de BAC).

TABLEAU DES RENFORTS DU MISSISSIPPI

2-6	Sans effet
7 ou plus	Renfort

Modificateurs

-2 pour chaque incrément de renforts du Mississippi déjà reçu (**Remarque** : cela comprend les renforts du Mississippi qui ont été reçus au cours du placement confédéré, section 11.1)
+8 si un résultat 'Aucun renfort" a été obtenu sur le tableau des renforts de Virginie (**Remarque** : le joueur confédéré ne peut pas recevoir des renforts de Virginie s'il a obtenu ce résultat. Voir la "Note historique" dans la section des renforts de Virginie ci-dessous).

LISTE DES RENFORTS DU MISSISSIPPI :

1er incrément : Walker, Gist
2ème incrément : Breckinridge
3ème incrément : Gregg, McNair
4ème incrément : French
5ème incrément : Johnston, Loring

12.5 Renforts de Virginie

Dans la phase de renforts de chaque tour, à partir du 30 août (tour 2), et peut-être jusqu'au 11 septembre (tour 14), le joueur confédéré lance deux dés et consulte le tableau des renforts de Virginie. Le résultat des renforts de Virginie a toujours lieu après le jet des renforts du Mississippi.

Si le joueur confédéré reçoit un résultat autre que "Sans effet", il ne lance plus les dés pour les renforts de Virginie lors des tours suivants. Cependant, si le joueur confédéré reçoit un résultat "Aucun renfort", il recevra probablement davantage de renforts du Mississippi, car il reçoit un modificateur positif sur le tableau des renforts du Mississippi pour un résultat "Aucun renfort". (**Note historique** : Jefferson Davis et Robert E. Lee ne savaient pas si c'était le meilleur choix d'envoyer le corps de Longstreet à Bragg, et n'a rien décidé de faire jusqu'au 5 septembre (tour 8). S'ils avaient décidé de ne pas le faire, Davis aurait pu enjoindre à Johnston d'envoyer plus de troupes à Bragg, comme Johnston avait initialement promis du faire).

S'il reçoit un résultat "Deux divisions" ou "Trois divisions", il doit indiquer si ces unités arriveront depuis Atlanta ou depuis Lynchburg.

- Si les unités arrivent "depuis Atlanta", il place Law sur la piste des tours quatorze tours après le tour en cours, il place Longstreet et Kershaw sur la piste des tours dix-sept tours après le tour en cours, et il met Pickett (s'il a reçu un résultat "trois divisions") vingt tours après le tour en cours. Au début d'un tour occupé par une de ces unités, elles entrent "depuis Atlanta" (voir 12.8).
- Si les unités arrivent "depuis Lynchburg", il place Law sur la piste des tours six tours après le tour en cours, il place Longstreet et Kershaw sur la piste des tours neuf tours après le tour en cours, et il met Pickett (s'il a reçu un résultat "trois divisions") douze tours après le tour en cours. Au début d'un tour

occupé par une de ces unités, elles arrivent "depuis Lynchburg" (voir 12.8).

Lorsque ces renforts entrent en jeu, le joueur confédéré place les marqueurs avec les valeurs d'artillerie "0" (Law-A, Kershaw-A et Pickett-A) sur la carte. Au début du troisième jour après l'arrivée de la dernière unité, il remplace les marqueurs sur la carte avec les autres marqueurs qui ont des valeurs d'artillerie supérieures à 0 (Law-B, Kershaw-B et Pickett-B).

TABLEAU DES RENFORTS DE VIRGINIE

2	Aucun renfort
3	"Sans effet" si avant le tour 8. "Aucun renfort" si tour 8 ou suivant.
4-9	"Sans effet" si avant le tour 14. "Aucun renfort" si tour 14.
10	"Sans effet" si avant tour 8. "Deux divisions (Law, Kershaw, Longstreet)" si tour 8 ou suivant.
11	Deux divisions (Law, Kershaw, Longstreet)
12	Trois divisions (Law, Kershaw, Longstreet, Pickett)

12.6 Renforts du Tennessee de l'Est

Si une unité de l'Union occupe les cases hors-carte Morristown, Knoxville, Campbell's Station ou Athens à la fin de chaque cycle stratégique, le joueur confédéré place certains renforts du Tennessee de l'est sur la piste des tours :

- Il place Jones sur la piste des tours sur le tour suivant.
- Il place Wharton sur la piste des tours quatre tours après le tour en cours.
- Il place Corse sur la piste des tours treize tours après le tour en cours.

Au début d'un tour occupé par une de ces unités, elles entrent "depuis Lynchburg" (voir 12.8).

Jones (commandants des unités du Tennessee de l'est) peut être attaché à une unités des corps "ET" ou "B". Jones arrive "depuis Lynchburg", mais si il n'y a aucune unité des corps "ET" ou "B" dans la ou les cases Wytheville ou Saltville lorsque Jones est placé, Jones peut être placé dans la case hors-carte la plus proche de Wytheville qui contient une unité des corps "HE" ou "B".

Le renfort "d'urgence" du Tennessee de l'est (60 VA) arrive également "depuis Lynchburg". Le joueur confédéré peut le placer au début de n'importe quel tour où une unité de l'Union occupe les cases Estilville, Jonesborough, ou Saltville.

12.7 Renforts confédérés dans le scénario 9

Tous les renforts confédérés dans le scénario 9 sont placés directement sur la piste des tours (ils ne sont pas cachés au joueur de l'Union). (Exception : Hardee est sur le revers du pion de Cheatham). Au début d'un tour occupé par l'une de ces unités, elles arrivent comme indiqué ci-dessous :

- Martin, Morgan, Tyler, Joe Wheeler, Kelly, Wade, Davidson, Harrison : "depuis Rome"
- Hardee : retournez le pion de Cheatham sur sa face "Hardee".
- Pettus : "depuis Atlanta"

12.8 Zones d'entrée des renforts confédérés

Les renforts confédérés peuvent être placés dans plusieurs zones. Ces zones sont listées ci-dessous.

- **Depuis Rome** : si les unités arrivent depuis Rome, le joueur confédéré peut les placer dans un hexagone du bord sud-est (à droite) de la carte entre S5807 et S5821 qui contient une route menant hors du bord sud-est de la carte.
- **Depuis Atlanta** : si les unités arrivent depuis Atlanta, le joueur confédéré les place sur la carte, ou dans les cases hors-carte Allatoona, Resaca, ou Rome. S'il les place sur la carte, il peut les placer dans une gare de la ligne Ouest & Atlantique [Western & Atlantic]. Il doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée entre l'hexagone où l'unité est placée et N5825 (Brownlow Church). Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union, une ZdC de l'Union, ou d'une gare endommagée ou détruite. Il ne peut pas traverser un pont détruit, ou entrer dans un comté occupé par l'Union. En outre, la case hors-carte Resaca ne doit pas être occupée par des unités de l'Union. Le joueur confédéré ne peut pas les placer dans les cases hors-carte Resaca ou Rome si cette case est occupée par des unités de l'Union.
- **Depuis Lynchburg** : si les unités arrivent depuis Lynchburg, le joueur confédéré peut les placer dans les cases hors-carte Wytheville ou Saltville. Il ne peut pas les placer dans la case hors-carte Saltville si elle est occupée par des unités de l'Union.

12.9 Renforts de l'Union dans le scnéario 8

Le joueur de l'Union peut recevoir deux types de renforts dans le scénario 8 : Les renforts du corps de réserve et les renforts du Kentucky.

12.10 Renforts du corps de réserve

Dans la phase de renforts de chaque tour, à partir du 1er septembre (tour 4), le joueur de l'Union lance deux dés et consulte la table des renforts du corps de réserve. S'il reçoit un résultat "Renfort", il place la ou les unité(s) contenue(s) dans un seul incrément du tableau du corps de réserve sur la carte.

Ces renforts arrivent sur la carte depuis les zones indiquées dans la liste des renforts du corps de réserve.

Le joueur de l'Union doit sélectionner ces renforts dans l'ordre indiqué dans la liste des renforts du corps de réserve. S'il a reçu les quatre incréments, le joueur de l'Union ne lance plus les dés pour les renforts du corps de réserve.

TABLE DES RENFORTS DU CORPS DE RÉSERVE

2-8	Sans Effet
9 ou plus	Renfort

Modificateur

+3 Si au moins un incrément de renforts du corps de réserve a déjà été reçu

LISTE DES RENFORTS DU CORPS DE RÉSERVE

1er incrément : Tillson (depuis Huntsville - voir 12.13)

2ème incrément : D. McCook (depuis Huntsville - voir 12.13)

3ème incrément : Steedman, Granger (depuis Nashville - voir 12.13)

4ème incrément : Spears (depuis McMinnville - voir 12.13)

12.11 Renforts du Kentucky

Dans la phase de renfort de certains tours, le joueur de l'Union reçoit des renforts du Kentucky. Ces renforts sont listés dans le placement du scénario 8. Les renforts du Kentucky arrivent "depuis le Kentucky" (voir 12.13).

12.12 Renforts de l'Union dans le scnéario 9

Tous les renforts de l'Union dans le scénario 9 sont placés directement sur la piste des tours. Au début d'un tour occupé par l'une de ces unités, elles arrivent comme indiqué ci-dessous :

- Candy : "depuis Nashville"
- Sherman, Ewing, JE Smith : "depuis Nashville"
- Blair, ML Smith, Osterhaus: "depuis Huntsville"

12.13 Zones d'entrée des renforts de l'Union

Les renforts de l'Union peuvent être placés dans plusieurs zones. Ces zones sont décrites ci-dessous.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

- **Depuis Nashville** : si les unités arrivent depuis Nashville, le joueur de l'Union peut les placer dans une gare sur la ligne Nashville & Chattanooga ou la ligne Tracy City. Cependant, il doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée entre l'hexagone où l'unité est placée et S0120 ou S0109. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité confédérée, une ZdC confédérée, ou une gare endommagée ou détruite. Il ne peut pas traverser un pont détruit, ou entrer dans un comté occupé par les confédérés. Ces renforts peuvent également être placés dans un hexagone du bord nord-ouest de la carte entre S0108 et S0128 qui contient une route ou une voie ferrée sortant par le bord nord-ouest de la carte.
- **Depuis Huntsville** : si les unités arrivent depuis Huntsville, le joueur de l'Union peut les placer dans l'un des hexagones suivants : S1934, S2134, S2534, S2633, S2734, S2833 ou S2934.
- **Depuis McMinnville** : si les unités arrivent depuis McMinnville, le joueur de l'Union peut les placer dans un hexagone du bord nord-ouest de la carte entre N0103 et N0129 qui contient une route sortant par le bord nord-ouest de la carte.
- **Depuis Kentucky** : si les unités arrivent depuis le Kentucky, le joueur de l'Union peut les placer dans la case hors-carte Stanford.

13.0 STEWART & BR JOHNSON (Scénario 8)

À la fin de chaque phase de renforts dans le scénario 8, le joueur confédéré peut remplacer Stewart-C (Corps de Hill) par Stewart-A (Corps de Buckner). Le joueur confédéré ne peut remplacer le pion de Stewart qu'une seule fois pendant la partie.

À la fin de chaque phase de renforts après que le joueur confédéré a placé Gregg et McNair (renforts du Mississippi) sur la carte, il peut remplacer BR Johnson-D (Corps de Hill) par BR Johnson-B (I Corps) ou BR Johnson-C (Corps de Buckner). Si BR Johnson n'a pas 2 points d'artillerie, le joueur confédéré doit noter sa valeur d'artillerie corrigée sur un bout de papier. Le joueur confédéré ne peut remplacer le pion de BR Johnson qu'une seule fois pendant la partie.

Si le joueur confédéré attache BR Johnson-D à une unité confédérée, il devra noter cette unité. Il peut ensuite détacher BR Johnson-D de cette même unité, et le placer comme il le souhaite à une autre brigade d'infanterie détachée [sub].

14.0 COMMANDANTS "D'AILE" CONFÉDÉRÉS (Scénario 8)

Dans le scénario 8, le joueur confédéré peut réorganiser son armée en "ailes" s'il le souhaite. Historiquement, Bragg a réorganisé son armée en ailes lors de la bataille de Chickamauga dans le but de lui donner un meilleur contrôle sur son armée qui avait connu une croissance rapide en raison des renforts qu'il avait reçus.

14.1 Réorganiser l'armée en ailes

Au début d'un tour où Longstreet est sur la carte, le joueur confédéré peut réorganiser les unités d'infanterie et les chefs de son armée en deux ailes, "l'aile de Longstreet" et "l'aile de Polk". Cette réorganisation est faite comme décrit ci-dessous :

A. *Hood :* Le joueur confédéré place Hood sur la carte sur la division de Law.

B. *Hill, Buckner, Walker, Hood :* Le joueur confédéré doit placer deux des quatre corps au sein de chaque aile. Pour cela, il place un marqueur "Longstreet's Wing" ou "Polk's Wing" dessous chaque marqueur de chef de corps. (Remarque : le corps "L" de Hood ne doit pas être placé dans l'aile de Longstreet. le "L" de Longstreet-A est la désignation de son aile, pas de son corps).

C. *Polk :* Le joueur confédéré doit placer au moins une division du corps de Polk (Cheatham ou Hindman) dans l'aile de Polk; il peut placer la deuxième division dans l'une des deux ailes. Placez les marqueurs d'aile sur chaque division. De plus, placez les marqueurs d'aile sur les unités de substitution qui ont été détachées du corps de Polk (ces unités peuvent être placées dans l'une des deux ailes). (Remarque : le corps de Polk n'a pas de chef de corps quand l'armée confédérée est réorganisée en ailes).

Après avoir divisé son armée en deux ailes, le joueur confédéré retourne le pion de Longstreet sur sa face Longstreet-A. Il retourne également le pion de Polk sur sa face Polk-B. Si Polk est attaché à une division qui appartient à l'aile de Longstreet, il doit être transféré sur une unité de l'aile de Polk lors de la phase de transfert de chef.

Longstreet-A et Polk-B fonctionnent comme des chefs d'armée normaux, à deux exceptions près :

A. *Ces* chefs ne peuvent lancer un grand assaut que si le chef de corps qui a initié l'action d'assaut fait partie de l'aile de ce chef, et

B. Lorsque l'un de ces chefs lance un grand assaut, seules les unités de l'aile de ce chef peuvent être sélectionnées pour faire partie du grand assaut. Les unités de l'aile opposée, et les unités de cavalerie, ne peuvent pas être sélectionnées pour faire partie d'un grand assaut qui est tenté par Longstreet ou Polk. (Remarque : la "réserve d'artillerie" peut être sélectionnée pour participer à un grand assaut des deux ailes, mais le "Corps d'artillerie B" ne peut être sélectionné que pour participer à un grand assaut lancé par le commandant d'aile qui commande le corps de Buckner ou par Bragg).

Aucune restriction n'est imposée à Bragg, il fonctionne normalement quand l'armée confédérée est réorganisée en ailes.

Ni Longstreet, ni Polk ne peut transférer un chef de corps de l'aile opposée.

Si un commandant d'aile occupe un hexagone dans lequel toutes les unités de son aile sont éliminées, il est immédiatement transféré dans l'hexagone le plus proche contenant des unités de son aile. Il est transféré même si les unités de l'aile opposée occupent toujours l'hexagone.

14.2 Retour de l'armée à l'organisation standard

Au début d'un tour où l'armée confédérée est organisée en deux ailes, le joueur confédéré peut ramener son armée à l'organisation standard. Pour cela, il supprime tous les marqueurs "Longstreet's Wing" et "Polk's Wing". Puis, il retourne le pion de Longstreet sur sa face Longstreet-C, et enlève Hood. Il retourne également le pion de Polk sur sa face Polk-A. Si Polk ou Longstreet est attaché à des divisions qui ne font pas partie de leur corps, ils doivent être transférés sur une unité de leur corps pendant la phase de transfert de chef.

Le joueur confédéré ne peut organiser son armée en ailes qu'une seule fois pendant la partie; une fois qu'il a ramené son armée à l'organisation standard, il ne peut plus l'organiser en ailes.

SCÉNARIOS DU JEU AVANCÉ

Il existe deux scénarios du jeu avancé, un de 32 tours (scénario 8) un autre de 40 tours (scénario 9). Sauf indication contraire dans les instructions suivantes, toutes les unités commencent le jeu avec leur face normale visible au niveau de fatigue 0 avec des marqueurs de force organisés. Placez le marqueur de tour sur la piste des tours dans la case du 29 août (pour le scénario 8) ou la case du 28 octobre (pour le scénario 9). C'est le tour 1. Dans le scénario 8, les joueurs doivent garder la trace des pertes d'effectif seulement dues au combat; mais dans le scénario 9, puisque les pertes d'effectif qui ne sont pas dues au combat causent également un gain ou une perte de PV, les joueurs doivent garder leur trace dans ce scénario.

SCENARIO 8 : La campagne de Chickamauga

NOTES : Ce scénario couvre toute la campagne de Chickamauga, à partir du moment où l'armée de l'Union a traversé le Tennessee jusqu'à la bataille de Chickamauga.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 32 tours, du 29 août au 29 septembre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Démarrage du jeu :* Voir section 11.0 des règles du jeu avancé.
2. *Ponts et bacs traversant le Tennessee :* Tous les ponts et bacs sur le Tennessee sont détruits (entre Tucker Ferry (N1001-N1101) et Sublet Ferry (S2934-S3033)).
3. *E. McCook & Watkins :* les brigades de cavalerie de l'Union E.McCook et Watkins commencent le jeu hors-carte. Dans la phase de renfort du tour 4, placez E. McCook sur la *carte.* Dans la phase de renfort du tour 5, placez Watkins sur la carte. Ces unités arrivent "depuis HuntsvilIe" (voir 12.13 des règles du jeu avancé).
4. *Jones :* le chef de corps confédéré Jones (commandant des unités du Tennessee de l'est) peut être attaché à une unité du corps "ET" ou "B" dans ce scénario.
5. *Dépôt de l'Union :* le joueur de l'Union peut placer un dépôt sur la carte au début de la partie. Il *peut* placer ce dépôt en S2023 (Stevenson) ou S0108 (Tracy City).
6. *Indécision de Bragg :* jusqu'à ce que Longstreet ou Johnston soit arrivé sur la carte, appliquez ces deux modificateurs aux jets de dés de l'Union qui suivent :
   - **Première initiative** : Le joueur de l'Union ajoute 1 à son jet de dé de première initiative de chaque cycle d'action. Tous les jets de dés d'initiative ultérieurs pour le cycle d'action *ne sont pas* affectés. Ce modificateur augmente la probabilité qu'un événement aléatoire de paralysie du commandement affecte les confédérés (voir 2.0 des règles du jeu avancé).
   - **Fin aléatoire du cycle d'action** : le joueur de l'Union peut soustraire 1 de tous ses jets de dés pour prolonger le cycle d'action (ainsi il réussit sur 1, 2 ou 3).

   Une fois que Longstreet ou Johnston est sur la carte (et non dans une case hors-carte), ces modificateurs sont inversés pour le reste de *la partie :*
   - **Première initiative** : le joueur confédéré ajoute maintenant 1 à son jet de dé lors de la première initiative de chaque cycle d'action. Ce modificateur augmente la probabilité qu'un événement aléatoire de paralysie du commandement affecte le joueur de l'Union.
   - **Fin aléatoire du cycle d'action** : le joueur confédéré peut soustraire 1 de tous ses jets de dés pour prolonger le cycle d'action (ainsi il réussit sur 1, 2 ou 3).

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (PV) pour les évènements suivants :

PV	Raison
+50	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Hamilton
+35	Pour chacun des comtés listés ci-dessous que le joueur de l'Union contrôle à la fin de la partie : • Whitfield • Bradley
+25	Pour chacun des comtés listés ci-dessous que le joueur de l'Union contrôle à la fin de la partie : • Catoosa • Walker
+20	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Murray
+15	Pour chacun des comtés listés ci-dessous que le joueur de l'Union contrôle à la fin de la partie : • Dade • Chattooga
+30	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Resaca +20 Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Rome +15 Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Athens
+30	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Knoxville +10 Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Cumberland Gap
+30	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Saltville
+15	Si une unité de l'Union (de tout type) occupe la case hors-carte Saltville à la fin de chaque segment hors-carte (Remarque : ces VP ne sont pas donnés si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte Saltville à la fin de la partie).
-30	Pour chacun des comtés listés ci-dessous que le joueur confédéré contrôle à la fin du jeu : • Jackson • Marion
-15	Si le joueur confédéré contrôle le comté de Sequatchie
-20	Si une unité d'infanterie confédérée occupe la case hors-carte de Monticello ou de London
-2	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdus au combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas lors de marche étendue, de marche forcée, ou de mouvement d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement).
+3	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas lors de marche étendue, de marche forcée ou de mouvement d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement).
-1	Pour chaque point de ravitaillement de l'Union perdu au combat, dans une marche étendue ou par la destruction d'un dépôt par le joueur confédéré (mais pas les points perdus par destruction volontaire)
+1	Pour chaque point de ravitaillement confédéré perdu au combat, dans une marche étendue ou par la destruction d'un dépôt par le joueur de l'Union (mais pas les points perdus par destruction volontaire)
-5	Si un dépôt de l'Union est détruit par le joueur confédéré (pas par destruction volontaire)
+5	Si un dépôt confédéré est détruit par le joueur de l'Union (pas par destruction volontaire)

A la fin du jeu, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'Union	Vainqueur
150 ou plus	Victoire décisive de l'Union
120 à 149	Victoire substantielle de l'Union
90 à 119	Victoire marginale de l'Union
60 à 89	Victoire marginale confédérée
30 à 59	Victoire substantielle confédérée
29 ou moins	Victoire décisive confédérée

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	Sur la carte (voir 11.1)
Polk-A	Corps	P	Ldr	-	Sur la carte (voir 11.1)
Hindman	Div	P	Inf	12	Sur la carte (voir 11.1)
Cheatham-A	Div	P	Inf	13	Sur la carte (voir 11.1)
Hill	Corps	H	Ldr	-	Sur la carte (voir 11.1)
Cleburne-A	Div	H	Inf	10	Sur la carte (voir 11.1)
Stewart-C	Div	H	Inf	8	Sur la carte (voir 11.1)
BR Johnson-D	Brig	H	Inf	2	Sur la carte (voir 11.1)
Liddell	Div	W	Inf	8	Sur la carte (voir 11.1)
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1	Sur la carte (voir 11.1)
3 CS	Regt	W-W	Cav	1	Sur la carte (voir 11.1)
Wagon Trains 1-5	-	-	-	(0)*	Sur la carte (voir 11.1)
Dépôt	-	-	-	(4)*	N2628 (Chattanooga)
Buckner	Corps	B	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Preston	Div	B	Inf	9	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Corps d'artillerie B	Brig	B	Art	1	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Pegram	Div	F-P	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Scott	Brig	F-P	Cav	2	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Davidson-A	Brig	F-P	Cav	2	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Hodge	Brig	F-P	Cav	1	hors-carte (voir 11.3 — #1)
Forrest-B	Corps	F	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3 — #2)
Armstrong-A	Div	F-A	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3 — #2)
James Wheeler-A	Brig	F-A	Cav	2	hors-carte (voir 11.3 — #2)
Dibrell	Brig	F-A	Cav	3	hors-carte (voir 11.3 — #2)
Frazer	Brig	B	Inf	3^	Case Cumberland Gap
A. Jackson-A	Brig	B	Inf	2	Case Jonesborough
Giltner	Brig	-	Cav	1	Case Saltville
J. Williams	Brig	-	Cav	1	Case Saltville
Mauldin	Regt	W-M	Cav	1	Renfort de cavalerie
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Harrison	Brig	W-W	Cav	2	Renfort de cavalerie
Crews	Brig	W-W	Cav	3	Renfort de cavalerie
Martin	Div	W-M	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Morgan	Brig	W-M	Cav	1	Renfort de cavalerie
Russell	Brig	W-M	Cav	1	Renfort de cavalerie
Wagon Train 6	-	-	-	(2)*	Renfort de cavalerie
Walker	Corps	W	Ldr	-	Renfort du Mississippi
Gist-C	Div	W	Inf	9	Renfort du Mississippi
Breckinridge	Div	H	Inf	7	Renfort du Mississippi
Gregg	Brig	W	Inf	3	Renfort du Mississippi
McNair	Brig	P	Inf	2	Renfort du Mississippi
French	Div	P	Inf	3	Renfort du Mississippi
Johnston	Armée	AT	Ldr	-	Renfort du Mississippi
Loring	Div	H	Inf	8	Renfort du Mississippi
Longstreet-C	Corps	L	Ldr	-	Renfort du Virginie
Law-A	Div	L	Inf	12	Renfort du Virginie
Kershaw-A	Div	L	Inf	11	Renfort du Virginie
Pickett-A	Div	L	Inf	9	Renfort du Virginie
Jones	Corps	ET	Ldr	-	Renfort du Tennessee de l'est
Wharton	Brig	ET	Inf	3	Renfort du Tennessee de l'est
Corse	Brig	ET	Inf	2	Renfort du Tennessee de l'est
60 VA	Regt	ET	Inf	2	Renfort du Tennessee de l'est (urgence)

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.

* Le joueur confédéré a 5 convois de chariots qui commencent le jeu sur la carte. Il peut diviser les 4 points de ravitaillement avec lesquels il commence entre les convois de chariots et le dépôt de Chattanooga comme il le souhaite. Un convoi de chariots supplémentaire arrive avec les derniers renforts de cavalerie. Ce convoi arrive sur la carte en portant 2 points de ravitaillement.

^ Frazer commence le jeu sous un marqueur "Breastworks-Complete".

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Rosecrans	Armée	AC	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Thomas-A	Corps	XIV	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Reynolds	Div	XIV	Inf	8	sur la carte (voir 11.0)
Brannan	Div	XIV	Inf	12	sur la carte (voir 11.0)
Baird-A	Div	XIV	Inf	9	sur la carte (voir 11.0)
Negley	Div	XIV	Inf	8	sur la carte (voir 11.0)
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	4	sur la carte (voir 11.0)
A. McCook	Corps	XX	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Sheridan-A	Div	XX	Inf	9	sur la carte (voir 11.0)
RW Johnson-A	Div	XX	Inf	9	sur la carte (voir 11.0)
Davis-B	Div	XX	Inf	8	sur la carte (voir 11.0)
39 IN	Regt	XX	Mnt. Inf	1	sur la carte (voir 11.0)
Crittenden	Corps	XXI	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Wood-C	Div	XXI	Inf	8	sur la carte (voir 11.0)
Palmer	Div	XXI	Inf	10	sur la carte (voir 11.0)
Van Cleve	Div	XXI	Inf	8	sur la carte (voir 11.0)
Stanley	Corps	Cav	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
R. Mitchell	Div	Cav-1	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	sur la carte (voir 11.0)
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	sur la carte (voir 11.0)
Minty	Brig	Cav-2	Cav	3	sur la carte (voir 11.0)
Long	Brig	Cav-2	Cav	2	sur la carte (voir 11.0)
Wagon Trains 1-8	-	-	-	(24)*	sur la carte (voir 11.0)
Dépôt	-	-	-	(0)*	Voir règle spéciale 5
3 OH	Regt	XIV	Inf	1	S2023 (Stevenson)
89 OH	Regt	Res	Inf	1	S0108 (Tracy City)
Burnside	Armée	DO	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3)
Hartsuff	Corps	XXIII	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3)
White	Div	XXIII	Inf.	7	hors-carte (voir 11.3)
Hascall	Div	XXIII	Inf	7	hors-carte (voir 11.3)
XXIII Corps Art	Brig	XXIII	Art	1	hors-carte (voir 11.3)
Shackelford-A	Div	XXIII-Cav	Ldr	-	hors-carte (voir 11.3)
Byrd	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	hors-carte (voir 11.3)
Foster-A	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	hors-carte (voir 11.3)
Garter	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	hors-carte (voir 11.3)
Wolford-A	Brig	DO	Cav	2	hors-carte (voir 11.3)
De Courcy	Brig	IX	Inf.	3	hors-carte (voir 11.3)
E. McCook	Brig	Cav-1	Cav	2	Renfort - voir règle spéciale 3 (Tour 4)
Watkins	Brig	Cav-1	Cav	2	Renfort - voir règle spéciale 3 (Tour 5)
Tillson	Brig	Res	Inf	4	Renfort du corps de réserve
D. McCook	Brig	Res	Inf	4	Renfort du corps de réserve
Granger-A	Corps	Res	Ldr	-	Renfort du corps de réserve
Steedman	Div	Res	Inf	6	Renfort du corps de réserve
Spears-A	Brig	Res	Inf	3	Renfort du corps de réserve
Ferrero	Div	IX	Inf	6	Renfort du Kentucky (Tour 12)
Parke	Corps	IX	Ldr	-	Renfort du Kentucky (Tour 16)
Potter	Div	IX	Inf	3	Renfort du Kentucky (Tour 16)

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.

* Le joueur de l'Union dispose de 8 convois de chariots qui commencent le jeu sur la carte. Il peut diviser les 24 points de ravitaillement avec lesquels il commence entre les convois de chariots et son dépôt comme il le souhaite.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

SCENARIO 8 : La campagne de Chickamauga (Placement historique)

NOTES : Ce placement est prévu pour les joueurs qui souhaitent jouer en solitaire, puisque le placement standard du scénario 8 exige des informations cachées des deux côtés lors du placement. Plusieurs sections sont omises (ces sections sont exactement les mêmes que dans le scénario 8 standard) : Cartes, Durée de jeu et Conditions de victoire. Cependant, toutes les règles spéciales sont incluses ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Démarrage du jeu : La* plus grande partie de la section 11.0 des règles du jeu avancée n'est pas utilisée pour démarrer ce jeu. Les sections 11.1, 11.2, 11.3 et une partie de 11,4 sont omises. Au lieu de cela, le jeu commence au milieu de la section 11.4, avec le paragraphe commençant par "Après cela, le cycle d'action commence". C'est juste avant que les unités de l'Union ne commencent à traverser le Tennessee. Aucun renfort confédéré n'est placé sur la piste des tours.
2. *Les ponts et bacs à travers le Tennessee :* tous les ponts et bacs sur le Tennessee sont détruits, à l'exception des bacs ci-dessous :
   - S1512-S1611 (Allen's Ferry)
   - S1809-S1910 (Love's Ferry)

   En outre, le joueur de l'Union place un pont de fleuve [Major river] sur le Tennessee à l'endroit ci-dessous :
   - S2423-S2523 (Caperton's Ferry)

   Egalement, si Sheridan tente de construire un pont flottant pendant la phase de récupération à l'emplacement ci-dessous, il reçoit un modificateur de -4* pour avoir tenté de construire ce pont depuis quatre jours auparavant :
   - S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)
3. *E. McCook & Watkins :* les brigades de cavalerie de l'Union E. McCook et Watkins commencent le jeu hors-carte. Dans la phase de renfort du tour 4, placez E. McCook sur la carte. Dans la phase de renfort du tour 5, placez Watkins sur la carte. Ces unités arrivent "depuis Huntsville" (voir 12.6 des règles du jeu avancé).
4. *Jones :* Le chef de corps confédéré Jones (commandant d'unités du Tennessee de l'est) peut être attaché à une unité du corps "ET" ou "B" dans ce scénario.
5. *Indécision de Bragg :* jusqu'à ce que Longstreet ou Johnston soit arrivé sur la carte, appliquez ces deux modificateurs pour les jets de dés de l'Union suivants :
   - **Première initiative** : Le joueur de l'Union ajoute 1 à son jet de dé de première initiative de chaque cycle d'action. Tous les jets de dés d'initiative ultérieurs de ce cycle d'action ne sont pas affectés. Ce modificateur augmente les probabilités qu'un événement aléatoire de paralysie du commandement affecte les confédérés (voir 2.0 des règles du jeu avancé).
   - **Fin aléatoire du cycle d'action** : le joueur de l'Union peut soustraire 1 à tous ses jets de dés pour prolonger le cycle d'action (ainsi il réussit sur 1, 2 ou 3).

   Une fois que Longstreet ou Johnston est sur la carte (pas dans une case hors-carte), ces modificateurs sont inversés pour le reste de la partie :
   - **Première initiative** : le joueur confédéré ajoute maintenant 1 à son jet de dé de première initiative de chaque cycle d'action. Ce modificateur augmente les probabilités qu'un événement aléatoire de paralysie du commandement affecte le joueur de l'Union.
   - **Fin aléatoire du cycle d'action** : le joueur confédéré peut soustraire 1 à tous ses jets de dés pour prolonger le cycle d'action (ainsi il réussit sur 1, 2 ou 3).
6. *Cleburne & Breckinridge :* ces unités ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3. Soit l'unité voit ces restrictions immédiatement levées si une unité de l'Union se déplace à 12 hexagones de son hexagone de placement sur la rive sud-est du Tennessee lors des tours 1 et 2. Historiquement, ces unités avaient été réparties pour couvrir l'ensemble des gués et bacs au nord-est de Chattanooga pendant que Rosecrans franchissait, sans concentration toutes ses divisions.
7. *Van Cleve, Wagon Train 2 :* ces unités ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3. Ces restrictions sont immédiatement levées si une unité confédérée se déplace à 12 hexagones de N0118 (Lamb) lors des tours 1 et 2. Historiquement, ces unités étaient à Pikeville (hors-carte, à environ 16 km au nord-est du carrefour de Pitt (N0113)).

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Cleburne-A	Div	H	Inf	10*	N1912 (Litteral)
Hill	Corps	H	Ldr	-	N2522 (Olive)
Breckinridge	Div	H	Inf	7*	N2522 (Olive)
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N2628 (Chattanooga)
Walker	Corps	W	Ldr	-	N2628 (Chattanooga)
Gist-C	Div	W	Inf	9^	N2628 (Chattanooga)
Liddell	Div	W	Inf	8^	N2628 (Chattanooga)
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1^	N2628 (Chattanooga)
Wagon Trains 1-5	-	-	-	(0)	N2628 (Chattanooga)
Dépôt	-	-	-	(4)	N2628 (Chattanooga)
Polk-A	Corps	P	Ldr	-	N2831 (Summertown)
Cheatham-A	Div	P	Inf	13	N2831 (Summertown)
Hindman	Div	P	Inf	12	N2633 (Wauhatchie)
3 CS	Regt	W-W	Cav	1^	S2319
Mauldin	Regt	W-M	Cav	1	S4731 (Rawlingsville)
Stewart-A	Div	B	Inf	8	Case d'Athens
BR Johnson-A	Brig	B	Inf	2	Case d'Athens
Buckner	Corps	B	Ldr	-	Case de Campbell's Station
Preston	Div	B	Inf	9	Case de Campbell's Station
Corps d'artillerie B	Brig	B	Art	1	Case de Campbell's Station
Forrest-B	Corps	F	Ldr	-	Case de Campbell's Station
Armstrong-A	Div	F-A	Ldr	-	Case de Campbell's Station

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
James Wheeler-A	Brig	F-A	Cav	2	Case de Campbell's Station
Dibrell	Brig	F-A	Cav	3	Case de Campbell's Station
Pegram	Div	F-P	Ldr	-	Case de Campbell's Station
Scott	Brig	F-P	Cav	2	Case de Campbell's Station
Davidson-A	Brig	F-P	Cav	2	Case de Campbell's Station
Hodge	Brig	F-P	Cav	1	Case de Campbell's Station
Frazer	Brig	B	Inf	3^	Case de Cumberland Gap
A.Jackson-A	Brig	B	Inf	2	Case de Jonesborough
Giltner	Brig	-	Cav	1	Case de Saltville
J. Williams	Brig	-	Cav	1	Case de Saltville
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Harrison	Brig	W-W	Cav	2	Renfort de cavalerie
Crews	Brig	W-W	Cav	3	Renfort de cavalerie
Martin	Div	W-M	Ldr	-	Renfort de cavalerie
Morgan	Brig	W-M	Cav	1	Renfort de cavalerie
Russell	Brig	W-M	Cav	1	Renfort de cavalerie
Wagon Train 6	-	-	-	(2)	Renfort de cavalerie
Gregg	Brig	W	Inf	3	Renfort du Mississippi
McNair	Brig	P	Inf	2	Renfort du Mississippi
French	Div	P	Inf	3	Renfort du Mississippi
Johnston	Armée	AT	Ldr	-	Renfort du Mississippi
Loring	Div	H	Inf	8	Renfort du Mississippi
Longstreet-C	Corps	L	Ldr	-	Renfort de Virginie
Law-A	Div	L	Inf	12	Renfort de Virginie
Kershaw-A	Div	L	Inf	11	Renfort de Virginie
Pickett-A	Div	L	Inf	9	Renfort de Virginie
Jones	Corps	ET	Ldr	-	Renfort du Tennessee de l'est
Wharton	Brig	ET	Inf	3	Renfort du Tennessee de l'est
Corse	Brig	ET	Inf	2	Renfort du Tennessee de l'est
60 VA	Regt	ET	Inf	2	Renfort du Tennessee de l'est (Urgence)

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.
^ Les unités marquées commencent le jeu sous des marqueurs "Breastworks-Complete".
* Cleburne et Breckinridge ne peut pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3.

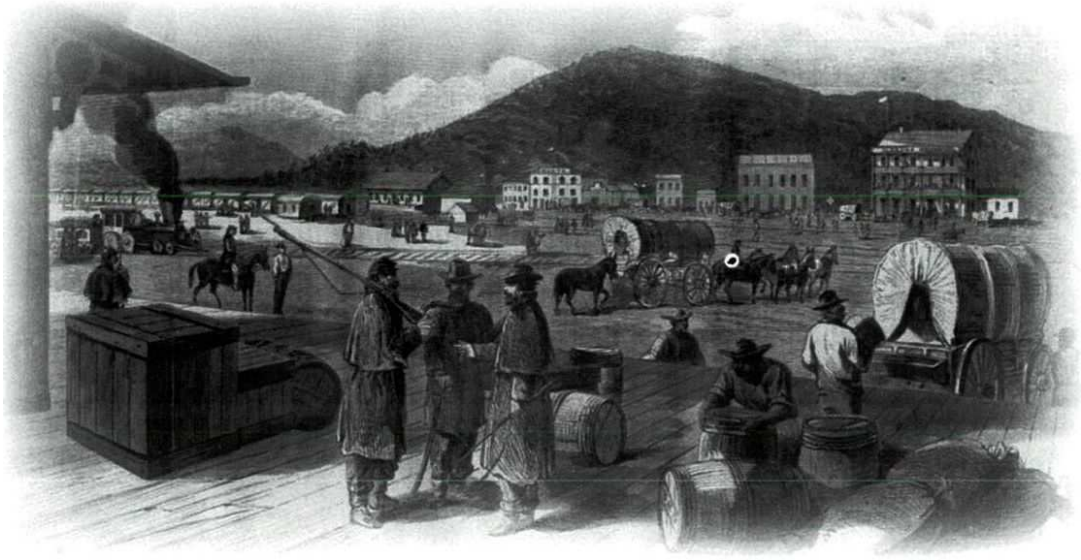
PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Minty	Brig	Cav-2	Cav	3	N0903 (Smith's Crossroads)
Sub-1 [Hazen]	Brig	[XXI]	Inf	3+	N1819 (Poe's Tavern)
Wagner	Brig	XXI	Inf	3	N2126
Wilder-A	Brig	XIV	Mnt. Inf	4	N2126
Wagon Train 1	-	-	-	(3)	N2126
Van Cleve	Div	XXI	Inf	8*	N0118 (Lamb)
Wagon Train 2	-	-	-	(3)*	N0118 (Lamb)
Crittenden	Corps	XXI	Ldr	-	N0524 (Dunlap)
Palmer	Div	XXI	Inf	7+	N0524 (Dunlap)
Wood-A	Div	XXI	Inf	5	N0727 (Therman's)
Wagon Train 3	-	-	-	(3)	N0727 (Therman's)
89 OH	Regt	Res	Inf	1	S0108 (Tracy City)
Reynolds	Div	XIV	Inf	8	S1809
Brannan	Div	XIV	Inf	12	S1512
Wagon Train 4	-	-	-	(3)	S1512
Sheridan-A	Div	XX	Inf	9	S1915 (Bridgeport)
Wagon Train 5	-	-	-	(3)	S1915 (Bridgeport)
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	S1915 (Bridgeport)
Long	Brig	Cav-2	Cav	2	S1915 (Bridgeport)
Stanley	Corps	Cav	Ldr	-	S2021 (Bolivar)
R. Mitchell	Div	Cav-1	Ldr	-	S2021 (Bolivar)

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	S2021 (Bolivar)
Wagon Train 6	-	-	-	(3)	S2021 (Bolivar)
Rosecrans	Armée	AC	Ldr	-	S2023 (Stevenson)
Thomas-A	Corps	XIV	Ldr	-	S2023 (Stevenson)
3 OH	Regt	XIV	Inf	1	S2023 (Stevenson)
Dépôt	-	-	-	(0)	S2023 (Stevenson)
Negley	Div	XIV	Inf	8	S1623 (Cave Spring)
Wagon Train 7	-	-	-	(3)	S1623 (Cave Spring)
Baird-A	Div	XIV	Inf	9	S1123 (Anderson)
A. McCook	Corps	XX	Ldr	-	S2423
Davis-B	Div	XX	Inf	8	S2423
Wagon Train 8	-	-	-	(3)	S2423
RW Johnson-A	Div	XX	Inf	9	S2734 (Bellafonte)
39 IN	Regt	XX	Mnt. Inf	1	S2734 (Bellafonte)
Burnside	Armée	DO	Ldr	-	Case de Jamestown
Hartsuff	Corps	XXIII	Ldr	-	Case de Jamestown
White	Div	XXIII	Inf	7	Case de Jamestown
Hascall	Div	XXIII	Inf	7	Case de Jamestown
XXIII Corps Art	Brig	XXIII	Art	1	Case de Jamestown
Shackelford-A	Div	XXIII-Cav	Ldr	-	Case de Jamestown
Byrd	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	Case de Jamestown
Foster-A	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	Case de Jamestown
Garter	Brig	XXIII-Cav	Cav	3	Case de Jamestown
Wolford-A	Brig	DO	Cav	2	Case de Jamestown
De Courcy	Brig	IX	Inf	3	Case de London
E. McCook	Brig	Cav-1	Cav	2	Renfort - Voir règle spéciale 3 (Tour 4)
Watkins	Brig	Cav-1	Cav	2	Renfort - Voir règle spéciale 3 (Tour 5)
Tillson	Brig	Res	Inf	4	Renfort du corps de réserve
D. McCook	Brig	Res	Inf	4	Renfort du corps de réserve
Granger-A	Corps	Res	Ldr	-	Renfort du corps de réserve
Steedman	Div	Res	Inf	6	Renfort du corps de réserve
Spears-A	Brig	Res	Inf	3	Renfort du corps de réserve
Ferrero	Div	IX	Inf	6	Renfort du Kentucky (Tour 12)
Parke	Corps	IX	Ldr	-	Renfort du Kentucky (Tour 16)
Potter	Div	IX	Inf	3	Renfort du Kentucky (Tour 16)

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.
* Van Cleve et Wagon Train 2 ne peuvent pas s'activer ou se retrancher jusqu'au tour 3.
+ Dans ce scénario, Palmer a 3 points d'artillerie, et Sub-1 a 1 point d'artillerie. Historiquement, Sub-1 est la brigade d'Hazen de la division de Palmer; dans ce scénario, elle fait partie du XXI corps.



Stevenson Alabama

SCÉNARIO 9 : Le Siège de Chattanooga

NOTES : ce scénario couvre la campagne autour de Chattanooga, à partir du moment où la "ligne Cracker" est brisée par la déroute des confédérés à Lookout Mountain et Missionary Ridge.

CARTES : Les deux cartes sont utilisées

DURÉE DU JEU : 40 tours, du 28 octobre au 6 décembre 1863.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Le Tennessee :* tous les ponts et bacs sur le Tennessee sont détruits (entre Tucker Ferry (N1001-N1101) et Sublet Ferry (S2934-S3033)), sauf pour les deux bacs ci-dessous :
   - N2328-N2329
   - N2529-N2628 (Flying Ferry)

   En outre, le joueur de l'Union place quatre ponts de fleuve [Major river] sur le Tennessee aux endroits indiqués ci-dessous :
   - S1915 (Bridgeport) - S1914 (Taylor's Store)
   - S1809-S1910 (Love's Ferry)
   - N2529-N2429
   - N2529-N2628 (Flying Ferry)

   En outre, le pont sur l'écran hors-carte entre les cases de Campbell's Station et d'Athens est détruit.
2. *Rivière guéable :* Les fleuves [Major river] ne sont pas guéables lors de ce scénario. Cependant, les rivières [Minor river] respectent les règles standards sur les gués. (Remarque : les fleuves sur l'écran hors-carte (mais pas les rivières) ne sont pas guéables. Cela signifie qu'aucune unité (y compris la cavalerie) ne peut se déplacer entre des cases hors-carte à travers un fleuve sauf s'il y a un pont sur la rivière entre ces deux cases).
3. *Début du tour 1 :* Le tour 1 commence avec le cycle d'action. Les phases avant le cycle d'action ne sont pas effectuées au tour 1 (uniquement).
4. *Premières initiatives du tour 1 :* Au début du cycle d'action du tour 1 (uniquement), les joueurs ne lancent pas les dés pour l'initiative. Au lieu de cela, le joueur confédéré remporte la première initiative. S'il attaque des unités de l'Union lors de cette initiative, toutes les initiatives suivantes sont déterminées normalement. Toutefois, s'il n'attaque pas d'unités de l'Union (s) au cours de cette initiative, il remporte la deuxième initiative. Après cette deuxième initiative, l'initiative est déterminée normalement.
5. *Fin aléatoire du cycle d'action du tour 1 :* Au tour 1 (uniquement), si les deux joueurs obtiennent le même résultat (et pas seulement un "1") dans un segment d'initiative, le cycle d'action peut se terminer. Si cela arrive, les joueurs suivent la procédure décrite dans la section 3.0 des règles du jeu avancé pour continuer le cycle d'action. Si aucun joueur ne prolonge le cycle d'action, le jeu passe à la phase de récupération. Si le joueur de l'Union réussit et si les joueurs ont obtenus un double 4 ou un double 5, il effectue un test d'insubordination. Lors de tous les tours suivants, le cycle d'action ne pourra se terminer que si les deux joueurs obtiennent un "1" pendant le segment d'initiative.
6. *Cavalerie de l'Union :* toutes les unités de cavalerie de l'Union commencent le jeu hors-carte. A partir du tour 6, le joueur de l'Union peut rappeler ces unités sur la carte s'il le souhaite (noter qu'il peut être préférable de les laisser hors-carte jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires afin de ne pas avoir à les ravitailler). Il n'est pas tenu de prendre cette décision au tour 6; le joueur de l'Union peut la retarder aussi longtemps qu'il le souhaite. Lors du rappel de ces unités, procédez comme suit :
   - Stanley et toutes les unités de la 1ère division (Elliott, Campbell, La Grange et Watkins) sont placées sur la piste des tours un tour après le tour en cours. A ce tour, elles entrent "depuis Nashville" (voir la section 12.13 des règles du jeu avancé) (**Remarque** : comme les unités de cavalerie ne peuvent pas se déplacer par voie ferrée, ces unités doivent être placées sur le bord nord-ouest de la carte).
   - Toutes les unités de la 2ème division (Crook, Minty, Long et Wilder) sont placées sur la piste des tours deux tours après le tour en cours. A ce tour, elles arrivent "depuis Huntsville" (voir la section 12.13 des règles du jeu avancé).

   Les unités de cavalerie de l'Union peuvent également quitter la carte. Si, au début d'une phase de récupération, une unité de cavalerie occupe un hexagone qui fait partie de la zone où elle est entrée, le joueur de l'Union peut retirer cette unité de la carte. Ses marqueurs "démoralisé", de fatigue, ou de non-ravitaillement (le cas échéant) sont supprimés; si elle est épuisée, elle est retournée sur sa face normale; si son marqueur de force est désorganisé, elle est retournée sur sa face organisée. Elle peut revenir sur la carte de la même manière qu'elle est entrée lors d'un tour ultérieur de la partie.
7. *Levée des restrictions de commandement :* A un seul moment* de la partie, les deux joueurs peuvent lever temporairement les restrictions de commandement de certains de leurs chefs. Un joueur peut le faire à tout moment pendant le cycle d'action. Si un joueur lève les restrictions de commandement, ses chefs sont affectés comme décrit ci-dessous :
   - *Union :* les chefs de corps de l'Union Thomas, Hooker et Sherman n'ont pas de restrictions quant à leur commandement. Ils peuvent être attachés à n'importe quelle unité d'infanterie de l'Union, peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union pour le mouvement, et peuvent sélectionner n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie de l'Union pour l'assaut. Toutefois, ils ne peuvent toujours pas sélectionner plus de quatre unités lors d'une action "d'activation de chef".
   - *Confédéré :* les chefs de corps confédérés Hardee (ou Cheatham), Breckinridge et Longstreet n'ont pas de restrictions quant à leur commandement. Ils peuvent être attachés à n'importe quelle unité d'infanterie confédérée, peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie confédérée pour le mouvement, et peuvent sélectionner n'importe quelle unité d'infanterie ou d'artillerie confédérée pour l'assaut. Toutefois, ils ne peuvent pas choisir plus de trois unités lors d'une action "d'activation de chef". (**Remarque** : bien que les restrictions de commandement soient levées, pas plus d'un chef de corps et de trois unités confédérés ne peuvent devenir insubordonnés dans un tour, mais les unités de substitution insubordonnées ne sont pas prises en compte. Ces trois unités peuvent être de l'un ou l'autre corps ou des deux. Si un chef est insubordonné, le joueur de l'Union sélectionne les trois unités éligibles dans son rayon de commandement).

   Si un joueur lève les restrictions de commandement, il doit noter le tour où il le fait. Au début du 6ème tour après celui-ci, les restrictions de commandement standard sont remises en vigueur. Si à ce moment un chef est attaché à une unité qui n'est pas sous son commandement, il est déplacé vers l'unité la plus proche qui se trouve sous son commandement.
8. *Artillerie de l'Union sur Mocassin Point :* Si une unité de l'Union avec au moins 2 points d'artillerie occupe N2730 (Mocassin Point), les unités confédérées sur l'autre rive du Tennessee en N2731 (Craven's House) sont affectées de 3 façons :
   - Les unités de convoi de chariots confédérées ne peuvent pas entrer dans cet hexagone, et le joueur confédéré ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement de convoi à travers cet hexagone (même s'il peut tracer un chemin vers celui-ci).
   - Si le joueur de l'Union attaque cet hexagone, il lance un dé avant la résolution du combat. Si le résultat est un nombre impair, il n'y a pas d'effet; la couverture nuageuse empêche l'artillerie d'effectuer un bombardement. Si le résultat est un nombre pair, les nuages se sont dispersés, le bombardement est un succès, et le joueur de l'Union ajoute "1" à son jet de dé de combat. Ce bombardement peut se produire un nombre de fois illimité par tour. (**Remarque** : le joueur de l'Union ne peut pas bombarder d'unités confédérées au tour 1).
   - Si une unité confédérée se déplace dans cet hexagone, le joueur de l'Union peut tenter de la bombarder. Pour cela, il lance un dé.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Si le résultat est 1 ou 2, il n'y a pas d'effet. Si c'est entre 3 et 6, l'unité perd tous ses points de mouvement restants. En outre, elle est placée sur sa face désorganisée. Si elle est déjà sur sa face désorganisée, elle n'est pas davantage affectée. Le joueur de l'Union peut tenter de bombarder les unités en mouvement un nombre de fois illimité par tour. Toutefois, il ne peut bombarder une unité que si elle est en mouvement. Il ne peut pas bombarder une unité restant dans cet hexagone. (**Remarque** : le joueur de l'Union ne peut pas bombarder des unités confédérées au tour 1).

9. *Unités d'artillerie de l'Union :* Aucune unité d'artillerie de l'Union (à l'exception de l'artillerie de réserve 1) ne peut attaquer ou participer à une action d'assaut ou de grand assaut (**Exception** : ces unités peuvent être utilisées sur Mocassin Point (voir règle spéciale 8, ci-dessus)). Si elles sont forcées de retraiter, ces unités sont éliminées; appliquez les pertes au combat aux autres unités dans l'hexagone (le cas échéant). Toutefois, ces unités se défendent normalement. En outre, si l'une de ces unités effectue une action de marche ou participe à une action d'activation de chef, elle ne peut se déplacer que d'un hexagone, et elle ne peut pas forcer la marche. L'artillerie de réserve 1 n'a pas de restrictions quant à ses mouvements ou la retraite.
10. *Walker / Gist :* Pendant une phase de renfort, le joueur confédéré peut remplacer Walker-B (du I corps) par Gist-B (du corps de Hardee). Si Longstreet est attaché à Walker, il est déplacé vers l'unité la plus proche sous son commandement. Le joueur confédéré ne peut pas remplacer Gist par Walker lors d'un tour ultérieur.
11. *Pont flottant "immédiat" :* Les deux joueurs ont la possibilité, une seule fois au cours du jeu, de construire **immédiatement** un pont flottant sur la carte (pas sur l'écran hors-carte) au début d'une phase de récupération, sans lancer de dés. Au début de chaque phase de récupération, le joueur de l'Union en a la possibilité; s'il refuse, le joueur confédéré peut utiliser cette option. Ce pont doit être construit sur le Tennessee.

    Pour construire un pont de cette façon, le joueur doit choisir une unité d'infanterie qui est à un niveau de fatigue 0, une valeur de combat de 5 ou plus, et à au moins 3 hexagones de l'un des hexagones qui recevra le pont. Aucune unité ennemie ne doit occuper un hexagone situé sur la rive de l'unité qui construit le pont et dans un rayon de 3 hexagones autour de celui qui reçoit le pont. Il déplace ensuite l'unité vers l'hexagone sur la même rive du Tennessee qui recevra le pont, et y place un pont flottant de fleuve [Major river]. Au début du cycle d'action suivant, le joueur qui a placé le pont gagne automatiquement la première initiative (et si l'événement aléatoire du tour est Paralysie du commandement, il s'applique automatiquement à l'adversaire du joueur qui a placé le pont). Il y a deux restrictions sur la construction immédiate d'un pont :

    - Ces ponts ne peuvent pas être construits lors des tours de pluie.
    - Si le joueur confédéré n'a pas retiré un convoi de chariots (voir 8.9 des règles du jeu avancé), il doit construire ce pont près d'une voie ferrée (voir 10.41 des règles de base de BAC).

    Une fois qu'un joueur a construit un pont "immédiat", il ne peut plus en construire un autre. Cependant, le joueur adverse peut toujours en construire un.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (PV) pour les évènements suivants :

PV	Raison
+50	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Hamilton (**Remarque** : le joueur de l'Union ne gagne pas de PV pour le comté de Hamilton s'il ne peut pas tracer un chemin d'hexagones d'au plus 30 hexagones de longueur entre S1915 (Bridgeport) (non compris) et N2628 (Chattanooga) (compris). Ce chemin ne peut traverser que des bords d'hexagone qu'un convoi de chariots peut traverser, et il ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une unité confédérée sous un marqueur "Breastworks-Complete" (ou plus élevé)).
+25	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Catoosa
+10	Pour chacun des comtés listés ci-dessous que le joueur de l'Union contrôle à la fin de la partie : • Walker • Bradley (**Remarque** : le joueur de l'Union ne gagne pas de PV pour les comtés de Catoosa, Walker ou Bradley sauf s'il gagne également des PV pour le comté de Hamilton ci-dessus (contrôle du comté et un chemin de 30 hexagones jusqu'à N2628 (Chattanooga)). Toutefois, il n'est pas nécessaire de tracer un chemin d'hexagone jusqu'au chef-lieu des comtés de Catoosa, Walker ou Bradley).
+35	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Whitfield (**Remarque** : Le joueur de l'Union ne gagne pas de PV pour le comté de Whitfield sauf s"il gagne également des PV pour les comtés de Hamilton et de Catoosa ci-dessus (le contrôle des deux comtés et un chemin de 30 hexagones jusqu'à N2628 (Chattanooga)). Cependant, il n'est pas nécessaire de tracer un chemin d'hexagone jusqu'au chef-lieu des comtés de Catoosa ou de Whitfield).
+30	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte de Knoxville.
+10	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe la case hors-carte de Cumberland Gap
+15	Si une unité de l'Union (de tout type) occupe la case hors-carte de Saltville à la fin d'un segment hors-carte
-2	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu au combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas lors de marche étendue, de marche forcée, ou de mouvement d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement).
+3	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu au combat, en retraite ou en retraite de cavalerie (pas lors de marche étendue, de marche forcée, ou de mouvement d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement).
-1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu lors d'une marche étendue, d'une marche forcée, en passant d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement (pas au combat, en retraite, en retraite ou en retraite de cavalerie).
+1	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu lors d'une marche étendue, d'une marche forcée, en passant d'une ZdC ennemie à une autre, ou à cause des effets du ravitaillement (pas au combat, en retraite, en retraite ou en retraite de cavalerie).
-1	Pour chaque point de ravitaillement de l'Union perdu au combat, dans une marche étendue ou par la destruction d'un dépôt par le joueur confédéré (mais pas les points perdus par destruction volontaire).
+1	Pour chaque point de ravitaillement confédéré perdu au combat, dans une marche étendue ou par la destruction d'un dépôt par le joueur confédéré (mais pas les points perdus par destruction volontaire).
-5	Si un dépôt de l'Union est détruit par le joueur confédéré (pas par destruction volontaire)
+5	Si un dépôt confédéré est détruit par le joueur de l'Union (pas par destruction volontaire)

A la fin du jeu, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'UNION	VAINQUEUR
175 ou plus	Victoire décisive de l'Union
145 à 174	Victoire substantielle de l'Union
115 à 144	Victoire marginale de l'Union
85 à 114	Victoire marginale confédérée
55 à 84	Victoire substantielle confédérée
54 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
34 GA	Regt	B	Inf.	1*	N3024 (Chickamauga Station)
Dépôt	-	-	-	(10)	N3024 (Chickamauga Station)
Wagon Trains 1-5	-	-	-	(0)	N3024 (Chickamauga Station)
P. Anderson	Div	H	Inf.	13	N2726 (Tunnel Hill)
Cheatham	Corps	H	Ldr	-	N2826
Buckner	Div	H	Inf.	5	N2826
Cleburne-B	Div	B	Inf	12	N2927
Bragg	Armée	AT	Ldr	-	N2928
Breckinridge	Corps	B	Ldr	-	N2928
Stewart-A	Div	B	Inf	9	N2928
Bate	Div	B	Inf	5	N2928
Walker-B	Div	L	Inf	7*	N2929
Artillerie de réserve	Brig	AT	Art	1*	N2929
Longstreet-B	Corps	L	Ldr	-	N2829
Kershaw-C	Div	L	Inf	10*	N2829
Jenkins-B	Div	L	Inf	11*	N2829
2 x tireurs d'élite (réel)	-	-	-	-	N2829
G. Anderson	Brig	L	Inf	3*	N2831 (Summertown)
Grigsby	Brig	W-K	Cav	1+	S2806 (Squirreltown)
Stevenson	Div	B	Inf	4	Case d'Athens
J. Jackson	Div	H	Inf	13	Case d'Athens
Armstrong-B	Div	W-A	Ldr	-	Case d'Athens
Humes	Brig	W-A	Cav	1	Case d'Athens
Morrison	Brig	W-M	Cav	2	Case d'Athens
Giltner	Brig	-	Cav	2	Case d'Estilville
Jones	Corps	ET	Ldr	-	Case de Saltville
Wharton	Brig	ET	Inf	2	Case de Saltville
Corse	Brig	ET	Inf	2	Case de Saltville
A. Jackson-B	Brig	ET	Inf	1	Case de Saltville
60 VA	Regt	ET	Inf	2	Case de Saltville
WE Jones	Brig	-	Cav	2	Case de Saltville
Martin	Div	W-M	Ldr	-	Renfort (30 octobre)
Morgan	Brig	W-M	Cav	1	Renfort (30 octobre)
Hardee	Corps	H	Ldr	-	Renfort (31 octobre)
Tyler	Brig	W-A	Cav	2	Renfort (31 octobre)
Joe Wheeler	Corps	W	Ldr	-	Renfort (1er novembre)
Kelly	Div	W-K	Ldr	-	Renfort (1er novembre)
Wade	Brig	W-K	Cav	2	Renfort (1er novembre)
Wharton	Div	W-W	Ldr	-	Renfort (2 novembre)
Davidson-B	Brig	W-W	Cav	2	Renfort (2 novembre)
Harrison	Brig	W-W	Cav	1	Renfort (2 novembre)
Pettus	Brig	B	Inf	4	Renfort (4 novembre)

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.
* Les unités marquées commencent le jeu sous un marqueur "Fort-Complete".
+ Grigsby commence le jeu au niveau de fatigue 1, avec son marqueur de force sur sa face désorganisée.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Spears-B	Brig	XIV	Inf	3*	N1507 (Doughty)
R. Smith-B	Brig	XIV	Inf	4*	N2218 (Dallas)
Davis-C	Div	XIV	Inf	4*	N2422 (Jackson)
Wagon Train 1	-	-	-	(2)	N1326
Morgan-B	Brig	XIV	Inf	3	N0926 (Anderson's Crossroads)
Wagon Train 2	-	-	-	(2)	N0926 (Anderson's Crossroads)
Granger-B	Corps	IV	Ldr	-	N2627
Wood-B	Div	IV	Inf	10*	N2627
Artillerie de réserve 2	Brig	AC	Art	1*	N2627
Thomas-B	Corps	AC	Ldr	-	N2728
Sheridan-B	Div	IV	Inf	13*	N2728
Artillerie de réserve 3	Brig	AC	Art	1*	N2728
Palmer	Corps	XIV	Ldr	-	N2729
Baird-B	Div	XIV	Inf.	8*	N2729
Artillerie de réserve 4	Brig	AC	Art	1*	N2729
Grant	Armée	DM	Ldr	-	N2628 (Chattanooga)
RW Johnson-B	Div	XIV	Inf	11*	N2628 (Chattanooga)
Parkhurst	Brig	AC	Inf	2*	N2628 (Chattanooga)
Dépôt	-	-	-	(0)	N2628 (Chattanooga)
Artillerie de réserve 1	Brig	AC	Art	1	N2529
Whitaker-B	Brig	IV	Inf	4	N2629
Naylor	Brig	AC	Art	1	N2730 (Moccasin Point)
Hazen	Brig	IV	Inf	4$	N2429 (Thompson)
Turchin	Brig	XIV	Inf	4$	N2429 (Thompson)
Hooker	Corps	AP	Ldr	-	N2530
Howard	Corps	XI	Ldr	-	N2530
Steinwehr	Div	XI	Inf	5#	N2530
Schurz-A	Div	XI	Inf	6#	N2531
Geary-A	Div	XII	Inf	4#	N2633 (Wauhatchie)
3 OH	Regt	XIV	Inf	1*	S2201
60 NY	Regt	XII	Inf	1^	S2205 (Whiteside)
Cruft-A	Div	IV	Inf	9^	S1907
Wagon Train 3	-	-	-	(2)	S1408 (Jasper)
Wagon Train 4	-	-	-	(2)	S1409
Knipe	Brig	XII	Inf	1*	S1915 (Bridgeport)
Dépôt	-	-	-	(30)	S1915 (Bridgeport)
Wagon Train 5	-	-	-	(2)	S1915 (Bridgeport)
Wagon Train 6	-	-	-	(2)	S1915 (Bridgeport)
20 CT	Regt	XII	Inf	1*	S2023 (Stevenson)
3 MD	Regt	XII	Inf	1*	S1123 (Anderson)
145 NY	Regt	XII	Inf	1*	S0321 (Tantelon)
Parke	Corps	IX	Ldr	-	Case de Campbell's Station
Ferrero	Div	IX	Inf	6	Case de Campbell's Station
Potter	Div	IX	Inf	3	Case de Campbell's Station
Sanders	Div	DO-Cav-1	Ldr	-	Case de Campbell's Station
Wolford-B	Brig	DO-Cav-1	Cav	3	Case de Campbell's Station
Pennebaker	Brig	DO-Cav-1	Cav	2	Case de Campbell's Station
Burnside	Armée	DO	Ldr	-	Case de Knoxville
Manson	Corps	XXIII	Ldr	-	Case de Knoxville
White	Div	XXIII	Inf	7	Case de Knoxville
Hascall	Div	XXIII	Inf	4	Case de Knoxville
XXIII Corps Art	Brig	XXIII	Art	1	Case de Knoxville
Lemert	Brig	IX	Inf	3+	Case de Cumberland Gap
Willcox	Div	DO	Inf	9	Case de Jonesborough
Shackelford-B	Corps	DO-Cav	Ldr	-	Case de Jonesborough
Carter	Div	DO-Cav-2	Ldr	-	Case de Jonesborough

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Foster-B	Brig	DO-Cav-2	Cav	3	Case de Jonesborough
Garrard	Brig	DO-Cav-2	Cav	2	Case de Morristown
Candy	Brig	XII	Inf	3	Renfort (30 octobre)
Sherman	Corps	AT	Ldr	-	Renfort (13 novembre)
Ewing	Div	XV	Inf	10	Renfort (13 novembre)
JE Smith	Div	XV	Inf	7	Renfort (14 novembre)
Wagon Train 7	-	-	-	(2)	Renfort (14 novembre)
Blair	Corps	XV	Ldr	-	Renfort (16 novembre)
ML Smith	Div	XV	Inf	6	Renfort (16 novembre)
Osterhaus	Div	XV	Inf	7	Renfort (16 novembre)
Wagon Train 8	-	-	-	(2)	Renfort (16 novembre)
Stanley	Corps	Cav	Ldr	-	Voir règle spéciale 6
Elliott-A	Div	Cav-1	Ldr	-	Voir règle spéciale 6
Campbell	Brig	Cav-1	Cav	2	Voir règle spéciale 6
La Grange	Brig	Cav-1	Cav	1	Voir règle spéciale 6
Watkins	Brig	Cav-1	Cav	1	Voir règle spéciale 6
Crook	Div	Cav-2	Ldr	-	Voir règle spéciale 6
Minty	Brig	Cav-2	Cav	2	Voir règle spéciale 6
Long	Brig	Cav-2	Cav	2	Voir règle spéciale 6
Wilder-B	Brig	Cav-2	Mnt. Inf	3	Voir règle spéciale 6

() Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de ravitaillement dans le dépôt ou le convoi de chariots.
* Les unités marquées commencent le jeu sous un marqueur "Fort-Complete".
+ Les unités marquées commencent le jeu sous des marqueurs "Breastworks-Complete".
^ Le 60 NY et Cruft commencent le jeu au niveau de fatigue 2.
# Steinwehr, Schurz et Geary commencent le jeu au niveau de fatigue 3.
$ Hazen et Turchin commencent le jeu au niveau de fatigue 2 et sous un marqueur "Breastworks-Complete".

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

LE JEU COMME HISTOIRE

Par Mike Belles

CONTEXTE

Depuis son quartier général de Winchester, Tennessee (à environ 16 km hors-carte, au nord-ouest de Tantelon (S0321)), le général de l'Union William S. Rosecrans a passé tout juillet 1863 et le début d'août à préparer le prochain mouvement de l'armée du Cumberland contre l'armée confédérée du Tennessee. À la fin juin, son armée avait terminé, comme Rosecrans l'appela, "une campagne de neuf jours" - une manœuvre qui avait repoussé les confédérés de 130 km en arrière tout en coûtant à l'Union moins de 600 morts. Le général de l'armée du Tennessee Braxton Bragg était maintenant derrière le Tennessee et se concentrait près de Chattanooga (N2628). À l'intersection de plusieurs lignes de chemin de fer du sud, Chattanooga était un noeud stratégique de la Confédération : la ligne de chemin de fer Memphis-Charleston, qui allait vers l'ouest jusqu'au Mississippi, celle du Tennessee de l'est-Géorgie, qui se dirigeait vers l'est à Knoxville et de là à Lynchburg et à Richmond et celle "Ouest et Atlantique", qui descendait vers le sud jusqu'à Atlanta, toutes se rejoignaient à Chattanooga. Comme Lincoln le dira plus tard, si l'Union tenait Chattanooga, "la rébellion n'aurait plus qu'une existence courte et fragile, tel un animal avec une épine dans ses entrailles". Cependant, amener une armée de l'Union dans Chattanooga constituait une tâche difficile. En plus de devoir traverser le Tennessee, il y avait de nombreux plateaux et crêtes (des extensions du plateau de Cumberland, haut de 240 m, que Rosecrans occupait alors) qui étaient positionnés perpendiculairement à la ligne de progression de Rosecrans. Il restait à voir quel usage Bragg ferait de ces défenses naturelles.

Tandis que le plan de Rosecrans se poursuit, ceux de Washington le poussaient à accélérer ses opérations. Mais Rosecrans ne peut pas aller plus vite : le rassemblement du ravitaillement nécessaire pour cette expédition est une entreprise de grande envergure. L'armée devra être prête pour progresser loin de sa base de ravitaillement sur un terrain difficile pendant plusieurs semaines; Rosecrans ne veut pas partir tant que tout n'est pas prêt. Vers le milieu du mois d'août, sous la pression permanente de Washington, les préparatifs de Rosecrans atteignent enfin leur point culminant.

La campagne de Chickamauga est sur le point de commencer.

DU 16 AU 29 AOÛT 1863

Traverser le Tennessee sera une opération difficile, et Rosecrans n'a pas l'intention d'avoir directement en face de lui l'armée du Tennessee lorsqu'il tentera du traverser. Au lieu de cela, il veut tromper Bragg sur ses intentions et convaincre le commandant confédéré qu'il a l'intention de traverser le Tennessee 80 km plus au nord-est, en amont de Chattanooga. Heureusement Bragg pense déjà que l'Union traversera dans cette zone, principalement à cause de son analyse du terrain local. Si Rosecrans traverse le Tennessee au sud-ouest du Chattanooga, il sera confronté à deux plateaux abrupts (Sand et Lookout Mountain) qu'il faudra traverser avant d'arriver sur un terrain découvert. Une traversée au nord permet d'éviter ces obstacles. Bragg a une autre raison de craindre la traversée au nord, parce que l'armée du Cumberland (63 000 hommes) et l'armée de Tennessee (37 000) ne sont pas les seules forces militaires dans la région. Au nord-est, au sud-est du Kentucky, Ambrose Burnside a formé une petite armée (18 000), qui fait partie du département de l'Ohio, avec laquelle il se prépare à traverser le plateau du Cumberland et à prendre Knoxville, à 140 km de Chattanooga. Dans la région de Knoxville, dispersé dans les nombreuses trouées et passes du plateau du Cumberland, se trouve le département du Tennessee de l'Est de Simon B. Buckner (13 000). Buckner aura du mal à défendre son grand département face à une avance de Burnside. Cependant, ce que Bragg craint encore plus, c'est une jonction de Rosecrans et de Burnside entre l'armée de Bragg et celle de Buckner. Si l'Union peut séparer les deux armées confédérées, les forces combinées de Rosecrans et de Burnside tourneraient et battraient largement l'armée confédérée de leur choix.

Par conséquent, lorsque Rosecrans engage son plan pour tromper Bragg, il a exactement l'effet qu'il veut. Le 16 août, l'armée du Cumberland quitte Winchester. Deux des trois corps de Rosecrans, le XIV sous George Thomas, et le XX sous Alexandre McCook, marchent vers la région de Stevenson, bien qu'elles soient dispersées le long du Tennessee entre Love's Ferry (S1809) et Bellafonte (S2734). Cependant, Rosecrans envoie le XXI corps, dirigé par Thomas Crittenden, au nord, dans la vallée de Sequatchie, étalé entre Therman's (N0727) et Pikeville (hors-carte, environ 15 km au nord-est de Pitt's Crossroads (N0113). En plus de la majeure partie du XXI corps, deux brigades du XXI corps (Wagner et Hazen), avec la "brigade éclair" d'infanterie montée de Wilder (commandée par l'agressif John T. Wilder , et armé des nouveaux fusils à répétition Spencer à 7 coups), et la brigade de cavalerie de Minty, sont détachées et renvoyées en avant le long du Tennessee. Ces quatre brigades reçoivent l'ordre d'y camper et d'agir comme une armée entière. Ils jouent leur rôle à fond. Le 21 août, alors que le premier rapport informe le camp confédéré que l'armée du Cumberland est en mouvement, la brigade de Wilder arrive en face de Chattanooga et bombarde la ville avec l'artillerie. C'est un fait militaire de faible importance, mais l'effet est suffisant. Hazen et Wagner font jouer les fanfares, allument des feux de camp, et jettent des planches sciées dans la rivière en amont du camp de Bragg.

Face à cette démonstration de force, et avec l'information que l'armée de Burnside est en mouvement (il avait commencé à se déplacer le 16 août; Buckner avait été informé de son avance le 20 août, la veille du bombardement de Wilder sur Chattanooga), Bragg garde l'un de ses deux corps (celui de Polk) autour de Chattanooga et envoie l'autre (de D.H. Hill) au nord de Chattanooga, en s'étalant en petits détachements pour garder chaque gué et bac tout au long de la rivière Hiwassee. De ses deux corps de cavalerie, l'un sous les ordres de Nathan Bedford Forrest est hors-carte au nord, faisant la liaison avec les forces de Buckner, tandis que celui dirigé par Joe Wheeler est à 80 km au sud, est au repos. Bragg commande à Wheeler de réunir son corps et de se dépêcher vers le nord pour surveiller le Tennessee au sud de Chattanooga. Jusqu'à ce que les soldats de Wheeler arrivent, les seules forces confédérées au sud de Chattanooga sont un simple régiment de cavalerie, le 3ème confédéré.

Mais alors que Bragg ne sait pas prédire l'avance de Rosecrans, il apprend au moins qu'il va recevoir des renforts. Avec les deux autres grandes armées confédérées au repos, la confédération peut se permettre de palier au problème d'effectif de Bragg. Du Mississippi, Joe Johnston envoie à Bragg deux divisions : Walker et Breckinridge. Bragg crée une autre division à partir de ses propres forces (sous le commandement de Liddell) et la place sous les ordres de Walker dans un nouveau "corps de réserve". Breckinridge est placé sous le commandement de Hill. À Richmond, Robert E. Lee et Jefferson Davis discutent de la possibilité d'envoyer une partie de l'armée de Virginie du Nord à l'ouest. L'idée avait été suggérée auparavant, mais elle n'avait jamais été mise en oeuvre. Une telle démarche, si elle est entreprise, demanderait un certain temps; la route la plus courte à prendre pour ces unités passe via Knoxville, à travers le département de Buckner, l'objet même de la campagne en cours de Burnside. Si Knoxville est bloquée, les unités devront être envoyées par Atlanta, une route beaucoup plus longue (1240 km contre 860 par Knoxville). Mais détacher une grande force de l'armée de Virginie du Nord pourrait également laisser Lee incapable de contenir George G. Meade, et le résultat pourrait être la prise de Richmond et la fin de la guerre. Lee et Davis ont du mal à choisir la meilleure option alors que la campagne se poursuit près de Chattanooga.

Dans la région de Stevenson, Rosecrans fait des préparatifs pour traverser le Tennessee. Entre 400 et 800 mètres de large, le Tennessee est une artère importante du continent nord-américain. À deux endroits (Love's Ferry (S1809-S1910) et Allen's Ferry (S1512-S1611)), les ingénieurs de Rosecrans préparent des radeaux pour transporter l'armée à travers la rivière. Plus au sud, à Bridgeport, ils créent un pont temporaire pour remplacer celui que les confédérés avaient détruit. Enfin, à Caperton's Ferry (S2423-S2523), un pont flottant est préparé. Le 28 août, tout est prêt. En reconnaissant au préalable l'autre rive, Rosecrans est relativement certain qu'aucune force confédérée d'importance n'est en face de ses unités. Toutefois, il ne peut être sûr de rien. A l'aube du 29 août, la brigade de Heg de la division de Davis traverse à la rame la rivière à Caperton's Ferry et disperse les quelques éclaireurs du 3ème confédéré de cavalerie présents dans la région. Quelques heures plus tard, Heg atteint la crête de Sand Mountain, juste au-dessus de la rivière, et commence à se retrancher. En aval, le pont flottant est terminé et les hommes et les vivres de l'armée du Cumberland traversent. Le même jour, des unités

sont envoyées sur des radeaux à travers les bacs du nord. Parfois les confédérés sont là pour les accueillir, et le lent processus de transport d'hommes, d'artillerie et de chariots à travers la rivière commence. La première étape du plan de Rosecrans s'est avérée un franc succès.

DU 30 AOÛT AU 7 SEPTEMBRE 1863

À Chattanooga, Bragg n'apprend la traversée de Rosecrans que le lendemain, 30 août, par les propos d'un habitant de Stevenson. Même alors, les informations restent confuses. Au cours des jours suivants, Bragg continue de recevoir des rapports contradictoires de toutes les parts de la rivière. Certains disent que la force au sud de Chattanooga n'est qu'une feinte, et est envoyée alors que Rosecrans prépare son point de passage principal au nord. Cependant, Bragg sait qu'une chose très importante s'est passée à Bridgeport, et il essaie de savoir de Wheeler ce qu'il se passe. Cela est plus facile à dire qu'à faire, cependant. L'ordre de Wheeler met du temps à arriver du nord; ses hommes n'arrivent pas à temps pour tenir les passes de Sand Mountain. Au lieu de cela, quand ils arrivent, ils se dispersent le long des passes de Lookout Mountain. Même alors, ils sont si peu nombreux qu'ils ne seraient même pas en capacité de ralentir l'avance déterminée de l'Union. Et quand Bragg ordonne à Wheeler, le 5 septembre, de déplacer ses hommes dans Lookout Valley (entre Sand et Lookout Mountain) pour "défaire les éclaireurs ennemis, et l'assaillir de manière à dévoiler ses plans, ses forces et ses positions", Wheeler ne fait rien. Au lieu de cela, il répond avec de nombreuses explications pourquoi il ne devrait pas le faire (cela ne lui permettrait pas de reconnaitre les passes qu'il tentait de garder; les obstacles qu'il avait placés dans les trouées seraient trop longs à enlever; il n'obtiendrait aucune information au-delà de ce qu'il a savait déjà; etc).

Une chose que Bragg peut faire, cependant, est de mettre l'armée de Buckner à portée de main. En apprenant l'avance de Burnside, Buckner a concentré ses forces dans les passes que Burnside est susceptible d'utiliser pour descendre du plateau du Cumberland. Il a aussi la cavalerie de Forrest à sa disposition, et peut donc rassembler une armée importante pour affronter Burnside. Cependant, le 30 août, Buckner reçoit des ordres de Bragg (qui a le commandement général du département de Buckner) de retirer ses forces de la rivière Hiwassee (juste hors-carte, dans la case d'Athens). Plutôt que d'être défait partout, Bragg a choisi de renoncer à Knoxville, dans l'espoir qu'avec des lignes plus courtes à défendre, il pourra amener ses forces à résister là où elles sont les plus nécessaires. Il détache la division de Stewart du corps de Hill et l'envoie à Buckner pour l'aider à prévenir où une poussée vers le sud de Burnside; mais lors des jours suivants, comme il devient évident que la force principale de Rosecrans a traversé au sud, il attire Buckner et Hill dans la région autour de Chattanooga. Le 6 septembre, toute l'armée du Tennessee est concentrée autour de Chattanooga.

Pendant ce temps, les retards dans la traversée du Tennessee par bac ont coûté à Rosecrans un temps précieux. Les dernières unités de Crittenden traversent le 4 septembre. Le jour précédent, impatient de commencer son avance, Rosecrans donne des ordres d'envoyer l'armée du Cumberland à travers Sand et Lookout Mountain. Le corps de McCook prend la route du sud, vers Valley Head (S4423). Le corps de Thomas marche au centre, les divisions prenant différentes routes à l'extrémité nord de Sand Mountain. La division de Negley est en tête, et sécurise le sommet de Lookout Mountain à Steven's Gap (S3608) et Cooper's Gap (S3506) le 8 septembre. Le corps de Crittenden se déplace vers le nord à travers Lookout Valley, mais rencontre des unités du corps de Polk retranchées à la pointe de Lookout Mountain, et sur le haut de ce dernier, ce qui le force à s'arrêter.

Avec les forces de Buckner hors de son chemin, l'armée de Burnside marche sans incident jusqu'à Knoxville, et entre dans la ville le 2 septembre. Maintenant, Burnside se tourne vers une autre tâche. Dans le sud-ouest de la Virginie, les mines de sel de Saltville sont une ressource essentielle de la Confédération. Avec la perte de la Louisiane, ces sels servent désormais à fournir la majorité du sel utilisé dans la Confédération. Essentiel à l'alimentation humaine et animale, et nécessaires à la conservation de la nourriture, la perte du sel dans la Confédération pourrait engendrer des problèmes à des niveaux très élémentaires. Saltville est à 200 km au nord-est, mais les seules forces confédérées entre Knoxville et Saltville sont les quelques résidus du commandement de Buckner. Burnside passe plus de temps à sécuriser la région autour de Knoxville, mais il prévoit bientôt d'aller vers Saltville si Rosecrans peut gérer Bragg sans lui.

Ce n'est que quand Burnside occupe Knoxville que Lee et Davis décident, le 5 septembre, que le meilleur choix est d'envoyer un détachement de l'armée de Virginie du Nord à l'ouest. Deux divisions du corps de Longstreet seront envoyées, avec Longstreet lui-même. Longstreet a fait pression tout au long pour cette idée - en fait, il ne veut pas seulement prendre des troupes pour rejoindre l'armée de Bragg, il veut aussi le commandement de l'armée du Tennessee. Cependant, Lee et Davis ne sont pas d'accord pour éliminer Bragg du commandement. Davis est un ami personnel de Bragg, et n'est pas prêt à remplacer Bragg sauf s'il n'existe pas d'autre alternative. Longstreet n'est pas content, mais suit les ordres. Les troupes quittent Orange Court House le 9 septembre, et commence le long voyage le long des voies ferrées du sud vers le Tennessee.

Rosecrans a aussi reçu des renforts, mais ils sont moins nombreux. Son corps de réserve, sous les ordres de Gordon Granger, est dispersé pour couvrir les arrières de l'armée du Cumberland jusqu'à Nashville. Avec une campagne engagée, il veut toutes les troupes sur le front et ordonne à Granger le 4 septembre : "Vous devez laisser un minimum de garnisons dans tous vos postes et venir en avant avec toute la force que vous pouvez éventuellement récupérer". Granger se met immédiatement à réorganiser ses brigades et ses divisions dans ses positions échelonnées le long des voies ferrées. En quelques jours, des éléments de ses trois divisions vont sur l'avant à Bridgeport.

DU 8 AU 17 SEPTEMBRE 1863

Au fil des jours, Bragg en vient à réaliser qu'il n'y aura pas de traversée de l'Union au nord de Chattanooga. Pire encore, l'armée du Cumberland se dirige vers sa liaison ferroviaire qui mène jusqu'à Atlanta, la ligne Ouest & Atlantique. Il faudra toute l'armée du Tennessee pour les arrêter. Plutôt que de laisser une petite force derrière Chattanooga pour tenter de résister à ce qui sera certainement un siège de l'Union, Bragg choisit d'évacuer la ville et de faire marcher toute son armée vers le sud vers Rome (hors-carte, à 30 km au sud-est de Summerville (S5814)) pour protéger la voie ferrée. Dans la soirée du 7 septembre, l'armée du Tennessee sort de Chattanooga. Rosecrans l'apprend le lendemain, et le 9 septembre, les unités du corps de Crittenden occupent Chattanooga.

Après avoir occupé la cible de sa campagne (Chattanooga) avec à peine un coup de feu tiré, Rosecrans est maintenant convaincu que Bragg s'enfuit. Depuis des mois maintenant, l'armée du Tennessee n'a pas tenu une seule position lorsqu'elle était pressée par l'armée du Cumberland. Rosecrans commence à croire que les déserteurs confédérés qui viennent dans ses rangs et qui lui disent que Bragg ne s'arrêtera nulle part au nord d'Atlanta (160 km plus au sud). Si cela s'avérait vrai, le meilleur plan d'action serait du poursuivre aussi vite que possible, en se gardant de laisser l'armée du Tennessee se regrouper et prendre position. Dans cet esprit, Rosecrans ordonne à ses trois commandants de corps de faire pression plus loin au sud, indépendamment les uns des autres. McCook, au sud, reçoit l'ordre de passer Lookout Mountain jusqu'à Summerville (S5814) via Alpine (S5621), Thomas jusqu'à Lafayette (54604), et Crittenden de longer la ligne ferroviaire vers Dalton (N5222). (Les brigades au nord de Chattanooga (Wilder, Wagner, Hazen et Minty) traversent le Tennessee à Friar's Island Ferry (N2422-N2522) et sont réunis dans le corps de Crittenden). Ces manœuvres mettent une distance d'environ 30 km entre chaque corps, mais avec une armée ennemie qui a pris ses jambes à son cou, Rosecrans estime qu'il existe un risque acceptable.

Avec ses unités de tête près de Lafayette, et le reste de l'armée à la traîne sur le chemin de Chattanooga, Bragg comprend soudain qu'il a une occasion en or. William Martin, commandant une des divisions de cavalerie de Wheeler, rapporte qu'il y a maintenant des troupes de l'Union dans McLemore's Cove, une vallée encaissée au sud de Chattanooga entre Lookout Mountain et un éperon rocheux connu sous le nom de Pigeon Mountain. L'information de Martin est correcte : le 9ème de Negley avait marché à travers Stevens Gap, campait au pied de la montagne, et déployait des tirailleurs au carrefour de Bailey (S3808). Le reste du corps de Thomas est toujours de l'autre côté de Lookout Mountain. Cependant toute l'armée de Bragg est à portée de main. Et en dépit des rumeurs contraires, l'armée du Tennessee n'est pas vaincue. Bien que ses hommes soient découragés d'avoir du renoncé à Chattanooga, ils ne sont pas aussi déprimés que Rosecrans le croit. Bragg a intentionnellement envoyé des déserteurs dans le camp de l'Union pour brouiller la perception de Rosecrans sur la situation. Et ainsi Bragg profite de l'occasion qui lui est donnée de vaincre sévèrement une partie de l'armée du Cumberland. Bragg envisage d'envoyer une division à travers McLemore's Cove au nord-est pour attaquer Negley sur son flanc gauche. Une fois que

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Negley sera engagé au nord, les unités de la région de Lafayette lanceront une deuxième attaque à l'Est. Si tout se passe bien, Negley sera forcé de se retirer vers le sud-ouest dans la "poche" de McLemore's Cove. Une retraite dans cette direction le couperait du corps de Thomas et le forcerait probablement à se rendre.

C'est le plan de Bragg. Toutefois, l'exécution de celui-ci s'avère plus difficile. Dans la soirée du 9, Bragg envoie ses ordres à la division de Hindman du corps de Polk, campée tout près du Chickamauga Creek vers Lee & Gordon's Mill (N3731), de descendre vers McLemore's Cove pour attaquer Negley de flanc. Pendant ce temps, il ordonne à Hill d'envoyer la division de Cleburne, qui est positionnée dans les trouées de Pigeon Mountain, de rejoindre Hindman dans l'attaque. Dans la matinée du 10, alors que les ordres auraient dû déjà être réalisés, les généraux de Bragg progressent lentement. Leur problème n'est pas tant leurs adversaires de l'Union - mais plutôt Bragg lui-même. Rares sont les hommes qui lui font vraiment confiance. Bragg est à la tête de l'armée du Tennessee depuis juin 1862, et depuis, l'armée a été impliquée dans deux grandes batailles, Perryville et de Stones River. Dans les deux batailles, l'armée du Tennessee avait attaqué et combattu l'armée du Cumberland pour rien. Cependant, après ces deux batailles, Bragg avait choisi de se retirer du champ de bataille, en prétextant de grandes considérations stratégiques. Ces décisions ont posé des questions, et de nombreux soldats confédérés ont estimé qu'ils avaient combattu pour rien. Pire encore, les subordonnés de Bragg ont perdu confiance en leur chef. Beaucoup pensent maintenant qu'il est inapte à diriger l'armée. En outre, après les deux campagnes, Bragg a rapidement reporté le blâme des pertes sur ses subordonnés. L'incapacité de Bragg à assumer une partie du blâme pour lui-même n'a fait qu'accroître la méfiance entre lui et ses généraux. Maintenant, les piètres opinions que Bragg et ses généraux ont l'un pour l'autre rejaillissent à nouveau. Hindman descend vers McLemore's Cove, atteignant Morgan's (S4004), mais une fois là-bas, séparé du reste de l'armée, il perd son sang-froid. Au lieu d'une division de l'Union dans McLemore's Cove, il croit qu'il y en a deux. Et Hill a trouvé de bonnes raisons pour lesquelles il serait impossible pour Cleburne d'aller plus avant. En réponse à tout cela, Bragg dirige le corps de Buckner dans la crique pour soutenir Hindman. Tandis que cette manoeuvre a lieu, Negley commence à sentir que quelque chose se passe. Il sait qu'il a en face de lui des rebelles à Dug Gap (S4206), partiellement retranchés pour répondre à une attaque. Cette résistance acharnée va à l'encontre des hypothèses de Rosecrans qui pense que les rebelles sont en fuite. Negley se retire donc du carrefour de Davis (S4107) et attend le reste du corps de Thomas pour avancer plus avant. Thomas arrive le soir-là et envoie aussitôt des ordres à ses divisions pour se hâter d'arriver en avant. Il écrit à Rosecrans qu'il espère encore "chasser l'ennemi au-delà de Pigeon Ridge d'ici au lendemain soir".

Le lendemain matin, le 11, Bragg espère que son plan sera enfin exécuté. Les unités appropriées sont en place; désormais seule une action est nécessaire. Mais encore une fois ses commandants refusent de coopérer. Hindman craint que Crittenden (que l'on rapporte comme marchant au sud de Chattanooga) ne l'enveloppe par derrière. Les ordres que Bragg avait donnés à Hindman la possibilité d'annuler l'attaque s'il estimait qu'elle était "imprudente". Hindman le pense certainement, et pendant la journée une série de messages s'échangent entre lui et Bragg, qui est désormais avec Hill et Cleburne à Dug Gap (S4206), attendant le bruit des canons de Hindman pour envoyer Cleburne le rejoindre dans l'attaque. Hindman a maintenant sa propre division et les deux de Buckner, mais il refuse de bouger jusqu'à 16h00 (quand il reçoit des ordres de Bragg que "l'attaque qui a été ordonnée au lever du jour doit se faire tout de suite sinon il sera trop tard"). Hindman ordonne à ses hommes d'avancer, mais en fait, il est déjà trop tard. Tôt le matin, la division de Baird avait atteint Bailey's Crossroads, et l'après-midi, Negley y était aussi revenu. L'attaque de Hindman ne rencontre que l'arrière-garde dispersée de l'Union, qui retourne vers les lignes principales de l'Union, au pied de Lookout Mountain. L'opportunité de Bragg est passée.

Cependant, incroyablement, une autre occasion se présente bientôt d'elle-même. Le même jour, le 11, le XXI corps de Crittenden atteint Ringgold (N3924), et la brigade de Wilder atteint Tunnel Hill (N4523), avant que Rosecrans ne leur ordonne de rebrousser chemin vers le sud en direction de Lafayette. Rosecrans ne sait pas encore si les confédérés sont en mesure de lui faire du mal, mais il semble qu'ils se retirent plus au sud, et non pas dans la position que Crittenden a prise. Les divisions de Crittenden sont séparées, comme Thomas l'avait été, et il ordonne à la division de Wood, qui se trouve à l'arrière, de prendre la direction du sud vers Lee & Gordon's Mill (N3631). Wood atteint Lee & Gordon's Mill, dans la soirée du 11, mais le reste du XXI corps demeure à Ringgold. Très tôt le 12, Bragg se rend compte qu'il a une autre possibilité de piéger une division isolée de l'Union, et il ordonne à Polk de bouger avec la division de Cheatham vers Rock Spring Church (N4032) pour se préparer à une attaque contre Wood. Plus tard ce jour-là, il ordonne à la division de Hindman, et ensuite au corps de réserve de Walker, du suivre. Cependant, encore une fois les généraux de Bragg hésitent à attaquer. Polk n'arrive à Rock Spring Église qu'à 16h00, et le reste de ses troupes arrivent encore plus tard. Il croit que tous les corps de Crittenden sont étalés devant lui, avec plus de forces de l'Union à Chattanooga (en fait, le reste du corps de Crittenden vient d'arriver de Ringgold, mais ils sont tous concentrés à Lee & Gordon's Mill). Il écrit à Bragg qu'il ne peut pas attaquer à moins qu'il ne reçoive "un ordre supplémentaire" - et demande le corps de Buckner. Polk a déjà deux des quatre corps de l'armée à Rock Spring Church (le sien et celui de Walker). Bragg envoie le corps de Buckner, et le lendemain matin (le 13) il arrive lui-même, uniquement pour découvrir que Polk s'attend à une attaque de l'Union, sans s'être préparé lui-même pour un assaut. De nouvelles reconnaissances révèlent que le corps de Crittenden est désormais retranché à Lee & Gordon's Mill et n'est plus vulnérable aux attaques. Bragg annule l'offensive. Par deux fois l'armée du Tennessee a eu une occasion parfaite pour vaincre une partie de l'armée du Cumberland et l'a gâchée. Pendant les jours suivants, l'armée du Tennessee reste pratiquement immobile. Militairement, il y a toujours de bonnes raisons pour aller contre l'armée du Cumberland, car elle reste divisée. Cependant, Bragg a peut-être renoncé, voyant que ses mauvaises relations avec ses généraux, rendent les opérations offensives quasi-impossibles.

Rosecrans se rend compte finalement de la position exposée de son armée et commence rapidement à travailler pour la rassembler. Les corps de Thomas et de Crittenden sont maintenant à 8-15 km l'un de l'autre. En outre, des éléments du corps de réserve de Granger arrivent à Bridgeport, et Rosecrans leur ordonne d'aller à Rossville (N3029). Cependant, le corps de McCook est toujours à Alpine (S5621), à 40 km de la position de Thomas dans McLemore's Cove. Voyant plus de confédérés que prévu en face de lui, McCook s'est arrêté à Alpine le 10 et laissa ses convois de chariots au sommet de Lookout Mountain à quelques kilomètres derrière. Le 13 septembre, les ordres viennent de Rosecrans pour marcher vers le nord pour rejoindre Thomas. McCook envoie sa cavalerie au nord pour effectuer une "reconnaissance en force" vers Lafayette et son infanterie marche vers les positions de Thomas dans McLemore's Cove. (Le combat de cavalerie est un succès suffisant pour pousser Bragg à abandonner ses opérations contre Crittenden, et envoyer des forces au sud pour renforcer le corps de Hill, qui tient ses positions dans Pigeon Mountain et au sud de Lafayette). La marche de McCook en direction du nord est calme, mais inefficace. Il aurait pu marcher sur le haut de Lookout Mountain dans la partie sud de McLemore's Cove (via S4714), mais deux erreurs rallongèrent son voyage. D'abord, l'ordre de Thomas à McCook est de marcher jusqu'à Stevens' Gap; sur cette base, McCook croit que Thomas avaient été chassé de McLemore's Cove et qu'il était remonté sur Lookout Mountain. Cependant, McCook pourrait encore prendre la route de montagne le long du bord sud de Lookout Mountain qui surplombe McLemore's Cove. Toutefois, il ne connait pas l'existence de cette route. Ainsi McCook prend la longue route, en bas à travers Valley Head (S4423), remonte vers Johnson's Crook (S3511), et redescend dans McLemore's Cove via Stevens' Gap. Ses dernières unités arrivent le 17. Le corps de Thomas se déplace légèrement vers le nord pour établir des liens avec Crittenden, et l'armée du Cumberland est enfin réunie. Elle est étalée sur environ 32 km, principalement le long de la rive ouest du Chickamauga du sud, avec les confédérés sur la rive est. "Chickamauga" est le nom donné par les indiens Cherokee à la rivière. Dans leur langue, cela signifie "rivière de la mort".

Dans le Tennessee de l'est, Burnside est loin d'être en mesure d'aider Rosecrans. La brigade de cavalerie de Byrd a atteint Calhoun (à environ 8 km hors-carte, au nord-est de Chatata (N3202), dans la case hors-carte d'Athens) et envoie 200 hommes occuper Cleveland (N3207). Cependant, le gros de l'armée de Burnside est aux environs de Jonesborough, se déplaçant lentement vers Saltville. Sam Jones, le commandant confédéré du Tennessee de l'est, rassemble une armée de fortune d'environ 6 000 hommes venus du commandement de Buckner et des unités de Virginie de l'ouest. Jones lutte contre l'avance de Burnside du mieux qu'il peut. Puis, le 16 septembre, Burnside reçoit un télégramme de Halleck : "Déplacez votre infanterie aussi rapidement que possible vers Chattanooga pour vous joindre avec Rosecrans". Burnside commence à déplacer certaines de ses unités vers le

sud, mais il se passera plusieurs semaines, au moins, avant qu'une force substantielle puisse atteindre la région autour de Chattanooga.

DU 18 AU 20 SEPTEMBRE 1863

Le 18 septembre, l'armée du Tennessee est à nouveau en mouvement. Johnston envoie à Bragg deux autres petites brigades (Gregg et McNair), qui arrivent le 13, mais elles ne sont que prêtées jusqu'à ce que la bataille à venir soit terminée. Johnston ne croit pas qu'il pourra épargner d'autres forces, car il est toujours confronté à l'armée victorieuse de Grant à Vicksburg. Cependant, les renforts les plus importants - les deux divisions de Longstreet - devraient arriver dans les prochains jours. Elles n'ajouteront que 10 000 hommes à l'armée, mais ce sont des vétérans bien aguerris de l'armée de Virginie du Nord. Avec ces nouvelles troupes, et peut-être parce que son découragement se dissipe, Bragg prépare un autre plan. Bragg prévoit de traverser le Chickamauga, au nord de l'armée de l'Union, en plaçant ses confédéré entre Rosecrans et Chattanooga. En cas de succès, l'armée du Cumberland sera obligée d'attaquer pour reprendre possession de Chattanooga. Le corps de Hill est laissé au sud pour garder les trouées de Pigeon Mountain; le corps de Polk se postera en face de Crittenden à Lee & Gordon's Mill; et Buckner et Walker traverseront plus au nord, où ils seront avec un peu de chance sur le flanc gauche de l'Union. De plus, une nouvelle division est mise sous les ordres de Bushrod R. Johnson, qui commandait la brigade gardant le dépôt confédéré de Ringgold (N3924). Elle est composée de sa propre brigade, de celles de Gregg, de McNair, et de Robertson du corps de Longstreet qui vient d'arriver d'Atlanta. La division de Johnson se déplacera hors de Ringgold et traversera le Chickamauga dans la partie la plus au nord de l'armée de Bragg.

Malheureusement pour Bragg, ses ordres sont assez vagues sur ce que les commandants doivent faire; de sorte que Buckner fait traverser son corps à Thedford Ford (N3730-N3630), mais qu'après cela, il ne fait rien, attendant que Walker ait aussi traversé. Walker, cependant, se heurte à une vive résistance de la part de la brigade de Wilder lorsqu'il tente de traverser à Alexander's bridge (N3629-N3529), et finalement il abandonne au bout de quatre heures et traverse à Lambert's Ford (N3729-N3628). Johnson est également pris à partie par la brigade de Minty à Reed's bridge (N3528-N3428), ce qui le retarde pendant quatre heures. La division de Johnson, maintenant renforcée de Hood nouvellement arrivé, pousse au sud après avoir finalement franchi Reed's bridge, forçant Wilder à retraiter vers le sud ou à être encerclé. A la tombée du jour, ils rencontrent la nouvelle ligne de Wilder sur la route d'Alexander's bridge en N3531 (Viniard), et s'arrêtent, ne sachant pas où sont les unités de support amies.

Au cours de l'après-midi du 18, Rosecrans est occupé à presser ses unités vers le nord. Il laisse Crittenden en position autour de Lee & Gordon's Mill, et envoie les corps de Thomas et de McCook sur ses arrières, étendant la ligne de l'Union vers le nord, et couvrant les approches de Chattanooga. Cependant, à cause d'une certaine confusion dans les ordres, la nuit tombe avant que toutes les unités commencent à arriver autour de Lee & Gordon's Mill.

Ainsi la traversée de Bragg a au moins été un succès partiel, du moins de son point de vue. Bien que les progrès soient lents, dans la matinée du 19, le gros de son armée a traversé le Chickamauga, et pour tout ce qu'il sait, ils sont au-delà du flanc gauche de l'Union. Cependant, les actions de la matinée du 19 lui prouvent qu'il a tort. Au petit matin, les divisions d'infanterie de Baird et Brannan, le corps de Thomas, terminent leur marche vers le nord et campent respectivement à Kelly Field (N3330) et McDonald Field (N3329). La division de Brannan avance jusqu'à Jay's Mill (N3428) et attaque la brigade de cavalerie de Davidson (avec Forrest à sa tête) sur le flanc gauche de l'armée de Bragg. Bragg envoie la brigade de Dibrell, et ensuite les deux divisions de Walker, pour soutenir Forrest. La bataille tourne en faveur des confédérés, jusqu'à ce que Thomas ordonne à la division de Baird d'avancer, et l'attaque confédérée est interrompue. Il n'est que midi et le plan de Bragg a totalement raté. Loin d'avoir à faire au flanc nord de l'Union, son armée est engagée dans une bataille de va-et-vient sur son propre flanc nord. Au moins la plupart de ses hommes sont sur ce flanc nord, tandis que Rosecrans marche encore depuis le sud. Bragg envoie donc en avant la division de Cheatham pour aider Walker. Cheatham progresse le long du flanc gauche de Walker (N3429), mais il y rencontre deux autres divisions de l'Union arrivant tout juste du sud. Il ne s'agit pas du corps de Thomas - ce sont les divisions de Richard W. Johnson du corps de McCook, et de Palmer du corps de Crittenden. La division de Cheatham est la plus grosse de l'armée du Tennessee, mais elle n'est pas assez forte pour repousser Johnson et Palmer.

L'arrivée continue des divisions d'infanterie de l'Union a été suffisante pour arrêter les attaques des confédérés, mais elle provoque rapidement un autre type de problème. Dans son désir de tenir son flanc gauche à n'importe quel prix, Rosecrans a envoyé au nord n'importe quelle troupe qui était à proximité et prête à marcher. L'organisation de l'armée est maintenant malheureusement confuse avec ses corps dispersés en divisions et brigades individuelles. Si Rosecrans peut se rappeler où toutes ses unités sont, et que les commandants des unités individuelles peuvent communiquer efficacement les unes avec les autres, cet arrangement pourra encore fonctionner. Mais le nerveux Rosecrans est soumis à un stress extrême et manque de sommeil. Il commence à perdre le sens global de la bataille. En outre, le terrain très boisé de la région rend difficile à quiconque de savoir ce qui se passe, sauf dans leur voisinage immédiat. Maintenant, avec une attaque confédérée rapidement suivie d'une autre, une méprise est commise. Les divisions de Reynolds et Van Cleve sont positionnées au nord, étendant la ligne de l'Union jusqu'à Dyer Field (N3430). Lorsque Davis arrive, Rosecrans lui ordonne de se déplacer "dans la direction du tir le plus nourri". Davis finit dans les champs autour des fermes de Viniard et Brock (N3531). Entre sa division et celle de Van Cleve, cependant, se trouve un espace de 800 m. La précédente attaque de Cheatham avait été complètement arrêtée, de sorte qu'à 14h00, pour davantage le soutenir, Bragg envoie en avant la division de Stewart sur le flanc gauche de Cheatham. Le corps de Hood (composé de la division de Johnson et de la division de Law - Longstreet n'était pas encore arrivé pour prendre le commandement du corps d'armée) est également engagé sur la gauche de Stewart. La division de Stewart rencontre le flanc gauche de Van Cleve, et la droite de la division de Johnson marche dans l'espace entre Van Cleve et Davis. Les confédérés repoussent les troupes de l'Union au-delà de la route de Lafayette-Chattanooga, l'axe principal nord-sud qui soutient la ligne de l'Union. Le combat dure plusieurs heures, et les deux divisions de l'Union sont repoussées et presque mises en déroute. Le quartier général de Rosecrans à Widow Glenn (N3431) subit même le feu au même moment. Toutefois, les sudistes sont incapables de couper la route de Dry Valley à l'ouest, la seule autre route nord-sud à l'est de Missionary Ridge. Les lignes de l'Union tiennent, et avec l'arrivée de plusieurs divisions en provenance du sud (Negley et Sheridan), l'avance des confédérés est de nouveau arrêtée. Ce soir-là, Bragg envoie la division de Cleburne dans une attaque finale, cette fois sur la position avancée de l'Union (N3429). Ces unités (Baird et Johnson) sont déjà sous les ordres de Thomas pour se replier sur une position plus défendable à Kelly Field (N3330), et l'attaque de Cleburne ne fait guère plus que de les repousser dans une plus grande désorganisation que ce qu'ils avaient espéré. Avec cela, le combat est fini pour la journée. Bien qu'il se soit agi d'une affaire de course de vitesse, la ligne de l'Union a résisté.

Pendant la nuit, Rosecrans décide que l'armée tiendra sa ligne, mais continuera son déplacement vers le nord. La position de Thomas à Kelly Field est tenue par quatre divisions, tandis que le reste de l'armée s'étend au sud par Dyer Field jusqu'à Widow Glenn. Pendant ce temps, les espoirs de Bragg sont renforcés par l'arrivée de Longstreet. Toutefois, ce commandant expérimenté n'a pas une première impression très bonne de l'armée du Tennessee. Aucun officier n'est sur place pour accueillir Longstreet à Catoosa Station (N4123), et au moment où il chemine vers les lignes confédérées, l'obscurité approche. Tandis qu'il essaie de trouver le quartier général de Bragg, lui et son état-major s'égare dans un campement de l'Union où il faillit être capturé. Cependant, Longstreet fait savoir à Bragg de lui donner beaucoup plus que juste le commandement d'un corps d'armée. En face de l'ennemi et au milieu d'une bataille, Bragg réorganise l'armée du Tennessee. Il la divise en deux ailes : "l'aile droite", sous Polk, et "l'aile gauche", sous Longstreet. Chaque aile possède la moitié des divisions d'infanterie de l'armée.

Dans la matinée du 20, Bragg demande à Polk d'attaquer l'extrême du flanc gauche de l'armée du Cumberland. Une fois l'attaque engagée, Polk fait descendre ses divisions l'une après l'autre vers le sud. Une fois que l'aile droite est engagée, l'attaque par l'aile gauche de Longstreet peut commencer. Le résultat attendu est de repousser l'Union au-delà de leurs positions du nord, et avec un peu de chance, contourner toute la ligne de l'Union et la conduire vers le sud dans le secteur étroit de McLemore's Cove.

La réalisation de ce plan s'avère difficile, cependant. Le commandement de Polk inclut désormais le corps de Hill, qui doit mener une attaque le 20 à l'aube. Pour certaines raisons, Hill n'a reçu aucun ordre; quand il les reçoit, il

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

n'en ressent pas l'urgence et laisse ses hommes terminer leur petit-déjeuner. En outre, il doit repositionner ses unités pour attaquer. Au moment où tout est prêt, il est déjà 9h30 (heure à laquelle Bragg, Polk et Hill tentent tous de faire porter la responsabilité de ces retards sur l'autre). Cependant, quand l'attaque arrive enfin, elle menace le flanc gauche de l'Union, comme Bragg l'avait espéré. La division de Breckinridge se déplace vers McDonald Field (N3329) et pousse vers le sud. Il n'y a que quelques troupes de l'Union pour arrêter une attaque depuis cette direction. Si elle est prise en charge correctement, une attaque dans cette direction pourrait causer de graves dommages à la ligne de l'Union. Cependant, les attaques renouvelées de l'aile de Polk (par Cleburne, puis Stewart) ont été disjointes et facilement repoussées. Les hommes de Breckinridge sont repoussés et la ligne de l'Union demeure sûre.

Longstreet a utilisé ce temps pour préparer son propre assaut, qui consiste à suivre celui de Polk. Son habileté sur un champ de bataille n'est pas facile à égaler, et cette fois ses préparatifs sont parfaits. Il forme les divisions de Johnson, de Law et de Kershaw sur plusieurs lignes en face de la ligne de l'Union à Dyer Field. La division de Johnson initiera l'attaque, et Law et Kershaw (qui commandent les 5 000 hommes du corps de Longstreet qui sont arrivés jusqu'ici) enverront leurs troupes juste derrière. À 11h00, Longstreet apprend que l'attaque doit débuter; Bragg a abandonné les attaques coordonnées, les unes après les autres et veut simplement que toutes les unités attaquent en une seule fois. Longstreet envoie ses trois divisions, suivies quelques minutes plus tard par la division de Hindman juste au sud.

L'attaque de Longstreet est l'attaque la mieux coordonnée que les confédérés ont mis sur pied au cours de ces trois derniers jours. Cependant, elle est grandement facilitée par une incroyable chance confédérée. Cette bonne fortune provient du remaniement constant des divisions de l'Union. Reynolds occupe la position la plus méridionale de la ligne de Thomas à Kelly Field. A sa droite se trouve la division de Brannan, et sur la droite de Brannan se trouve Wood. Thomas, ébranlé par les attaques des confédérés ce matin-là, ordonne à Brannan au nord de soutenir la ligne à Kelly Field. Selon les dernières informations de Thomas, la division de Brannan est en réserve, ne faisant pas partie de la ligne. Mais Reynolds ne veut pas que son flanc droit soit ouvert, comme il le serait si Brannan sortait de la ligne; lui et Van Cleve s'était trouvés, l'après-midi de la veille, dans une telle situation en luttant contre les attaques de Stewart, qu'ils ne veulent pas répéter cette expérience. Brannan comprend le 'raisonnement de Reynolds, et reste en position. Cependant, Rosecrans (qui reçoit l'information que Thomas a ordonné à Brannan du soutenir) commande à Wood à se rapprocher sur la droite de Reynolds. Avec la division de Brannan entre la sienne et celle de Reynolds, c'est impossible. Cependant, deux fois au cours des derniers jours, Wood fut réprimandé par Rosecrans devant son propre état-major pour avoir omis de suivre les ordres envoyés. Cette fois, il fera exactement ce qu'on lui demande, peu importe les conséquences. Il ordonne à ses hommes de sortir de la ligne et de marcher derrière la division de Brannan vers la droite de Reynolds. C'est juste au moment où ses troupes se retirent, à 11h10, que les troupes de Longstreet chargent.

Le résultat sur le camp de l'Union est une cacophonie sans nom. Les divisions de Davis, Sheridan et Van Cleve, à l'extrémité sud de la ligne de l'Union, ne sont absolument pas préparées à la charge en nombre des confédérés sur eux depuis plusieurs directions à la fois. Les trois divisions sont presque désintégrées. Des parties de divisions de Wood et de Reynolds, juste au nord, sont emportées dans la déroute. Wilder, en passant sur l'extrémité sud de la ligne, avec sa brigade toujours intacte, pense d'abord tenter de se frayer un chemin à travers Kelly Field. Cependant, il finit par se retirer avec le reste des unités, couvrant leur arrière du mieux qu'il le peut. Toute la moitié droite de l'armée de l'Union est mise en déroute et est en fuite vers Chattanooga. Avec elle, suivent Rosecrans, McCook et Crittenden.

Les confédérés progressent au nord. Maintenant tout ce qui reste de l'armée de l'Union ce sont les unités de Thomas dans la région de Kelly Field. Thomas commande alors à la moitié de l'armée, mais il n'est plus en communication avec Rosecrans, et il doit faire face à l'ensemble de l'armée confédérée, dont une partie se dirige sur ses arrières. Si les confédérés peuvent réussir à occuper Snodgrass Hill (N3331), elles bloqueront la ligne de retraite de Thomas le long de la route de Dry Valley par McFarland's Gap (N3231). S'ils peuvent aussi réoccuper la position au nord de Kelly Field à partir de laquelle ils avaient attaqué ce matin-là, la seule ligne de retraite de Thomas serait par le haut accidenté de Missionnary Ridge. Si Thomas tente de se replier sur Missionary Ridge face aux confédérés, peu de ses hommes s'en sortiront. Par conséquent Snodgrass Hill doit être tenu à tout prix. Des morceaux d'unités y sont rassemblés pour y former une ligne. Tout au long de l'après-midi, les attaques confédérées répétées contre cette position échouent. A 14h00, Thomas est à court de munitions. Mais Granger, au nord, à Rossville avec son corps de réserve, décide de sa propre initiative de renforcer Thomas. L'arrivée opportune de ses troupes, avec leurs munitions supplémentaires, s'avère juste assez pour tenir à distance les confédérés. Thomas sait qu'il ne peut pas tenir indéfiniment, cependant. À 16h30, il reçoit des ordres de Rosecrans pour évacuer sa position et se retirer vers Rossville (N3029). Mais alors, à 17h00, alors que ses troupes se retirent, toute l'aile droite confédérée attaque. Certaines unités s'échappent intactes, mais beaucoup sont capturées en totalité ou en partie. La retraite depuis Snodgrass Hill est encore pire. Pendant la nuit, Thomas essaie d'établir une ligne défensive à Rossville et le long de Missionary Ridge avec les quelques unités organisées qui lui restent. Les confédérés, épuisés par les deux jours de bataille, campent simplement sur le sanglant champ de bataille.

DU 21 AU 29 SEPTEMBRE 1863

Dans la matinée du 21, les confédérés s'éveillent avec la possession du champ de bataille, mais guère plus. Au cours de la bataille, ils ont perdu 18 000 hommes tués, blessés ou portés disparus. Si Bragg donne suite à sa victoire, elle sera extrêmement difficile. Les rations sont insuffisantes, et les hommes sont épuisés. Forrest, cependant, avec une partie de son commandement, monte jusqu'au sommet de Missionary Ridge, faisant reculer la brigade de Minty, et après avoir observé la position de l'Union écrit à Polk : "Je pense qu'ils évacuent aussi vite qu'ils le peuvent. Ils coupent des arbres en travers de notre route. Je pense que nous devrions aller de l'avant aussi rapidement que possible". Cependant, Bragg n'est pas disposé à tenter une avance. L'armée du Tennessee reste au repos le 21; le 22, seules les divisions de Kershaw et Cheatham avancent sur Missionary Ridge, que l'Union avait évacué la veille. Ensuite, le 23, toute l'armée se déplace dans des positions autour de Chattanooga. Le plan de Bragg avait été de repousser l'armée de l'Union vers le sud, pour qu'il puisse de reprendre possession de Chattanooga - au lieu de cela, il les a seulement repoussés dans Chattanooga elle-même.

L'armée du Cumberland, bien rouée de coups, n'est pas totalement démoralisée. Il a perdu 16 000 hommes, mais dans la matinée du 21, les unités commencent à se rassembler, les hommes sont employés pour se retrancher autour de Chattanooga. Thomas fait ce qu'il peut pour renforcer sa ligne sur Missionary Ridge; quand Forrest tente de prendre Rossville, il est repoussé. Cependant, Thomas doute que sa ligne puisse résister à un grand assaut confédéré. Le soir du 21, après avoir reçu l'ordre de Rosecrans, il commence une nouvelle évacuation. Il y a encore une unité, cependant, en dehors des fortifications en cours de construction de Chattanooga : la brigade de Spears du corps de réserve, qui est arrivée trop tard pour participer à la bataille. Rosecrans ordonne aux deux régiments de Spears d'occuper le carrefour au pied de Lookout Mountain (N2829), tandis que le troisième marche à son sommet, et campe sur la pointe, à Summertown (N2831) le matin du 22. Cependant, le 23, la cavalerie de Forrest se déplace plus au sud sur Lookout Mountain, marche en direction du nord jusqu'à la pointe, et exige la reddition du régiment. Le commandant refuse, mais ce soir-là, sur l'ordre de Rosecrans, le régiment se retire (avec le reste de la brigade de Spears) dans les fortifications autour de Chattanooga.

Au matin du 24, l'armée du Cumberland est assiégée. Les confédérés n'entourent pas complètement Chattanooga; il reste un pont flottant entre Chattanooga et la rive nord-ouest du Tennessee, où il n'y a pas encore de confédérés. Cependant, avec Lookout Mountain désormais entre les mains des confédérés, amener des vivres dans Chattanooga devient de plus en plus difficile. La ligne de ravitaillement de l'armée se fait par la voie ferrée Nashville-Chattanooga qui traverse le Tennessee à Bridgeport (S1915). Cependant, le pont ferroviaire au-dessus du Tennessee à cet endroit a été détruit; il ne sera pas réparé avant des mois. Ainsi depuis Bridgeport, les vivres doivent être amenés jusqu'à Chattanooga par chariots. Au début du siège, il y a cinq routes que Rosecrans peut utiliser. Le plus simple et la plus courte passe à travers Lookout Valley (car un pont flottant a été installé à Bridgeport) jusqu'à Chattanooga. Cependant, maintenant que les confédérés tiennent Lookout Mountain, les chariots ne peuvent plus aller au-delà de Mocassin Point. A la place, ils doivent repasser la rivière à Brown's Ferry (N2429-N2529), puis la retraverser à Flying Ferry (N2529-N2628). Il s'agit

de la route la plus courte; mais elle nécessite que des troupes de l'Union reprennent Lookout Mountain ou qu'elles occupent fermement Lookout Valley. Les deux sont au-delà des capacités actuelles de l'armée du Cumberland. La seconde route apporte des vivres par bateau le long du Tennessee; mais la rivière est trop faible pour compter sur elle. La troisième route est totalement sur la rive nord-ouest du Tennessee. Les chariots suivant cette route cheminent en direction du nord vers Jasper (S1408), puis longent la rive nord de la rivière jusqu'à Chattanooga. La quatrième route (Haley's Trace) est similaire, mais au lieu de prendre la route de la rivière, la ligne de ravitaillement court jusqu'à Prigmore's Store (S1401), puis sur les collines du sud de Walden's Ridge via N1633 et N1831, avant de rejoindre la route de la rivière en N1830. Ces troisième et quatrième itinéraires mettent les chariots à la vue de tous les confédérés de la rive sud du Tennessee, mais pour l'instant, rien n'empêche Rosecrans de les emprunter. La cinquième route et la plus difficile se situe au-dessus de Walden's Ridge. Depuis Jasper, les chariots voyagent vers le nord par la vallée de Sequatchie jusqu'au carrefour d'Anderson (N0926), prennent la route sur Walden's Ridge jusqu'à Moccasin Gap (N2025), puis roulent vers le sud jusqu'à Chattanooga. Cette route est longue d'environ 100 km, les routes en haut et en bas de Walden's Ridge sont difficiles, et le sommet de Walden's Ridge est désolé et fournit peu de fourrage pour les mulets qui tirent les chariots. Pour l'instant, Rosecrans répartit ses chariots entre les troisième, quatrième et cinquième routes.

Garder l'armée du Cumberland ravitaillée dans Chattanooga est essentiel, mais si la guerre doit être gagnée, le siège devra être brisé et l'armée du Tennessee devra être repoussée plus loin vers le sud. Il est maintenant évident que l'armée du Cumberland ne sera pas en mesure d'atteindre ces objectifs sans renforts considérables. Bragg a reçu des renforts de partout du sud, et maintenant c'est au tour de Rosecrans d'être renforcé. La question est, comment peut-il l'être rapidement ? Depuis que les derniers hommes de Longstreet sont arrivés, quelques jours après la bataille, l'armée du Tennessee surpasse en nombre l'armée du Cumberland. À moins que des renforts atteignent bientôt la région de Chattanooga, la situation de l'Union pourrait se transformer de difficile à critique.

L'armée de Burnside est la force de l'Union la plus proche, mais elle ne peut pas (ou ne veut pas) venir en aide à Rosecrans. Le 25, la cavalerie de Forrest s'attaque à la brigade de Byrd et la ramène à Athens (35 km hors-carte au nord-est). Byrd est bientôt soutenue par la division d'infanterie de White et la brigade de cavalerie de Wolford, qui aident à stabiliser la ligne. La division de White reste à Loudon (à 35 km au nord-est d'Athens), avec Byrd et Wolford en face d'elle. Bien que Halleck presse à plusieurs reprises Burnside d'envoyer sa force à l'aide de Rosecrans, il faut attendre le 30 septembre pour que Burnside concentre ses forces, et le 4 octobre (à cause de problèmes de communication) pour recevoir une réponse de Rosecrans sur le meilleur plan à mettre en œuvre parmi les plusieurs qu'il lui a proposé. Burnside interprète un télégramme de Halleck le 5 octobre qui lui ordonne "de tenir en échec Jones" comme signifiant qu'il ne doit pas abandonner les positions qu'il a prises dans sa marche vers Saltville. Il décide de se déplacer avec toutes ses forces contre Jones, du repousser, de briser la ligne de chemin de fer, et ensuite d'aller aider Rosecrans. Mais cela prendra beaucoup plus de temps.

Une autre source d'aide possible est l'armée du Tennessee (l'armée de Grant à Vicksburg - à ne pas confondre avec l'armée du Tennessee de Bragg). Le 15 septembre, avant la bataille de Chickamauga, Halleck avait télégraphié à Grant en lui demandant d'envoyer des forces pour aider Rosecrans. Quand les nouvelles de la bataille arrivent, il est décidé d'envoyer le XV corps de Sherman. Cependant, les hommes auront à voyager en bateau jusqu'à Memphis, puis à marcher sur 400 km à travers le sud du Tennessee pour rejoindre Rosecrans, tout en réparant la voie ferrée Memphis-Charleston sur leur chemin. Ce n'est que le 4 octobre que toutes les troupes de Sherman atteignent Memphis, le point de départ de leur longue marche.

Rosecrans devra recevoir de l'aide plus tôt. Le 23 septembre, de retour à Washington DC, le secrétaire à la Guerre Stanton propose à Lincoln que 30 000 hommes soient envoyés de l'armée du Potomac à Rosecrans et cela il peut le faire en seulement 5 jours. Lincoln, désormais rompu aux réalités de la guerre, répond : "je parie que si l'ordre est donné ce soir les troupes ne pourraient même pas arriver à Washington en cinq jours". Stanton réplique qu'il est certain que 30 000 balles de coton peuvent être transportées sur cette distance en ce temps, et si du coton peut le faire, pourquoi pas des hommes ? A la fin, il est décidé d'envoyer 15 000 hommes, les XI et XII corps, sous le commandement général de Joe Hooker. À 2h30 du matin le 24 les ordres sont donnés et les opérations commencent.

DU 30 SEPTEMBRE AU 8 OCTOBRE 1863

Si tout se passe bien, la défaite de l'armée du Cumberland à Chickamauga peut encore être transformée en un revers très temporaire. Hooker est en chemin, Sherman suivra bientôt et même Burnside pourrait donner un coup de main. L'armée du Tennessee, qui a contraint l'armée du Cumberland à rentrer dans Chattanooga, semble impuissante à lui nuire davantage. Puis, au début du mois d'octobre, les choses commencent à aller mal. D'abord, c'est le temps. Jusqu'à présent, c'était un été sec, mais le premier octobre, la pluie commence. Du 1er octobre au 23 novembre (53 jours), il pleut 19 jours - plus de 1 jour sur 3. Les routes des convois de l'Union se transforment en boue, et il n'est plus aussi certain que ces routes soient en mesure de garder l'armée de Rosecrans ravitaillée.

Puis, le 2 octobre, Wheeler frappe. Bragg avait espéré que les fédéraux quitteraient Chattanooga d'eux-mêmes; Comme cela n'arrivait pas, il commanda de déplacer des canons au sommet de Lookout Mountain pour bombarder Chattanooga. Cependant ce bombardement se révèle totalement inefficace. Donc, au lieu de ça, il ordonne à Wheeler de prendre sa cavalerie, avec la majeure partie de celle de Forrest, et d'attaquer les lignes de ravitaillement de Rosecrans. Ce faisant, il perd les services de Forrest. Sous les ordres de Bragg, Forrest se retrouve avec un seul régiment et une batterie; le reste de la cavalerie est sous le commandement de Wheeler. Forrest (qui n'a jamais beaucoup aimé Bragg) entre dans la tente de Bragg et, selon un témoin, menace de tuer Bragg, en déclarant qu'il n'obéira jamais à un nouvel ordre de lui. Plus tard en octobre, Forrest est transféré vers le Mississippi.

Pendant ce temps, Wheeler prend la cavalerie et se dirige vers le nord, traversant le Tennessee, avec cinq de ses huit brigades aux alentours de Washington le 30 septembre. La cavalerie de l'armée du Cumberland, réparties pour couvrir une traversée des confédérés, trouva qu'il y avait trop de gués et de bacs pour empêcher efficacement une traversée. Lorsque Wheeler traverse, Crook est forcé de se replier sur Smith's Crossroads (N0903). Wheeler poursuit son chemin par-dessus Walden's Ridge et descend vers le sud de la vallée de Sequatchie. Le 2 octobre, au carrefour d'Anderson, il rencontre un convoi de 800 chariots en train de gravir Walden's Ridge. Il est rapidement capturé, et le soir, ses hommes ont détruit environ 400 chariots. Quand il part, en direction de McMinnville (à environ 50 km hors-carte, au nord-ouest de Dunlap (N0524)), la division de cavalerie de McCook arrive dans la région de Stevenson. Cependant, ils sont incapables de faire plus que d'accrocher brièvement l'arrière-garde de Wheeler. Pendant ce temps Crook franchit Walden's Ridge et se joint à la poursuite. Les hommes de Wheeler chevauchent vers le nord-ouest vers Murfreesboro, mais talonnés par la division de Crook, ils ne font qu'une action contre la ville le 4 octobre et s'en vont. Les hommes de Hooker arrivent, après avoir atteint Nashville le 2 octobre (9 jours après qu'ils aient été envoyés). Lorsqu'ils arrivent, ils sont éparpillés le long de la voie ferrée pour empêcher Wheeler de faire plus de dégâts. Crook finit par rattraper avec une partie de la cavalerie de Wheeler à Farmington (à environ 35 km au sud-ouest de Murfreesboro) le 7. Après un vif combat, ils brisent la ligne de Wheeler et l'oblige à battre en retraite. La cavalerie de Wheeler prend la fuite, en direction du sud et repasse le Tennessee à Muscle Shoals (à environ 150 km hors-carte, à l'ouest de Bellafonte (S2734). Les confédérés partis, la cavalerie de l'Union est repositionnée pour empêcher les attaques futures. La division de Crook campe à Huntsville (à environ 60 km à l'ouest de Bellafonte (S2734)), tandis que la division de McCook se déploie à Winchester (à environ 15 km hors-carte, au nord-ouest de Tantelon (S0321)).

Le système de ravitaillement de Rosecrans en a pris un coup, et cela va empirer. Le 8 octobre, des tireurs d'élite confédérés, armés des fusils anglais Whitworth d'une très grande précision (et coûteux), se déplacent dans les montagnes sur la rive sud du Tennessee où il contourne Raccoon Mountain (N1930).Lorsque le prochain convoi de chariots passent à côté, ils ouvrent le feu, tuant selon une estimation un quart des mules du convoi. Pour se débarrasser d'eux, Rosecrans envoie une batterie d'artillerie et un régiment d'infanterie de l'autre côté de la rivière. Cependant le bombardement a peu d'effet, la route de convoi sur la rive nord-ouest du Tennessee est effectivement fermée. Cela ne laisse qu'une seule route ouverte - le long voyage sur Walden's Ridge. Cette route ne peut pas ravitailler l'armée très longtemps. Déjà beaucoup de mules sont en train de mourir à cause du voyage incessant sur un terrain difficile; la très longue et très difficile route de Walden's Ridge accélérera certainement ce processus.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

DU 9 AU 26 OCTOBRE 1863

A l'intérieur Chattanooga, les conditions se détériorent rapidement. Les rations sont réduites aux deux tiers, avec le choix pour les commandants de la réduire à la moitié. Toute nourriture dans la région de Chattanooga a bientôt disparu, et avec la pluie qui transforme les camps en boue, les soldats sont misérables. Ils sont prêts à manger n'importe quoi, y compris des queues de bœuf et du blé destiné aux mules. La plupart des chevaux de l'artillerie sont renvoyés à Stevenson de sorte que seule de la nourriture pour les hommes devra être apportée jusqu'à Chattanooga. Cela signifie que l'artillerie de l'armée du Cumberland est pratiquement immobile. Du côté des confédérés, c'est un peu mieux. L'armée de Burnside avait pris l'un des grands greniers restants du sud, et maintenant que l'hiver approche, il y a encore moins de nourriture pour tout le monde. Les soldats de l'armée du Tennessee ont à peine de quoi manger, et voyant que les commandants n'ont pas plus exploité la victoire de Chickamauga avec autre chose qu'un long siège, leur moral est en chute libre.

Que fait le haut-commandement confédéré ? Une grande partie du mois d'octobre, ils se battent entre eux. Maintenant que Bragg est enfin victorieux, il décide de faire le ménage. Il va se débarrasser de plusieurs commandants gênants et réorganiser l'armée pour briser ces organisations qui avaient conspirées contre lui. Malheureusement pour Bragg, ses commandants ont un objectif similaire. Au début octobre, une pétition circule qui reçoit les signatures d'un grand nombre de généraux de Bragg, dont Longstreet, Hill et Buckner. La pétition est adressée à Jefferson Davis et demande le renvoi de Bragg du commandement; en fait, c'est une mutinerie. Lorsque Davis apprend la dissension au sein de l'armée, il se rend immédiatement dans le Tennessee, pour rejoindre le quartier général de Bragg le 9 octobre. Cette nuit-là, il rencontre les généraux de Bragg, en présence de Bragg lui-même. Là, Longstreet, Buckner, Cheatham et Hill suggèrent que Bragg serait mieux à commander ailleurs. Toutefois, Davis avait décidé d'avance qu'il soutiendrait Bragg. Après plusieurs jours de conférence avec les généraux, il s'en va, et Bragg est libre de faire ce qu'il veut. Polk, Hill et Hindman sont tous démis de leur commandement ou envoyer ailleurs. Buckner est rétrogradé du commandement de corps à celui de division. Seulement Breckinridge, qui respecte Bragg comme un soldat en dépit de leurs désaccords personnels, profite de la réorganisation, en étant élevé au commandement de corps. Hardee, qui avait été envoyé de l'armée du Tennessee dans le Mississippi en juin pour y aider à réorganiser l'armée de Johnston, est rappelé pour commander l'un des corps. Hardee (surnommé "le vieux fidèle") est bien respecté et un excellent commandant. Peut-être qu'il peut aider l'armée du Tennessee à sortir de sa pire période de luttes intestines.

La réorganisation prend du temps; il est début novembre quand elle prend fin. Pendant ce temps, les soldats ne font rien, restant simplement assis à l'extérieur de Chattanooga attentant que l'armée du Cumberland plie bagage et s'en aille. Mais si l'armée du Tennessee avait entrepris des opérations offensives en ce moment, cela aurait été avec un extrême handicap. Le système de convoi de l'armée est à peine capable de garder l'armée ravitaillée dans ses positions autour de Chattanooga. Bouger au sud vers Bridgeport, ou traverser la rivière au nord, cela créerait une tension insupportable sur le système et forcerait les hommes à chercher de la nourriture. Tout au long de fin-septembre et octobre, les deux armées parcoururent la campagne pour la nourriture, ainsi fourrager était devenu difficile. Ensuite il y eut la situation du commandement. Avec l'agitation du haut-commandement confédéré, il est probable que les problèmes que Bragg rencontrait avant Chickamauga auraient réapparu, cette fois en le poussant peut-être à arrêter les manœuvres. En fin de compte la seule opération "offensive" autour de Chattanooga est de continuer le siège. Peut-être sera-t-elle suffisante ?

Bragg envoie, cependant, des troupes dans le Tennessee de l'est. Burnside avait renouvelé son offensive contre les forces de Sam Jones qui couvrait Saltville. Pour le contrer, Bragg envoie la division de Stevenson "pour faire pression vigoureusement vers Knoxville" le 17 octobre. Le 22 octobre, il envoie la division de Jackson pour soutenir Stevenson. Burnside répond en déplaçant le IX corps au sud de Knoxville face aux confédérés. Comme Bragg l'avait espéré, les forces restant en face de Jones ne sont plus suffisantes pour que Burnside poursuive son offensive.

Dans le camp de l'Union à Chattanooga, des changements de commandement sont également en cours. Ceux-ci, cependant, visent à aboutir au remplacement du commandant de l'armée. Tout d'abord, au début octobre, McCook et Crittenden, qui avaient tous deux fuit le champ de bataille après la déroute de la droite de l'Union, sont démis de leur commandement. Leur deux corps sont regroupés dans un nouveau corps, le IV, sous Gordon Granger, dont l'arrivée à Kelly Field avait été si opportune lors de la bataille de Chickamauga. Le corps de réserve est divisé entre les IV et XIV corps. Cependant, McCook et Crittenden ne sont pas les seules victimes de Chickamauga. Depuis la bataille, Rosecrans n'a pas semblé vraiment bon. Un jour, il est sûr que l'armée peut tenir le coup, le lendemain, il demande des renforts et des vivres. Charles Dana, l'espion du département de la guerre au quartier général de Rosecrans, le décrit comme un "commandant étourdi et tortueux". Lincoln dit qu'il agit "comme un canard à qui on a coupé la tête". Rosecrans n'arrive pas à comprendre la situation, ou à trouver une solution efficace. Lincoln décide qu'il faudrait un nouveau commandant à Chattanooga, et l'homme qu'il veut, c'est Ulysses S. Grant. Grant n'est pas nommé directement commandant de l'armée du Cumberland; au contraire, le 16 octobre, il est promu à un poste nouvellement créé, commandant de la "division militaire du Mississippi". Dans cette position, il sera à la tête de son ancienne armée du Tennessee, de l'armée du Cumberland, et le département de l'Ohio de Burnside. Il a le choix : soit il conserve Rosecrans au commandement de l'armée du Cumberland, ou il le remplace par Thomas. Grant choisit Thomas. Rosecrans reçoit ces nouvelles le 19 octobre, et part le jour suivant. Sachant que la situation à Chattanooga est de plus en plus critique chaque jour, Grant télégraphie à Thomas, le 19 : "Tenez Chattanooga à distance de tous les dangers. Je serai là dès que possible. Renseignez-moi, s'il vous plaît, sur le temps que dureront vos vivres actuels, et les perspectives pour les maintenir". Thomas répond laconiquement : "je vais tenir la ville jusqu'à ce que nous mourions de faim". Le 23 octobre, Grant arrive à Chattanooga. Il sait que la première chose qu'il doit accomplir est l'ouverture d'une route d'approvisionnement, et il veut savoir de quelles options il dispose. En fait, un plan avait déjà été préparé. W.F. Smith, que Rosecrans avait nommé ingénieur en chef, avait fait des préparatifs pour ouvrir la route à travers Lookout Valley. Le plan de Smith n'est pas une opération classique, c'est un débarquement du style commando sur la rive sud-est du Tennessee. Sous le couvert de l'obscurité, une brigade quittera Chattanooga par bateau, descendra le Tennessee, et débarquera en N2429 (Thompson). Une autre brigade utilisera les bateaux pour créer un pont jusqu'à la rive nord-ouest du Tennessee et traversera. Ces deux brigades tiendront ensuite le terrain contre toute contre-attaque confédérée. Enfin, les forces de Hooker, qui se rassemblent actuellement à Bridgeport, marcheront vers le nord par Lookout Valley pour les rejoindre. Si tout va bien, une ligne courte de ravitaillement sera ouverte entre Bridgeport et Chattanooga et le siège sera brisé. Après avoir examiné le site Brown's Ferry le lendemain, Grant approuve le plan. Il est, selon ses propres termes, "un effort désespéré"; mais il n'y a pas beaucoup d'autres options disponibles.

DU 27 AU 28 OCTOBRE 1863

Le plan est mis en œuvre très tôt le matin du 27. Juste après minuit, 1500 hommes de la brigade de Hazen embarquent dans des pontons et des bateaux plats et flottent avec le moins de bruit possible sur la rivière, en passant directement en face des retranchements confédérés. À 4h30 du matin ils débarquent à Brown's Ferry, et sont immédiatement attaqués par les forces confédérées de la zone. Cependant, Longstreet n'a posté qu'une seule brigade (Celle de Law, de la division de Jenkins) à Lookout Valley. Law a pris une permission lors des derniers jours, n'arrivant au quartier général de Longstreet que cette nuit-là. En son absence, Jenkins avait ramené trois de ses quatre régiments au sud de Lookout Mountain. Il n'y a donc qu'un seul régiment confédéré (le 15ème Alabama) prêt à résister à la brigade de Hazen, et la bataille se termine au bout de 15 minutes en repoussant les confédérés du lieu de débarquement de l'Union. La brigade de Turchin traverse peu de temps après et l'Union prend temporairement possession de la zone de Brown's Ferry. Pendant ce temps, les forces de Hooker traversent à Bridgeport et commencent à marcher vers le nord avec environ 8000 hommes. Le corps de Howard (dans son avance) atteint Whiteside (S2205) où il repousse la seule unité confédérée dans la zone (la brigade de cavalerie de Grigsby). Le lendemain, les hommes de Hooker poursuivent leur marche, et à 15h45 le 28, ils atteignent les fortifications des brigades de Hazen et de Turchin. Le siège est enfin brisé. Le corps de Howard campe près de Brown's Ferry tandis que la division de Geary se déploie près de Wauhatchie (N2633). Les hommes de Geary sont fatigués, et en plus, Hooker veut garder la route entre cet endroit et Kelley's Ferry (S2301-S2201). Avec les pluies récentes, la rivière est suffisamment haute pour permettre aux bateaux à vapeur de transiter le long de la rivière. Pour garder la route de convoi un minimum, le plan consiste à faire naviguer des bateaux à vapeur entre

Bridgeport et Kelley's Ferry, où ils déchargeront leurs vivres sur des convois de chariots en attente qui transporteront les rations jusqu'à Chattanooga.

Jusque-là, la réponse confédérée fut inexistante. Longstreet est convaincu que Hooker se déplace vers Lookout Mountain via Johnson's Crook (S3511) puis qu'il marchera vers le nord le long de Lookout Mountain et attaquera les forces qui s'y trouvent. Le débarquement à Brown's Ferry doit être une diversion. Ainsi, au grand dépit de Bragg, Longstreet ne fait rien le 27. Puis, le 28, lorsque Hooker unit ses forces à celles de Brown's Ferry, le plan de l'Union se révèle. Cet après-midi, Longstreet propose enfin un mouvement offensif à Bragg. Bien que Longstreet ait beaucoup d'unités à sa disposition, il ne prend que la division de Jenkins sur Lookout Mountain pour attaquer division isolée de l'Union (celle de Geary). Une seule brigade de la division de Jenkins (celle de Bratton) fera l'attaque. Les trois autres seront postées pour arrêter toute avance du reste des forces de l'Union autour de Brown's Ferry. Le mouvement ne sera effectué après la tombée de la nuit, parce que la journée l'artillerie de l'Union sur Mocassin Point (N2730) peut bombarder les troupes bougeant le long de la partie basse de Lookout Mountain (N2731). C'est quelques minutes après minuit que les hommes de Bratton chargent la position de Geary. Alerté une heure et demi auparavant du mouvement sudiste, les hommes de Geary répondent rapidement, et Bratton est incapable d'avancer. Ensuite, entendant la fusillade, Hooker commande au corps de Howard de marcher au secours de Geary. Ils courent sur les trois brigades confédérées commandées par Law, qui ont été laissées là à cet effet. Cependant, dans l'obscurité, Law croit qu'il est débordé et envoie des ordres à Bratton pour rappeler ses troupes afin qu'il ne soit pas encerclé. Les confédérés se retirent de Lookout Valley laissant sûre la nouvelle "Ligne Cracker" de Grant.

DU 29 OCTOBRE AU 22 NOVEMBRE 1863

Avec l'arrivée de Hooker, l'armée du Tennessee est maintenant dépassée en nombre par les forces de l'Union autour de Chattanooga. Bragg décide de rester sur les hauteurs à l'extérieur de la ville mais cherche pour mener ailleurs des opérations offensives. Le 4 novembre, il ordonne à Longstreet de prendre ses deux divisions et de se déplacer contre Knoxville. Wheeler reçoit aussi l'ordre de se déplacer avec lui. Les hommes de Wheeler et les chevaux sont en mauvais état après leur raid contre les convois de chariots de l'Union du début octobre. Ils sont maintenant à Courtland, en Alabama (au sud de Mussel Shoals, où ils avaient repassé le Tennessee) où leurs chevaux se reposent. Pour remplacer les hommes de Longstreet, Bragg retire les divisions de Stevenson et de Jackson d'en face de Burnside. Dans l'ensemble de la redistribution des forces de Bragg, il ne perd que quelques milliers d'hommes des "forces" qui assiègent Chattanooga - mais plus important encore, il va se débarrasser de Longstreet. Dans la nuit du 13 au 14 novembre, Longstreet pose un pont flottant en travers du Tennessee à Loudon (entre les cases hors-carte d'Athens et de Campbell's Station). Burnside, avec le IX corps et la division de cavalerie de Sanders, est sur l'autre rive et fortement surpassé. Longstreet sait que Burnside doit battre en retraite : trois fois il tente d'isoler l'Union lorsque les deux forces se rapprochent de Knoxville, mais à chaque fois Burnside réussit à s'échapper. Le 18 novembre, Sanders, qui retient les forces de Longstreet pendant que l'infanterie de Burnside se retranche à Knoxville, est tué. Cependant, il a bien fait son travail. Quand les hommes de Longstreet arrivent devant Knoxville le 19, Longstreet écrit à Bragg : "Sa position est ici plus forte qu'à Chattanooga". Plutôt que d'attaquer les solides fortifications fédérales, Longstreet pose un nouveau siège.

À Chattanooga, Grant reçoit de la part de Burnside des informations sur les mouvements confédérés contre lui. Afin d'empêcher Bragg de détacher des troupes pour le Tennessee de l'Est, Grant ordonne le 7 novembre à Thomas, maintenant à la tête de l'armée du Cumberland, d'attaquer immédiatement. Grant veut que ce "soit une attaque sur l'extrémité nord de Missionary Ridge, avec toute la force que vous pourrez amener contre elle, et, quand cela sera fait, de menacer, et même d'attaquer, si possible, la ligne de communication ennemie entre Dalton et Cleveland". Thomas sait que c'est tout à fait au-delà des capacités de l'armée du Cumberland. Ses hommes ressentent encore les effets du siège, et il n'y a pratiquement pas de chevaux pour tirer l'artillerie. Après qu'il a décrit la situation à Grant, Grant acquiesce; il n'est pas content, mais il sait qu'il devra attendre l'arrivée de Sherman. Après son arrivée à Memphis, les hommes de Sherman se frayent lentement un chemin le long de la route de 400 km vers Stevenson, réparant la voie ferrée entre Memphis et Charleston pendant qu'ils avancent. Le 27 octobre, les unités de tête de Sherman sont encore à plus de 160 km de Tuscumbia, en Alabama. Ce jour-là, il reçoit des ordres de Grant, qui vient de prendre le commandement de Chattanooga : il doit abandonner les travaux de la voie ferrée et se déplacer aussi vite que possible vers Bridgeport.

Les hommes de Sherman commencent la marche immédiatement, mais en raison de la pluie et du mauvais état des routes, il se passera plusieurs semaines avant que Sherman n'arrive. Pendant ce temps, Grant devra continuer à attendre, et espérer que Burnside pourra tenir le coup. Le 8 novembre, le lendemain où Grant avait ordonné à Thomas d'attaquer, Ewing, de la division avancée du commandement de Sherman, est à Fayetteville, encore à 60 km à l'ouest de Tantelon (S0321). Le 15 novembre, Ewing atteint Bridgeport, après être passé par Stevenson. John E. Smith, qui avance par les montagnes via Sweeden's Cove (S0815), entre à Bridgeport le même jour. Frank Blair, avec les deux autres divisions de Sherman (sous Morgan L. Smith et Osterhaus) est à seulement quelques jours derrière. Sherman lui-même arrive à Chattanooga le 15 novembre, et reçoit sa prochaine affectation de Grant. L'armée du Cumberland de Thomas à Chattanooga agira contre la partie sud de la ligne de Bragg sur Missionary Ridge tandis que Hooker s'avancera contre Lookout Mountain. Ces deux actions ne sont conçues que pour tenir l'armée confédérée en place. Pendant ce temps, Grant veut que Sherman traverse le Tennessee au nord de Chattanooga (au sud du Chickamauga) et avance sur l'extrémité nord de Missionary Ridge où Bragg n'a pas de troupes. Une fois sur Missionary Ridge, Sherman peut revenir jusque sur le flanc de Bragg et le prendre sur ses arrières. Cependant, la marche entre Bridgeport et Chattanooga s'avère être la plus longue section du long parcours des hommes de Sherman. La pluie et les chariots de ravitaillement parcourant la même route se conjuguent pour ralentir leur marche. Le 22 novembre, trois divisions de Sherman atteignent leur destination, quelques kilomètres derrière Chattanooga sur la rive nord-ouest du Tennessee, hors de vue des guets confédérés. Toutefois, la quatrième, Osterhaus, n'est toujours pas arrivée, n'ayant atteint que Whiteside (52205).

Grant décide qu'il ne peut pas attendre davantage. L'information a été reçue que Bragg pourrait retraiter de la région de Chattanooga. S'il le fait, il enverra probablement des troupes supplémentaires pour détruire l'armée de Burnside. En outre, tous les préparatifs de Grant seront perdus, et Bragg sera en mesure de s'échapper avec son armée intacte. En fait, les informations de Grant ne sont que partiellement exactes. Bragg a décidé d'éloigner deux divisions (Buckner et Cleburne), soit près de 11000 hommes. La raison est qu'il ne sait pas où Sherman est allé et croit qu'il marche peut-être vers le nord pour arriver sur les arrières de Longstreet. Buckner et Cleburne devraient être en mesure du contenir, et peut-être d'aider Longstreet dans une attaque contre Burnside. En réalité cependant, puisque Sherman ne s'est pas dirigé vers le nord, Bragg affaiblit davantage son armée déjà en infériorité numérique à un moment où il est sur le point d'être attaqué. Il ne dispose que d'environ 40 000 hommes près de Chattanooga, en comptant Buckner et Cleburne; Grant, avec les troupes de Sherman, en compte près de 70 000.

DU 23 AU 25 NOVEMBRE 1863

Pour maintenir l'armée de Bragg en place, Grant le 23 novembre commande à Thomas d'effectuer une reconnaissance des lignes confédérées. La principale ligne confédérée est sur Missionary Ridge; mais pendant le siège, ils ont établi une ligne de tirailleurs et interconnecté des retranchements près de Chattanooga. La plus grande fortification de cette ligne est sur Orchard Knob (N2827), mais les travaux s'étendent tout autour des lignes de l'Union jusqu'au Tennessee (en N2626). Les ordres de Grant sont de pousser les confédérés hors de leurs retranchements. Ce sera le premier mouvement offensif tenté par l'armée du Cumberland, car elle était désormais assiégée. Thomas fait sortir trois des quatre divisions de l'armée de Chattanooga (Baird, Sheridan et Wood), avec le XI corps de Howard, qui marche vers Chattanooga par des pont flottant depuis Lookout Valley. Les troupes de l'Union emportent facilement les lignes confédérées; Orchard Knob n'est occupé que par deux régiments confédérés (les 24e et 28e Alabama), qui s'enfuient après un très bref engagement avec toute la division de Wood.

Bragg est surpris par le mouvement de l'Union. Il s'attendait à une attaque sur Lookout Mountain, mais certainement pas une attaque directe sur la ligne principale confédérée sur Missionary Ridge. Il tente en toute hâte de rappeler les unités qu'il avait éloignés la veille, la division de Cleburne est encore à Chickamauga Station (N3024), mais seule une des trois brigades (Reynolds) de Buckner est encore à proximité. Bragg rappelle ces troupes vers son quartier-général (en N2927). En outre, il commande à Hardee, à la tête de la

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

partie ouest de la ligne confédérée, d'ôter la division de Gist de ses positions au pied de Lookout Mountain (en N2829) et d'étendre la droite confédérée le long de Missionary Ridge (en N2726). Hardee maintenant commandera la partie nord de la ligne confédérée. Lookout Mountain est laissé sous le commandement de Stevenson; il n'aura que sa propre division et celle de Jackson pour la tenir ainsi que la ligne ouest du Chattanooga, qui vient d'être évacuée par la division de Gist.

Prendre Lookout Mountain n'aurait pas été difficile si Grant s'était tenu à son plan initial. Cependant, de fortes pluies ont tellement gonflé le Tennessee que le pont flottant entre Lookout Valley et la rive nord-ouest de la rivière s'est cassée, et la division de Osterhaus n'est plus capable de traverser. En outre, la division de Cruft, qui garde la ligne Cracker entre Bridgeport et Whiteside, marche vers le nord le 23 pour aider dans la bataille imminente. Ainsi, le soir du 23, Hooker a trois divisions entières autour de Brown's Ferry : celles de Geary, d'Osterhaus et de Cruft. Sans aucune chance de réunir ces troupes pour rejoindre la force de Sherman, Grant augmente les ordres de Hooker tard le 23 de sorte que, selon les paroles de Hooker, il peut "prendre la pointe de Lookout Mountain si ma démonstration se montre réalisable". Hooker saute sur l'occasion et se met aussitôt à préparer un assaut à grande échelle. Une tentative de prise du sommet de Lookout Mountain, où la division de Stevenson campe (à Summertown, N2831), sera presque impossible; les seules routes montant au sommet sont de simples sentiers qui peuvent facilement être défendus. Au lieu de cela, Hooker prévoit d'attaquer les troupes confédérées sur la "bordure", la partie inférieure de la montagne qui entoure le sommet. Si ce secteur peut être pris, tous les confédérés au sommet seront coupés du reste de leur armée. Mais une charge directement jusqu'à la bordure sera probablement suicidaire; les troupes confédérées qui occupent la bordure (la brigade de Walthall, de la division de Jackson, en N2731 (Craven's House)), sont retranchés et prêts contre toute attaque venant de cette direction. Au lieu de cela, Hooker prépare un plan non-orthodoxe. Ses hommes monteront sur la bordure plus à l'ouest de la position de Walthall, puis se déplaceront vers l'est et frapperont la position de Walthall par le flanc. Pour soutenir cette attaque, Hooker prévoit d'utiliser l'artillerie supplémentaire de Naylor de Mocassin Point (N2730) pour bombarder la position de Walthall.

L'assaut de Hooker, composé de la division de Geary et de la brigade de Whitaker de la division de Cruft, est lancé à l'ouest de la position de Walthall sur la pente de Lookout Mountain (N2733) pour 9h30 du matin le 24. Ils s'élancent à travers le terrain accidenté, des rochers et des ravins, sur les confédérés. Un épais brouillard a recouvert la vallée ce matin, et les confédérés ne peuvent pas voir les mouvements de l'Union. A 10h30, les hommes de Hooker sont en place. Walthall ne dispose que de quelques unités mal retranchées pour faire face dans cette direction, et même sa ligne principale est perturbée par le bombardement de l'artillerie de l'Union depuis la pointe de Mocassin. Lorsque l'attaque de Hooker commence, les hommes de Walthall se replient rapidement et la ligne confédérée ne se stabilise que lorsque des renforts du sommet (la brigade de Pettus) arrivent. Les troupes de l'Union occupent le quartier général de Walthall à Craven's House, mais ils sont trop fatigués pour pousser plus loin et couper la route descendant du sommet (N2830).

L'attaque se termine comme Hooker l'avait espéré. De Missionary Ridge, Bragg voit au début de l'après-midi, quand le brouillard se dissipe, que l'Union a pris les positions de Walthall. Lookout Mountain n'est plus essentielle pour maintenir le siège de Chattanooga maintenant que la ligne Cracker est ouverte, alors il décide de l'abandonner plus tard ce soir-là et d'utiliser ces unités pour renforcer sa ligne le long de Missionary Ridge. Depuis les tranchées autour de Chattanooga, les hommes de l'armée du Cumberland peuvent seulement entendre la bataille, car le brouillard a bloqué leur vue jusqu'après que ce soit fini, d'où le nom de "la bataille au-dessus des nuages". Mais quand ils voient finalement que les confédérés ont été mis en déroute, ils sont transportés de joie. La première bataille pour regagner les hauteurs près de Chattanooga est remportée par l'Union.

Pendant ce temps, le principal coup du plan de Grant, le mouvement de Sherman pour occuper l'extrémité nord de Missionary Ridge, est toujours en suspens. Sherman passe toute la matinée à faire traverser le fleuve à ses divisions par sa tête de pont (en N2525). Bragg a surveillé la traversée de l'Union, et après avoir vu les troupes de l'Union marcher vers Missionary-Ridge, il ordonne à Cleburne de prendre sa division de sa position de réserve et de bloquer l'avance de Sherman. Le sang-froid de Cleburne et sa perspicacité dans de nombreuses batailles précédentes, et la discipline qu'il a instillée dans les troupes placées sous son commandement, ont fait de sa division la plus belle de l'armée du Tennessee. Ses hommes atteignent l'extrémité nord de Missionary Ridge à 15h00, au moment où les troupes de l'Union de John E. Smith, de Morgan L. Smith et d'Ewing la gravissent. Cleburne ordonne rapidement ses hommes dans la ligne de Tunnel Hill (N2726) et est capable d'arrêter l'avancée de l'Union. De là, une mince ligne de ses hommes s'étire du nord au sud du Chickamauga (à travers la partie sud-est de N2725). Les hommes de Sherman occupent une colline isolée à l'extrémité de Missionary Ridge (la partie nord-ouest du N2725), mais à la tombée du jour, incertain du terrain ou de ce que les confédérés peuvent répondre, Sherman décide tout simplement de s'accrocher aux gains de la journée.

Le lendemain matin (le 25), Grant envoie les ordres pour ce qu'il entend être le coup décisif : l'assaut de Sherman sur la position de Cleburne à Tunnel Hill. Cependant, même si Sherman a été renforcé par la division de Schurz du corps de Howard, il est incapable de faire craquer la ligne de Cleburne. Les assauts répétés échouent, alors que Cleburne déplace habilement ses unités, émoussant chacune des attaques de l'Union et contre-attaquant brièvement lorsque cela est nécessaire. La raison du succès confédéré n'est pas seulement due à Cleburne et à ses hommes : pour aller à Tunnel Hill, Sherman a le choix d'attaquer, soit le long de l'arrête étroite de la montagne ou par la pente occidentale. En outre, Cleburne avait été renforcé par la division de Stevenson ce matin-là (les mêmes troupes que Bragg avait rappelé de Lookout Mountain la veille). A 17h00 le dernier assaut de Sherman est repoussé; le flanc droit de la ligne confédérée a tenu.

Toutefois, à ce moment les événements plus au sud, au centre de la ligne confédérée, changent le cours de la bataille. Voyant que Sherman se heurte à des difficultés à Tunnel Hill, Grant décide que l'armée du Cumberland doit l'aider. Grant n'est pas sûr des capacités de l'armée du Cumberland; La seule expérience qu'il a eut jusqu'ici avec elle, ce fut avec les soldats sous-alimentées assiégés dans Chattanooga. Cependant, ce sont des vétérans de plus de deux ans de guerre et prêts à combattre les confédérés qui les ont gardées dans leurs retranchements pendant si longtemps. A 16h00, les divisions de Palmer, de Sheridan, de Wood, et de Baird avancent contre la ligne principale confédérée. Bragg a pris une décision étrange pour défendre Missionary Ridge : la moitié des troupes qui la défendent sont à sa base, dans des trous de tirailleurs légèrement fortifiés, et l'autre moitié est au sommet de la crête. Certains de ceux qui sont à la base ont reçu l'ordre de se replier après une simple salve et de battre en retraite jusqu'en haut de la crête. Ce sont ces trous de tirailleurs en avant que les soldats de l'armée du Cumberland ont désormais pour ordre d'attaquer. Les quatre divisions avancent à l'unisson, et alors que les troupes de l'Union se rapprochent, beaucoup de confédérés se replient après n'avoir tiré qu'une seule fois. Les sudistes qui restent sont rapidement débordés. Mais ayant avancé, les soldats de l'Union constatent qu'ils sont dans une position qu'ils ne peuvent pas tenir. Comme ils sont directement en dessous de Missionary Ridge, elles sont pilonnées par l'artillerie et les fusils qui tirent d'en haut. Ils devront soit se retirer sur leur précédente ligne, soit allé jusqu'en haut de Missionary Ridge. Missionary Ridge fait plus de 60 m de haut, et regarde la plaine en-dessous, une attaque frontale semble impossible à la fois à Grant et à Thomas. Cependant, pour les soldats de l'Union à sa base, grisés par la victoire, et ne voyant aucun autre moyen de mettre fin au tir confédéré sur leurs rangs, le seul choix est de continuer à avancer. Les soldats de l'armée du Cumberland commencent à grimper en haut de Missionary Ridge, d'abord dans un certain ordre, mais le terrain rocheux désorganise les brigades et mêmes les régiments, voire éventuellement de plus petits groupes - mais tous se dirigent vers la crête. Dans la plaine en-dessous, Grant et Thomas sont horrifiés, mais impuissants à arrêter l'assaut.

Cependant, les troupes confédérées sur la crête ne sont pas dans une aussi forte position que le camp de l'Union le croit. Bragg n'avait pas pensé qu'un assaut sur Missionary Ridge put être du domaine du probable jusqu'à ce que l'Union ait pris Orchard Knob le 23, de sorte que les soldats au sommet n'avaient pas encore commencé à se retrancher avant le 24. En outre, en raison d'un mauvais aménagement des retranchements et de la pente inégale de Missionary Ridge, les artilleurs confédérés sont incapables de tirer sur la plupart des soldats de l'Union qui progressent jusqu'à la crête. Et en plus, les confédérés qui se replient jusqu'à la crête depuis les trous de tirailleurs au-dessous rendent le travail de ceux qui sont au sommet encore plus difficile. Ainsi, alors que de plus en plus de troupes de l'Union atteignent la crête et engagent les défenseurs, les confédérés sont débordés. Les brigades et les régiments confédérés sont séparés, flanqués, et mis en déroute, et bientôt presque toute la ligne confédérée à l'extrémité sud de Missionary Ridge (les

divisions de Bate et Anderson entre N2826 et N2927) se désintègrent et s'enfuient vers le bas du versant est.

Mais du côté de Hooker ? Le matin, il envoie deux de ses régiments pour prendre possession de la pointe de Lookout Mountain et y plante les drapeaux de l'Union. Ensuite Hooker met ses hommes en mouvement vers le flanc gauche confédéré. Il est retardé suffisamment longtemps par la traversée du Chattanooga pour donner à Breckinridge, à la tête de la partie sud de la ligne confédérée, une chance de l'arrêter à Rossville (N3029) avec une brigade de la division de Stewart. Toutefois, les hommes de Hooker arrivent les premiers, ce qui oblige Breckinridge à déployer ses hommes au nord (en N3128). C'est désormais la fin de l'après-midi, et Hooker, sachant qu'il est arrivé sur le flanc gauche confédéré, envoie ses hommes au nord. Geary marche le long du versant ouest de Missionary Ridge, Cruft le long de la crête et Osterhaus le long d'une route à l'est de la crête. Cruft et Osterhaus déroutent rapidement les forces de Breckinridge. Stewart, tenant la position la plus méridionale des confédérés sur Missionary Ridge (en N2928) voit finalement sa ligne commencer à se briser; avec l'arrivée de Hooker sur son flanc sud, il recule.

Maintenant, les seules troupes confédérées restant sur Missionary Ridge sont celles au nord, sous le commandement de Hardee. A 19h45, Hardee, après avoir été averti par Bragg qu'il devra couvrir la retraite de l'armée, donne l'ordre de se désengager et de se retirer de Missionary Ridge. Les troupes de l'Union sont épuisées après la bataille de la journée, et Hardee est capable de retirer ses hommes vers un abri relatif derrière le Chickamauga sud. Les confédérés ont été battus à plate couture; les troupes de l'Union occupent maintenant toutes les positions qu'ils occupaient deux jours à peine auparavant. La seule question est maintenant de savoir si l'armée du Tennessee survivra à tout çà, ou si elle sera entièrement détruite dans la poursuite de l'Union.

DU 26 AU 28 NOVEMBRE 1863

Le matin du 26 novembre, l'armée du Tennessee est en pleine retraite. Peu de ses divisions sont en tout état de combattre; une grande partie de l'armée n'est plus qu'une foule désorganisée, se déplaçant le long de la voie ferrée vers un endroit plus au sud. Bragg sait qu'il doit retarder l'avance de l'Union pour deux raisons : d'abord, l'armée doit retrouver une certaine unité et cohésion; d'autre part, il y a encore un important convoi de ravitaillement à Chickamauga Station (N3024). Couvrir la retraite confédérée sera la tâche des deux seules divisions qui restent intactes : celle de Cleburne, à Chickamauga Station et celle de Gist, plus au sud sur le Chickamauga sud.

Les trois colonnes de l'Union s'engagent dans la poursuite ce jour-là sous les ordres de Sherman, Palmer et Hooker. Les hommes de Sherman (la division de Davis et le corps de Howard) atteignent Chickamauga Station vers midi et capturent les restes du dépôt de la confédération. En continuant à progresser, ils rencontrent bientôt Cleburne, qui garde le convoi de chariots qui descend lentement vers Ringgold Gap (N4023). Sherman est incapable de forcer un engagement, et avec la nuit, le convoi de chariots passe en toute sécurité à travers la trouée. Au sud, la division de Gist ne s'en tire pas aussi bien. Près de Graysville (N3523), les trois colonnes de l'Union convergent sur la division de Gist, sans pour autant réussir à la déloger; mais elle est tellement désorganisée qu'elle sera incapable de couvrir davantage la retraite de l'armée.

Dans la matinée du 27, seule la division de Cleburne est laissée pour bloquer l'avance de l'Union. Bragg espère se regrouper à Dalton (N5222), mais ce matin la plupart de son armée, y compris le convoi de chariots, s'échelonne entre Dalton et Ringgold. Si l'Union arrive à couper la route de Dalton, Bragg ne pourra pas regrouper une armée suffisante. C'est pourquoi, Cleburne doit tenir Ringgold Gap aussi longtemps que possible. Ses hommes sont en place avant le jour, et quand les troupes de l'Union arrivent à Ringgold (N3924) à 8h00, il est aussi prêt qu'il peut l'être. Ce sont les hommes d'Osterhaus, avec Hooker aux commandes. Hooker envoie d'abord Osterhaus puis Geary contre Cleburne. Cependant, les deux divisions se montrent incapables de percer, bien qu'elles aient étiré la ligne de Cleburne à son maximum. Alors que d'autres troupes de l'Union arrivent à Ringgold, Cleburne reçoit un message de Hardee : l'armée s'est retirée assez loin pour être hors de danger. Cleburne se retire soigneusement et Hooker n'est pas d'humeur à tenter plus loin la poursuite. La défense de Cleburne a sauvé l'armée du Tennessee d'une destruction complète. Au nord, Howard se déplace avec son corps à travers Parker's Gap (N5320) et envoie deux brigades vers Red Clay (N4015), où elles cassent la ligne de chemin de fer pour empêcher tout mouvement futur de troupes entre Bragg et Longstreet. En dehors de cela, cependant, l'armée du Tennessee est livrée à elle-même. Ses pertes d'environ 8 000 hommes au cours des cinq derniers jours, n'est pas beaucoup plus importante que celle des 5 000 de l'Union, mais quel que soit son moral, l'armée de Bragg est partie. Grant n'a pas le temps de poursuivre plus loin Bragg. Il a une autre question urgente à traiter : à Knoxville, Burnside est toujours assiégé. Grant a peur qu'il ne puisse pas tenir beaucoup plus longtemps.

DU 29 NOVEMBRE AU 6 DÉCEMBRE 1863

Depuis sa position à l'extérieur de Knoxville, Longstreet pense qu'un siège ne forcera pas l'Union à sortir de Knoxville; il devra ordonner un assaut direct contre les fortifications. Dans la matinée du 29, il envoie la division de MacLaws en avant. Malheureusement pour Longstreet, les troupes de l'Union sont plus que prêtes, et leurs fortifications se révèlent plus fortes que prévu. L'attaque confédérée est un échec complet et Longstreet perd 813 hommes contre 13 pour l'Union.

Avant que la nouvelle de l'attaque ratée ne soit arrivée aux oreilles de Grant à Chattanooga, ce dernier envoie l'armée du Tennessee de Sherman et le IV corps de Granger au nord pour soulager Burnside, avec la brigade de cavalerie de Long en avant-garde. Lorsque Longstreet apprend l'approche des troupes de l'Union (le 1er décembre), il quitte Knoxville, et se retire à Rogersville (dans la case hors-carte de Morristown). Le 3 décembre, la brigade de Long arrive à Knoxville, et le 6, Sherman lui-même arrive et rencontre Burnside. Sherman constate que les conditions de Burnside n'étaient pas aussi mauvaises que rapportées. Les citoyens du Tennessee de l'est sont pour la plupart des unionistes fidèles, et ils ont permis à ses hommes de rester assez bien ravitaillés. Il y a eu quelques épreuves, mais rien de comparable avec Chattanooga. Peu importe, cependant, le siège est fini, et les confédérés sont maintenant sur la défensive sur tous les fronts.

SUITES

A Dalton, Bragg sait que ses jours au commandement de l'armée du Tennessee sont comptés. La seule question est : qui va le remplacer ? Sa démission, le 28 novembre, est acceptée, et Hardee prend temporairement le commandement le 30. Cependant Hardee refuse le commandement permanent, obligeant Jefferson Davis à se tourner vers Joe Johnston. Entre les deux hommes, il y a une méfiance de longue date, mais Davis croit que personne d'autre n'est aussi apte à la commander. Johnston en prend le commandement le 27 décembre; à lui ira la tâche de relever le moral de l'armée et de la préparer à l'offensive de printemps de l'Union qui se dirigera sûrement vers Atlanta.

Grant se prépare également à cette offensive. L'organisation du ravitaillement de l'armée est encore dans un triste état. Grant se met à le rendre plus efficace et plus fiable. L'armée n'est clairement pas prête pour une offensive en décembre, mais d'ici le printemps de l'année prochaine, elle devra l'être. D'ici là, Grant sera promu au commandement général de toutes les armées de l'Union. Et il en sera autant de son bon ami Sherman qui dirigera en mai 1864 l'avance de l'Union vers Atlanta.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

INDEX GÉOGRAPHIQUE

Par Ed Beach

Les points de repère du théâtre occidental de la guerre de sécession ne sont pas aussi familiers à la plupart des joueurs que ceux des campagnes de l'est. Pour aider les joueurs à prendre connaissance de la région couverte par les cartes de "The Battle Above The Clouds", voici un index des lieux importants de la carte.

CARTE NORD (AU NORD-OUEST DU TENNESSEE)

Plateau du Cumberland : cette montagne représente la partie sud du plateau des Appalaches, une région élevée allant de New York à l'Alabama le long du versant ouest de la chaîne des Appalaches. Le plateau est en fait une plaine de roche érodée, même si elle ressemble à une longue montagne quand son escarpement est vu depuis l'est. Riche en charbon et souvent découpé par des vallées dénommées "criques" [coves] ou "golfes" [gulfs], il accueille quelques-uns des plus beaux paysages de l'est des États-Unis.

Vallée de Sequatchie : cette vallée incroyablement rectiligne de 250 km s'étend du nord-est au sud-ouest du centre du Tennessee jusqu'à la rivière du Tennessee. Géologiquement la vallée se poursuit même jusqu'en Alabama, formant les plaines fertiles près de Bridgeport et Stevenson.

Dunlap (N0524) : ce chef-lieu de comté sur les rives de la rivière Sequatchie a brièvement servi comme quartier général de l'armée de Bragg le 29 août 1862 (après avoir quitté Chattanooga pour lancer son invasion de 1862 du Kentucky).

Cheekville (N1134) : Cette ville minière pittoresque est maintenant connue sous le nom de Whitwell et est célèbre pour le projet Whitwell Middle School qui enseigne la tolérance à la jeunesse de la ville. Le projet consistait à recueillir un trombone pour chaque victime de l'Holocauste (même si la ville n'avait pas d'habitants juifs à l'époque). À ce jour, la ville a reçu plus de 30 millions de trombones et l'histoire du projet est racontée dans le documentaire de 2004 "Paper Clips".

Ketner's Mill (N1230) : La famille Ketner exploitait une usine dans cette région qui produisait une semoule de maïs à l'ancienne jusqu'en 1992. Cet hexagone est le lieu de leur premier moulin dans la région. Leur dernier moulin, sur la rivière Sequatchie existe toujours et est le lieu d'une campagne annuelle d'arts équitables chaque octobre.

Walden's Ridge : Cette crête très boisée à l'est du plateau du Cumberland se trouve entre les vallées des rivières de Sequatchie et du Tennessee. Lors du déclenchement de la guerre, seuls quelques dizaines de robustes familles habitaient la crête.

Fairmount Academy (N1825) : Créé en 1856, ce bâtiment a servi d'école, d'église, de temple et de bureau de vote pour les résidents de Walden Ridge.

Connor Tollhouse (N1926) : Cette maison et poste de péage était la maison de la famille Conner, des colons de Walden Ridge, peu après la retraite Cherokee de 1838. La route en dessous du péage était presque à la verticale, sauf pour "un léger virage à droite à mi-hauteur". Tant que la route était sèche, elle pouvait être pratiquée par des attelages de mules qui transportaient leur charge sur environ 15 m, bloquaient les roues, attendaient, puis redémarraient.

Smith's Crossroads (N0903) : cette petite ville a été fondée par le pionnier William Smith en 1820. A l'époque, il faisait la jonction entre la piste de Black Fox sur le plateau du Cumberland et la grand piste indienne vers le nord et les Grands Lacs. Après la guerre, la ville a pris le nom de Dayton et est connu comme le lieu du procès Scopes en 1925 (dans lequel John T. Scopes a été condamné pour avoir enseigné la théorie de l'évolution de Darwin). Le palais de justice du comté de Rhea à Dayton a été restauré selon son aspect à l'époque du procès.

Old Hiwassee Garrison (N1102) : Un avant-poste militaire du gouvernement occupait ce site de 1807 à 1813. A sa tête il y eut le héros de la guerre d'indépendance Return J. Meigs, un ardent défenseur des droits des Cherokee sur la région. Meigs décéda en 1823 et est enterré à proximité du site de l'ancien fort. Le comté du Tennessee qui traverse la rivière est nommé en son honneur.

Blythe's Ferry (N1204-N1305) : datant de 1809, ce bac a été initialement détenu par William Blythe, qui était une ascendance européenne et cherokee. Près de 10 000 Cherokee traversèrent la rivière en utilisant ce bac lorsqu'ils furent délogés de la région sur la piste des larmes en 1838-1839. Quelques années plus tard, Blythe a aussi été contraint de déménager en Oklahoma où il mourut en 1856.

Soddy PO (N1616) : cette petite ville a connu un boom juste après la guerre quand la société de charbon Soddy a été fondée. En 1880, l'entreprise produisait 50 000 tonnes de charbon par an, l'expédiant par la voir ferrée nouvellement construite "Cincinnati Southern". Les restes de cette exploitation sont encore visibles dans le parc national de la piste du Cumberland.

Poe's Tavern (N1819) : Plus tard connu comme la ville de Daisy, ce carrefour a accueilli une aire de repos de voyageurs (fondée par Hasten Poe en 1812) qui a desservi la région pendant plus de 100 ans.

Big Suck Creek (N1829) : le lieu où ce ruisseau se jetait dans le Tennessee était un formidable tourbillon qui était si célèbre, que même Thomas Jefferson a écrit à son sujet : "Au-dessus de la ville Chickamogga est un tourbillon appelé Sucking Pot, qui emporte des troncs d'arbres ou des bateaux, et les projette à un kilomètre en-dessous". Selon la légende Cherokee, une maison pleine de gens était sous le tourbillon et tirait les voyageurs non avertis dans les profondeurs. Au moment de la guerre, cette section du Tennessee était encore dangereuse à naviguer parce qu'il y avait, en plus du tourbillon, d'autres dangers nommés "L'homme mort Eddy", le Pot, le Poêlon et la Casserole. Ce n'est qu'en 1913 que ces obstacles furent domptés par la construction du barrage de Hales Bar (qui enjamba la rivière entre S1906 et S2005).

Dallas (N2218) : ce chef-lieu originel du comté de Hamilton est maintenant sous l'eau en dessous de la baie de Dallas, une partie du lac Chickamauga (formé par le barrage du Tennessee en 1940).

CARTE NORD (AU SUD-EST DU TENNESSEE)

Williams' Island (N2329) : les archéologues ont trouvé des preuves de présence humaine sur cette île dès 12.000 av. J.C. De 900 à 1650 ap. J.C., l'île était le site de la ville amérindienne de Talimico qui comprenait un temple, un tumulus, une place centrale et des centaines de maisons, le tout entouré par une palissade en bois. L'île est aujourd'hui un parc archéologique national.

Brown's Ferry (N2429-N2529) : Vers 1800, un sang-mêlé Cherokee nommé John Brown (pas celui du célèbre Harper's Ferry !) installa un bac et une taverne à cet endroit. Brown était un guide de rivière de premier ordre, un expert de la navigation sur le Suck et autres dangers de la rivière. Son bac a été un maillon essentiel de la route carrossable entre Spring Place, la Géorgie et Fort Nashborough (le nom originel de la ville de Nashville). La taverne existe encore à ce jour, et sert de résidence privée.

Harrison (N2519) : fondée en 1840 comme chef-lieu du comté de Hamilton, la ville a été nommée en l'honneur du nouveau président William Henry Harrison.

Friar's Island Ferry (N2422-N2522) : La grande île (des moines) au milieu du Tennessee à proximité du bac en fait le meilleur site de gué pour la cavalerie au nord de Chattanooga. Autant Wilder et que Minty firent traverser leurs brigades montées par ce gué au début de septembre 1863.

Chattanooga (N2528) : une tribu Creek Muscogee habitait ce carrefour stratégique en 1540 quand l'Espagnol Hernando DeSoto descendit le Tennessee jusqu'à cette localité. 150 ans plus tard, un poste de traite français y a été installé sur la route entre la vallée du Mississippi et Charleston, en Caroline du sud. En 1816, des colons anglais y arrivèrent et y fondèrent la ville de Ross's Landing. La ville a été rebaptisée en 1838 Chattanooga, basée sur l'expression Creek qui décrit un "rocher s'élevant sur une pointe" (faisant référence à Lookout Mountain).

Mocassin Point (N2629-N2730) : Un lacet de la rivière forme cette pointe (son nom est dérivé de sa forme lorsqu'il est vu depuis le sommet de Lookout Mountain). Des preuves archéologiques trouvées sur cette

péninsule ont montré que des hommes ont habité la boucle au cours des 10 000 dernières années. Le grand nombre de sites préhistoriques ici présents ont incité le gouvernement fédéral à désigner Mocassin Bend comme District National d'Archéologie en 2003.

Wauhatchie (N2632) : cette ville Tennessee est nommée d'après Wauhatchie, un grand chef Cherokee qui vécut au sud d'ici à cheval sur la frontière avec la Géorgie. Wauhatchie aidait Andrew Jackson à combattre les Creeks en 1814, quand il fut grièvement blessé. Il était l'un des signataires de l'achat Hiawassee de 1817 et deux décennies plus tard, suivit la piste des larmes vers l'ouest avec le reste de sa nation.

Paris Station (N2702) : Cette gare construite près de la nouvelle ligne ferroviaire jusqu'à Trenton se doublait du bureau de poste pour cette section de Lookout Valley.

Craven's House (N2731) : En 1854, la plupart des terres à l'extrémité nord de Lookout Mountain ont été achetées par Robert Cravens, le président d'une compagnie minière installée à Chattanooga. Sur cette nouvelle propriété, Cravens planta un verger, construisit des cabanes pour une résidence estivale et y ajouta une demeure permanente pour sa famille (une maison blanche à un étage qui peut facilement être vu des kilomètres à la ronde). Après Chickamauga, les confédérés construisirent des retranchements à travers les terres de Cravens. L'artillerie de l'Union utilisa bientôt la maison facilement visible comme cible, poussant la famille à la quitter environ une semaine avant l'attaque de Hooker sur Lookout Mountain à la fin novembre. La famille y retourna après la bataille pour n'y trouver que les fondations, mais ils la reconstruisirent et restèrent sur la propriété jusques dans les années 1880.

Summertown (N2831) : L'autre principal propriétaire sur Lookout Mountain était James Whiteside de Danville dans le Kentucky. Il a construit une station balnéaire avec un hôtel et des chalets au sommet de la montagne et appela la région "Summertown". Au moment où la guerre éclata, environ deux douzaines de familles vivaient sur la montagne chaque été.

Tyner's Station (N2922) : deux ponts ferroviaires à proximité de cette gare ont été brûlés par des habitants unioniste du Tennessee de l'est avant la campagne de Chickamauga. Lorsque Bragg se replia à Chattanooga, il assigna la division de Cleburne à cette localité pour sécuriser la ligne de chemin de fer. Les hommes de Cleburne érigèrent plusieurs travaux de terrassement à proximité de la gare.

Ooltawah (N3018) : Maintenant orthographié "Ooltewah", les habitants de cette ville ne savent pas dire si ce nom est dérivé du mot Cherokee désignant le "lieu de repos" ou le "Nid du hibou". Toutefois, la mascotte de l'équipe du lycée de Ooltewah est le hibou, alors peut-être que le "nid du hibou" est l'interprétation la plus moderne qui soit acceptée.

Rossville (N3029) : initialement connu sous le nom de Poplar Springs, cette ville a été rebaptisée en 1813 en l'honneur de son chef, le chef indien Cherokee John Ross. Sa cabane en bois ronde est encore visible sur son site originel. Ross était le principal chef Cherokee de 1828 jusqu'à sa mort, qui dirigea la tribu pendant les années tumultueuses où ils ont été déplacés vers l'ouest.

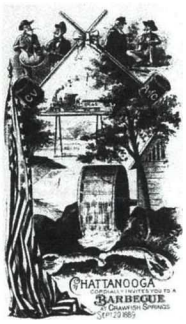
McFarland (N3031) : cette ferme était la propriété familiale de Xzanders Gordon McFarland et sa famille. Lorsque ses deux fils s'engagèrent dans l'armée confédérée, Xzanders emmena ses quatre jeunes filles et s'enfuit dans le sud de la Géorgie. Cependant sa femme (Lucy Ann) refusa de quitter la maison avec ses jeunes fils. Elle finit par livrer sa maison à l'armée de l'Union pour en faire un hôpital et soigner les blessés des deux camps. La famille fut à nouveau réunie après la guerre; la seule victime fut le fils aîné, qui est décédé dans les combats à seulement quelques kilomètres de Missionary Ridge.

Cleveland (N3207) : la ville de Cleveland a été nommé d'après le colonel Benjamin Cleveland, un commandant américain à la bataille de la guerre d'indépendance de Kings Mountain. La ville a été érigée en 1837 en chef-lieu du comté de Bradley nouvellement créé.

Snodgrass (N3331) : George Washington Snodgrass déménagea de la Virginie jusqu'à cette parcelle de terrain en 1848 à l'âge de 45 ans. Le nom "Horseshoe Ridge" (communément utilisé pour décrire l'éperon de Missionary Ridge qui traverse la propriété de Snodgrass) n'a été utilisé qu'après la bataille de Chickamauga pour décrire le site de la défense héroïque de Thomas.

Widow Glenn (N3431) : Eliza Glenn était une veuve récente. Son mari John (pas l'astronaute !) fut blessé et décéda dans un hôpital confédéré à Mobile, en Alabama, en 1861. Lorsque Rosecrans occupa sa maison le deuxième jour des combats, il lui a dit d'évacuer en lieu sûr. Elle passa la bataille dans un ravin voisin avec plusieurs autres familles de la région. De retour chez elle après la bataille, elle vit sa maison était en cendres; elle avait été prise sous le feu direct de l'artillerie.

Lee & Gordon Mills (N3631) : En 1836, les trois frères Gordon emménagèrent sur ce domaine, encouragés par les deux avantages naturels du site : le ruisseau Chickamauga (un excellent bief) et les eaux de source de Crawfish Spring toute proche. Chaque frère acheta des terres dans cette région et James Gordon établit un moulin le long du ruisseau. En 1857, il cède ce moulin à son beau-frère, James Lee. Bien qu'il ait servi de lieu clé pour les deux armées pendant la bataille de Chickamauga (c'est là où la route de Lafayette traverse le Chickamauga), le moulin a survécu et James Lee a continué à le faire fonctionner après la guerre. Par les hasards de la vie, le moulin brûla quelques années plus tard, le bâtiment actuellement sur le site est une reconstruction de 1867.



Crawfish Spring (N3632) : Le premier colon connu de ce domaine était le chef Cherokee Crayfish, dont le nom a été appliqué à la source naturelle voisine. Des écrevisses vivent aujourd'hui dans ses eaux, validant que le nom des eaux y fait référence. Cette source est devenue le site du principal hôpital de l'Union pendant la bataille de Chickamauga. Crawfish Spring a également été choisie comme lieu de réunion des vétérans de Chickamauga en 1889. Ce "Barbecue bleu et gris" contribua à créer l'élan nécessaire pour trouver un parc national du champ de bataille de Chickamauga. En 1891, la ville de Chickamauga y a été installée et le nom de Crawfish Spring a été oublié.

Snow Hill PO (N3832) : cette zone a été le lieu de la plantation "Snow Hill" qui appartenait à la veuve Clarissa Hunt Gordon, la nièce de James Gordon (le fondateur de Lee & Gordon Mills). La maison de plantation de Clarissa a servi de bureau de poste pour la région et a probablement été utilisée par Bragg comme quartier général au début septembre alors qu'il se repliait vers Lafayette.

Ringgold (N3924) : le dépôt de chemin de fer à Ringgold est la seule gare sur la ligne Ouest & Atlantique qui a été utilisée en continu depuis les années 1850. Bien qu'elle ait été construite de blocs de grès de 36 cm de large, le bâtiment a été gravement endommagé pendant la bataille de Ringgold Gap (les réparations d'après la bataille avec des blocs de calcaire sont visibles aujourd'hui). L'autre évènement à Ringgold eut lieu un an plus tôt lors de la "Grande poursuite de la locomotive" de 1862. Ce célèbre événement a commencé quand l'espion de l'Union James Andrews détourna la locomotive générale à Big Shanty, en Géorgie. Son but était d'emmener le train jusqu'à Chattanooga tout en arrachant les rails, les ponts et les tunnels sur son chemin. Il fut poursuivi (à l'envers !) par le conducteur du train (lui-même capitaine dans la milice de Géorgie), à travers Dalton et Tunnel Hill. Finalement, à quelques kilomètres au nord de Ringgold, le détachement de l'Union a dû abandonner le train quand il manqua de carburant. Andrews et ses hommes ont été arrêtés par les confédérés et furent emprisonnés ou (dans le cas d'Andrews) pendus. Six des hommes d'Andrews sont devenus les premiers récipiendaires de la médaille d'honneur des États-Unis pour cette action. Cependant, Andrews n'était pas admissible car c'était un civil. Le film de Walt Disney "la grande poursuite de la locomotive" (1956) est sans doute le meilleur témoignage durable de son audace.

Dr Anderson (N3932) : ce médecin né en Virginie était l'un des hommes le plus riche du comté de Walker, ayant une fortune nette de plus de 6000$ selon le recensement de 1860. A la fois Polk et Daniel Harvey Hill utilisèrent la maison du docteur comme quartier général au cours de la campagne.

Old Federal Road (N4002-N4103) : La première route en direction du sud entre Knoxville et Athens, en Géorgie, a été construite après le grand accord Cherokee pour ouvrir cette route par le Traité de Tellico de 1805. Une branche plus occidentale séparée de la route fédérale, court de Spring Place, en Géorgie, via Ringgold jusqu'à Nashville.

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

Red Clay (N4015) : Bien que l'arrêt de train de l'époque de la guerre civile était situé en Géorgie, c'est le site de l'autre côté de la ligne qui fait état du célèbre Red Clay. Ce terrain servit de point de rassemblement de la nation Cherokee pendant six ans à partir de 1832, juste après que l'état de Géorgie leur a interdit de se réunir dans cette juridiction. Red Clay a accueilli 11 conseils généraux alors que le chef John Ross tentait de négocier un traité permettant de laisser les Cherokee dans le sud-est. C'est ici, à Red Clay en 1838 que le Cherokee entendit parler pour la première que leur renvoi forcé vers l'Oklahoma avait commencé. Le site est maintenant un parc historique géré par l'état du Tennessee et est considéré comme le point de départ de la "piste des larmes".

Old Fort Marr (N4105) : les troupes des Etats-Unis construisirent un fort sur ce site à cheval sur la vieille route fédérale en 1814. Un blockhaus frontalier de deux étages qui occupait un coin du fort a été conservé (et c'est probablement le meilleur exemple restant d'une structure d'un fort de déménagement Cherokee). Ce blockhaus a été déplacé à trois reprises : en 1858 pour servir de fumoir à Ananias Higgins, en 1922, au lycée du comté de Polk, et enfin en 1965 vers le chef-lieu du comté de Benton (hors-carte au nord-est à cheval sur la rivière Ocoee) où il se trouve près de la prison du comté. La petite ville qui a vu le jour à proximité de son site d'origine a pris le nom de "Old Fort".

Catoosa Springs (N4121) : à la fois Catoosa Springs et à proximité Cherokee Springs servirent d'hôpitaux confédérés de 1862 à la fin de la campagne de Chattanooga. Les patients étaient acheminés par rail depuis les divers champs de bataille de l'ouest pour arriver dans l'un des hôpitaux du comté de Catoosa (dont la capacité totale était d'environ 2000 lits).

Leet's Mill et Tanyard (N4129) : Arthur Leet était un pasteur méthodiste d'Irlande qui s'est installé dans cette région à cause de la source naturelle voisine. Sa maison a été utilisée comme quartier général de Bragg les 18 et 19 septembre lors de la bataille de Chickamauga. Leet est enterré dans le cimetière à proximité de l'église de Pea Vine, à quelques pas de la source de Leet.

Ball Play (N4504) : Le nom "Ball Play" est commun dans les secteurs Cherokee du Tennessee, désignant en général une zone utilisée par les Cherokee pour leur jeu de balle complexe appelé "anetsa", l'ancêtre du jeu de crosse moderne.

Tunnel Hill (N4523) : quand les premières voitures de convoi traversèrent ce tunnel de 443 m, en 1850, il devint la merveille de l'ingénierie de son époque. Maintenant, le chemin de fer Ouest & Atlantique fournit un service continu entre Atlanta et Chattanooga sans la montagne Chetoogetta en travers elle. Le projet a pris près de deux ans pour se terminer; la ville de Tunnelville, ou Tunnel Hill, est apparue pour soutenir les équipes de travail. Connaissant l'importance stratégique du tunnel, elle fut une cible de choix pour le raid d'Andrews pendant la grande poursuite de la locomotive (voir Ringgold ci-dessus). Mais au moment où Andrews atteint Tunnel Hill, la locomotive confédérée Texas était à sa poursuite, alors il décida de renoncer à l'endommager. Tunnel Hill a également été le lieu d'un hôpital confédéré après Chickamauga (dans la maison encore debout de Clisby Austin). John Bell Hood a été envoyé ici pour recouvrer de sa blessure à la jambe et de l'amputation qu'il avait subie pendant la bataille. Il n'espérait pas survivre, si bien que sa jambe fut expédiée avec lui pour qu'elle puisse être enterrée avec son corps. Après son rétablissement, la jambe a été enterrée seule dans le cimetière familial près de cette maison.

Blue Ridge (N4601-N4701) : cette crête se poursuit au nord et à l'est hors de la carte, pour atteindre Blue Ridge Gap à environ 5 km hors-carte. Même si elle partage le même nom, c'est un peu exagéré de considérer cet éperon comme une partie du plus célèbre "Blue Ridge", la longue chaîne continue qui va de la Géorgie en passant par la vallée de Shenandoah jusqu'au Maryland et la Pennsylvanie (dans ces deux derniers états, la "Blue Ridge" est connue comme "South Mountain"). Néanmoins, ces montagnes dans le coin de la carte Nord font bel et bien partie de cette chaîne des Appalaches et sert de lien symbolique vers les premières cartes de la série GCACW (qui sont à plus de 650 km de distance).

Prater's Mill (N4616) : Benjamin Franklin Prater déménagea en Géorgie avec sa femme Amanda au début des années 1850. En quelques années, ils avaient mis en activité un moulin le long du ruisseau Coahuila. La famille Prater étendit grandement ses activités au cours des 100 prochaines années, en ajoutant une forge, une égreneuse à coton, un moulin à sirop, un cardeur de laines et un magasin général. La propriété a été vendue par la famille en 1953 et le moulin a fermé juste après. La foire locale de Prater's Mill se tient actuellement sur le site chaque année le week-end du Columbus' Day.

Rocky Face Ridge (N4621-N5326) : le général Joe Johnston a établi une ligne de défense le long de cette crête abrupte au début de la campagne de 1864 contre Sherman. Sentant que la position de Rocky Face était imprenable, Sherman s'engagea avec deux corps à Buzzard Roost (N4923) et à Dug Gap (N5225) avant de glisser l'armée du Tennessee de McPherson à travers la trouée non défendue de Snake Creek (N5529-N5629). Le mouvement de McPherson menaça la ligne de ravitaillement confédérée à travers Resaca et força Johnston à se retirer de la région de Dalton.

Dalton (N5222) : Dalton a grandi rapidement après l'arrivée du chemin de fer Ouest & Atlantique dans la ville en 1847. C'est maintenant la deuxième plus grande ville du nord-ouest de la Géorgie (après Rome). Vers 1900, Dalton est devenu célèbre pour ses couvre-lits en chenille. De nombreux travailleurs de l'industrie furent transférés dans l'industrie du tapis après la seconde guerre mondiale, ce qui donna à Dalton son surnom actuel : "La capitale mondiale du tapis". Dalton est également la seule ville dans le pays à avoir érigé une statue en l'honneur du général Johnston.

Spring Place (N5716) : cette ville est devenue le chef-lieu du comté de Murray lorsque le comté d'origine de Murray fut divisé en 1851 pour former les comtés de Dade, Catoosa, Walker, Gordon et Whitfield. L'économie du comté était strictement agricole jusqu'en 1906, lorsque la ligne de chemin de fer Louisville & Nashville fut construite à quelques kilomètres à l'est. En 1912, le chef-lieu du comté a été déplacé vers la nouvelle ville de Chatsworth qui avait vu le jour le long de cette voie ferrée. Le résident le plus célèbre de Spring Place fut le sang-mêlé Cherokee James Vann, qui amassa une immense fortune en commerçant dans cette région (après s'être assuré que la route fédérale passerait par Spring Place). La maison en brique de deux étages qu'il a construite juste au nord de la ville en 1804 s'élève toujours comme un témoignage de son incroyable richesse.

CARTE SUD (AU NORD-OUEST DU TENNESSEE)

Tracy City (S0108) : selon la légende, le charbon a été découvert dans cette région dans les années 1840 lorsque deux jeunes garçons ont essayé de déterrer une marmotte de dessous une souche. Bientôt le financier Samuel Franklin Tracy forma la société des mines de Sewanee et disposa d'importants avoirs dans la région. En 1855, un embranchement de la voie ferrée Nashville & Chattanooga relia la ville; la période d'expansion de Tracy City avait commencé.

Tantelon (N0321) : cette ligne ferroviaire mène à l'ouest (hors-carte) vers les villes de Cowan, Sewanee et Winchester. Sewanee, à seulement 15 km de distance, est le site de l'Université du Sud. Ce collège a été fondé en 1857 par une délégation de l'église épiscopale dirigée par Mgr Leonidas Polk, le même "évêque général" qui commandera un corps dans l'armée de Bragg lors de la campagne de Chickamauga. À ce jour, cette université (le plus souvent connue sous le nom "Sewanee") est une institution de premier ordre dont l'école de théologie sert encore de séminaire officiel à l'Église épiscopale.

Sinking Cove (S0625) : un quartier populaire des spéléologues, les grottes de la région de Sinking Cove sont le lieu d'habitation de leur propre sous-espèce de salamandres des grottes du Tennessee, les salamandres des grottes de Sinking Cove de 20 cm de long.

Jasper (S1408) : Jasper a été fondée en 1820 comme le nouveau chef-lieu du comté (au lieu de Cheekville) en utilisant un terrain donné par Elizabeth Lowery, fille du chef Cherokee John Lowery. Lowery avait servi comme officier dans l'armée avec Andrew Jackson lors de la guerre Creek de 1813-1814.

Lowry's Ferry (S1511-S1611) : Une grande île (l'île de Lowry) divise le Tennessee, à cet endroit. Ce bac a été exploité par la famille de John Lowery, qui a obtenu la majorité des terres dans la région dans le cadre du peuplement Cherokee.

Allen's Ferry (S1512-S1611) : Ce lieu stratégique a été fortifié par les forces de l'Union et de la Confédération pendant la guerre (Pendant la campagne de Chickamauga, "Fort Thomas" était là pour garder le pont flottant de l'Union à travers le Tennessee). Juste au sud (en S1513) se

trouve aujourd'hui la ville de South Pittsburg, lieu du Festival national du pain de maïs.

Cave (inconnu) (S1520) : bien qu'elle soit bien connue des peuples préhistoriques qui vivaient à l'entrée de cette grotte dès 7000 avant J.C., cette caverne a été sans conséquence sur les cartes de l'époque de la guerre de sécession. Le colonel Thomas Russell, un vétéran de la Révolution américaine, fut le premier colon à acheter des terres près de la grotte; elle est restée dans les mains de sa famille jusqu'en 1928. Lorsqu'une fouille de 1953 du National Geographic a montré la valeur du site, il a été vendu au profit du parc. En 1961, le président Kennedy fit établir le Monument National de Russell Cave pour préserver le site. Ce petit parc est désormais visité par des milliers de visiteurs chaque année (pour la plupart des groupes scolaires).

Love's Ferry (S1809 S1910) : ce bac appartenait à Samuel Love et était la principale liaison entre Jasper et la voie ferrée à Shellmound. Bien que n'étant pas l'exploitant du bac, Love travaillait aussi comme facteur du comté.

Bridgeport (S1915) : La liaison ferroviaire stratégique entre Chattanooga et l'ouest (Nashville et Memphis) traversait le Tennessee dans cette petite ville. L'importance stratégique de ce passage a été soulignée par le fait que la cavalerie de l'Union du général Mitchell s'empara de la ville en avril 1862 (après Shiloh) et il l'occupa pendant quatre mois. Finalement le 27 août, une force mixte de cavalerie et d'infanterie confédérées les chassa à la fois de Bridgeport et leur fortification de Battle Creek (alors appelé "Fort McCook"; voir l'entrée Allen's Ferry ci-dessus au sujet d'une fortification ultérieure dans la même zone).

Stevenson (S2023) : La fourche ferroviaire de cette ville, une menant au nord-ouest vers Nashville, l'autre suivant le Tennessee jusqu'à Memphis. Avec l'importance stratégique de cette ville, l'Union commença à la fortifier dès l'été 1862. À la fin de la guerre, deux grands forts, deux redoutes plus petites et sept fortins entourèrent la ville. Un des forts (Harker) a survécu depuis la guerre; récemment restauré, il sert maintenant de refuge pour les oiseaux d'eau du Crow Creek voisin.

CARTE SUD (AU SUD DU TENNESSEE)

Whiteside (S2205) : d'abord nommé Running Water comme le ruisseau voisin, ce lieu de peuplement a servi de base d'opérations pour le seigneur de guerre "Canoë Glissant" pendant les guerres du Chickamauga de 1776 à 1794. Ce chef Cherokee du Chickamauga y a commencé ses opérations en 1782 après que sa base près de Chattanooga a été attaquée. De là, "Canoë Glissant" lança des raids contre les colonies de peuplement à travers le sud-est américain, frappant parfois dans le Kentucky et en Virginie. Lui et ses frères ("Petit hibou", "Blaireau" et "Carapace de tortue") demandèrent l'aide à d'autres tribus et aux français, aux britanniques et aux espagnols dans leur lutte contre les pionniers américains qui empiétaient sur leur territoire.

Nickajack Cave (S2110) : Cette grotte a servi de source de salpêtre pour les confédérés pendant la guerre.

Hart's Bar (S2218) : ce gué a été découvert par les éclaireurs de l'Union le 26 août. Avec une profondeur de 120cm ou moins au travers de la rivière, c'est un site franchissable par la cavalerie, mais pas par l'infanterie.

Sand Mountain (entre S2208 et le bord inférieur de la carte) : géologiquement c'est la continuation de Walden's Ridge, mais le sol calcaire de ce plateau est de loin inférieure à celui de l'autre côté de la rivière. Cette crête presque stérile, sans eau représente un obstacle de taille, que ce soit pour une armée de la guerre de sécession ou pour la communauté agricole juive qui a essayé et échoué à faire de Sand Mountain leur maison entre 1903 et 1905.

Highdon (S2815) : la ville actuelle sur ce site est orthographiée comme «Higdon» (population 1214). Cette petite communauté est fière d'héberger l'école du nord de Sand Mountain, une école publique primée (grades K-12) dont les équipes sportives sont surnommées "le Bison".

Trenton (S2909) : Lorsque sa division arriva à Trenton, le général de l'Union Negley la décrivit comme une ville de "300 âmes ... avec deux églises, trois magasins, un palais de justice, un moulin et une forge". Lorsque l'armée du Tennessee arriva en novembre, Sherman envoya la division d'Ewing pour marcher sur Trenton et brûler la ville, dans l'espoir de tromper Bragg sur sa véritable intention de rejoindre Grant plus au nord à Chattanooga.

Ider (S3121) : Maintenant, une petite ville avec une population de plus de 600 habitants, Ider abrite le festival annuel du Mule Day de la région. Les activités dans le parc de la ville comprennent une parade, une démonstration de vielles voitures, des chants de gospel et des attelages de chevaux et de mules.

Lookout Mountain (entre S2901 et le bord inférieur de la carte) : cet immense plateau qui domine la région près de Chattanooga serait juste une partie du plateau du Cumberland que le Tennessee a coupé en deux. Selon les soldats de la guerre de sécession, on pouvait voir dans sept états depuis le haut de Lookout Mountain (mais il est douteux qu'une partie du Kentucky, de la Virginie ou de la Caroline du Sud ait pu y être vu à cause de la courbure de la terre). La montagne abrite aujourd'hui de nombreuses communautés haut de gamme et des attractions touristiques, tels que Ruby Falls, Rock City, le funiculaire et, bien sûr, le parc militaire national de Chickamauga et Chattanooga.

Trenton Gulf (S3208) : ce coin incroyablement pittoresque sur le versant de Lookout Mountain a été rebaptisé "Cloudland Canyon" et accueille aujourd'hui l'un des plus beaux parcs de l'état de Géorgie.

McLemore's Cove (entre S4613 et l'extrémité de Pigeon Mountain) : cette vallée pittoresque nichée entre deux bras de Lookout Mountain a pris le nom de Robert et John McLemore, les deux fils d'un commerçant blanc et de son épouse Cherokee. La grande partie de la région est protégée par le district historique de McLemore Cove, de sorte qu'elle demeure agricole à ce jour. L'anse abrite une densité particulièrement élevée de cèdres, comme on le voit par le nom du bureau de poste local (Cedar Grove).

Davis' Crossroads (S4107) : Les frères Davis, Martin et John se sont installés à ce carrefour dans les années 1840 avec leurs nouvelles épouses (qui étaient elles-mêmes sœurs). La petite communauté qui s'y est développée fut bientôt nommée d'après ces deux familles. Martin décéda juste avant la guerre, laissant sa veuve Julia se débrouiller toute seule avec six petits enfants quand l'armée du Cumberland avança à travers la région. Sa maison existe toujours aujourd'hui.

Dougherty (S4715) : Ici, à la fin de McLemore's Cove s'élevait la résidence d'été d'un avocat de Géorgie (célèbre à l'époque), l'honorable William Dougherty.

Bluebird Gap (S4408), Dug Gap (S4306), Catlett's Gap (S4105-S4204) : Ces trois passes abritaient chacune un route carrossable entre Lafayette ouest et McLemore's Cove. L'infanterie confédéré de Cleburne et la cavalerie de Martin obstrua ces passes avec des troncs d'arbre et s'y retranchèrent le 8 septembre 1863.

Lafayette (S4604) : surnommé "la ville reine des Highlands" (bien que sa population n'est que de 7 000 habitants, alors peut-être que "ville" est un abus de langage), les colonies d'origine dans cette région ont d'abord été appelées Benton puis Chattooga. La ville a été intégrée en 1835 et prit le nom du héros de la Révolution, le marquis de Lafayette à cette époque. Le bâtiment historique le plus célèbre de la ville est l'académie de Chattooga, l'un des plus anciens bâtiments scolaires en briques de Géorgie (datant de 1836). Le général confédéré John B. Gordon fréquenta l'école quand il était jeune. Après la guerre, il est devenu gouverneur de Géorgie et l'école a été rebaptisée en son honneur. Bragg pris le bâtiment comme quartier-général pendant la bataille de Chickamauga. On dit qu'il était assis sous un chêne en face de l'école quand il planifia ses attaques contre les positions de l'Union à travers le ruisseau du Chickamauga. Le "chêne de Bragg" a été détruit par une tempête dans les années 1920.

DeSoto Falls (S4623) : Cette cascade de 31 m a été nommé d'après le conquistador espagnol Hernando DeSoto, qui traversa la région en 1540 lors de son expédition d'exploration qui conduisit un jour à la découverte du Mississippi.

Rawlingsville (S4731) : le comté de DeKalb a eu cinq chefs-lieux différents depuis sa constitution en 1835. Le premier d'entre eux était à Rawlingsville, une petite ville juste au nord du fort de secours Cherokee construit par John Major Payne. La région a connu un boom du fer et du charbon dans les années 1880, et Rawlingsville fut absorbée par la ville grandissante de Fort Payne au cours de cette période. Cependant, les filons se sont avérés plus petits que prévu, de sorte que Fort Payne a converti son industrie dans la fabrication de chaussettes. Au début du 21e siècle, plus de la moitié des chaussettes fabriquées aux États-Unis venaient de Fort Payne,

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

permettant à ses habitants de déclarer leur ville comme la "capitale mondiale de la chaussette".

Trion Factory (S5511) : ce site a été choisi pour établir la première grande filature de coton du nord-ouest de la Géorgie en 1845. En 2 ans, Trion Factory était en pleine production (le nom vient des trois investisseurs qui ont parrainé à l'origine le projet). 160 ans plus tard, le (maintenant renommé) Mount Vernon Mill est toujours en activité sur la 4e rue de Trion et fournit des jeans pour les marchés du pays. Elle a seulement été arrêtée à quatre reprises : une épidémie en 1858, l'occupation de Sherman en 1864, un incendie en 1876 et une grève en 1934. La région autour de l'usine a été le terrain de deux batailles de cavalerie pendant la guerre : l'une lors de la campagne de Chickamauga et une seconde bataille de Trion Factory le 18 octobre 1864 (pendant la marche de Hood du Tennessee à Atlanta).

May's Gulf (S5533-S5334) : Maintenant connu sous le nom de Little River Canyon, cette magnifique gorge est actuellement une réserve détenue par le service du parc national. Le golfe commence à Little River Falls (en S5531) et continue vers le sud jusqu'à l'embouchure du canyon environ 15 km en aval (hors-carte au sud de 5534). Le nom de "May's Gulf" vient en réalité de la campagne d'Atlanta de 1864. A l'époque, le 10e de cavalerie du Kentucky, commandé par le général Andrew Jackson May, traversa cette zone. Rencontrant une vive résistance de la part des confédérés retranchés sur la rive est du canyon, le passage de May vers Atlanta y fut retardé pendant plusieurs jours. Après la guerre, May a été envoyé pour inspecter la région et a fait en sorte de bien mettre en vue l'étiquette du canyon comme "May's Gulf" sur toutes ses cartes.

Subligna (S5804) : les montagnes du nord de la Géorgie sont un endroit inhabituel pour trouver une ville avec un nom latin. Toutefois, le fondateur de cette ville (en 1854) était le Dr William Dunlap Underwood, un latiniste. Les habitants de la nouvelle ville ont voulu nommer leur village grandissante de leur fondateur, alors Underwood a suggéré un nom formé à partir des mots latins pour "sous" ("sub") et "bois" ("ligna"). Underwood y a ouvert le premier magasin général et bureau de poste de la ville; à sa mort, il fut enterré dans le cimetière de Subligna.

Summerville (S5814) : ce chef-lieu le long du Chattooga a été le site de plusieurs jours de batailles de cavalerie pendant la campagne de Chickamauga (voir scénario 1). De nos jours, la ville est sans doute connue davantage pour être la ville natale de l'artiste Howard Finster. Né à l'ouest dans Valley Head, en Alabama (S4423), Finster était un prédicateur baptiste à temps plein à l'âge de 24 ans. Vingt-cinq ans plus tard, en 1965, il se retira de la prédication pour se concentrer sur son art. Ses créations les plus notables incluent un jardin extérieur immense rempli d'œuvres d'art visuel et de plus de 10 000 peintures inspirées par un message divin pour répandre l'évangile à travers l'art. Il a acquis une renommée nationale lorsque son travail a été présenté sur les pochettes d'albums et dans les clips des groupes REM et Talking Heads dans les années 1980. Bien que Finster soit mort en 2001, son jardin d'Eden (qui incluent désormais le musée d'art populaire du monde et une chapelle) est maintenu en vie par le festival annuel Finster qui se tient à Summerville chaque année en mai.

CRÉDITS

Conception et développement du jeu : Ed Beach et Mike Belles

Conception de la série : Joseph M. Balkoski

Aide à la recherche : David A. Powell

Réalisation de la carte : Charlie Kibler

Conception graphique : Nicolas Eskubi

Mise en forme des règles : Nick Richardson

Illustration de couverture : Mort Künstler, "La Bataille au-dessus des nuages" ©1992 Mort Künstler, Inc http://www.mkunstler.com

Testeurs principaux : Ed Beach, Rob Doane, Steve Likevich, Jay Meyers, Justin Rice, Alberto Romero, José Ramon Sampedro, Scott Spurgeon, Toshikazu Takasawa, Chris Withers

Testeurs : Jim Arnold, Dave Belles, Mike Belles, Stan Buck, Bob Jamelli, Chris Leary, Mikolaj Lenczewski, Rick Miller, Paul Nied, Mike Pacheco, Jim Pyle, Eugene Rodek, Forrest Speck, Brad Swinson

Correcteurs : Rob Doane, Mark Greenwood, Chris Leary, Rick Miller, Justin Rice, Toshikazu Takasawa

Traduction française : Franck Aguggiaro (atoutthasard_@gmail.com)

Relecteurs : Philippe Perain (Mathocle) et Olivier Lefebvre (OlivierL)

NOTES DE CONCEPTION

Avec la publication de "the Battle Above The Clouds", la série des grandes campagnes de la guerre de sécession (GCACW) est enfin arrivé dans l'Ouest. Ce volume de la série introduit de nouveaux visages aux commandes et affronte plus encore de défis de conception que n'importe quel autre volume précédent, tout simplement parce qu'il déplace la série à 640 km de ses débuts en Virginie. Mettre en place la série GCACW sur le théâtre occidental était à la fois une tâche ardue, mais enrichissante. Nous avons opéré en vertu d'une contrainte de ne changer que ce qui était nécessaire pour que nous puissions garder le corps principal de règles intact. Notre récompense est de voir les armées prendre vie avec des joueurs qui prennent des décisions dans des situations auxquelles Rosecrans ou Bragg aurait facilement eu à faire face.

Pour ceux qui ont joué aux jeux précédents de cette série, ils noteront peu de changement dans l'armée du Cumberland par rapport à l'armée du Potomac. Il y a quelques différences, cependant : la valeur tactique de Thomas de 3/4 et la brigade éclair de Wilder peuvent vous être très utiles à certains moments. Mais les changements les plus importants sont pour les confédérés. L'armée du Tennessee de Bragg n'était tout simplement pas à la hauteur de l'armée de Virginie du Nord de Lee. Quand Ed et moi creusions nos recherches pour ce jeu, sur le coup, il n'était pas très évident de trouver comment réduire l'efficacité de l'armée du Tennessee. Après des discussions, la valeur de marche plus rapide a été retenue; cette campagne a eu lieu au coeur de la Confédération, où les commandants du Sud sont beaucoup plus familiers avec les civils du pays. Cependant, le solide point d'avantage tactique dont l'armée de Virginie du Nord bénéficie a disparu. La direction et la discipline dans l'armée de Bragg ne sont pas égales à celles de Lee (bien qu'il existe quelques exceptions : notamment Cleburne, Forrest et Hardee). Mais dans de nombreux cas, l'armée du Cumberland est l'égale de l'armée du Tennessee.

Dans BAC, le joueur confédéré est également entravée par les luttes au sein du haut commandement de l'armée du Tennessee au cours de cette période, représentée par la règle "d'insubordination". Ce type de paralysie du commandement est arrivé dans une moindre mesure lors d'autres campagnes de la guerre, mais au cours de cette campagne, elle a été la cause principale de plusieurs occasions manquées par les confédérés, à la fois pendant les opérations autour McLemore's Cove et pendant la bataille de Chickamauga elle-même. A l'origine, mon idée était de sélectionner l'unité qui allait devenir insubordonnée au hasard. Cependant Ed proposa que nous impliquions le joueur de l'Union dans le choix. L'idée était parfaite, puisque les commandants qui habituellement ont choisi de désobéir (ou de contourner) les ordres de Bragg sont presque toujours ceux qui avaient le plus de chance de causer des dommages graves à l'armée de l'Union.

Une autre nouvelle règle que les joueurs du jeu avancé remarqueront, ce sont les règles de ravitaillement basées sur les convois de chariots. Pour ce jeu, ce niveau supplémentaire de détail était pratiquement indispensable. Avec le terrain complexe des différents plateaux taillés par le Tennessee et l'importance qu'a eu la logistique dans les deux campagnes (en particulier pendant le siège), les systèmes de ravitaillement basé sur les comtés des jeux précédents ne pouvait pas gérer toutes les diverses situations. Le problème quand on a commencé à tester ces règles est que les convois de chariots d'un joueur peuvent être attaqués à volonté par la cavalerie ennemie; mais les tests ont montré que ce n'était pas un réel problème. Les joueurs doivent désormais être plus attentifs à leurs lignes de ravitaillement, mais l'utilisation de la cavalerie s'est étendue à la fois à la défense des convois de chariots d'un joueur et à être prête pour effectuer un raid contre l'ennemi si la possibilité s'offre à elle.

En dépit du fait qu'ils se jouent sur les mêmes cartes, les deux scénarios de jeu avancé ne pouvaient pas être plus différents. Le scénario 8 (La Campagne de Chickamauga) commence après que les armées n'aient plus été en contact l'une avec l'autre pendant plus d'un mois, ce qui nous a permis de laisser chaque joueur mettre en place ses unités avec un minimum de restrictions, à condition qu'elles soient sur des rives opposées du Tennessee. Le résultat est que deux parties ne seront jamais identiques. Au fil du temps, vous constaterez probablement que certain placement de l'Union ou confédéré sont mieux que d'autres. Toutefois, il est peu probable qu'un "placement parfait" soit trouvé, car dès qu'un joueur sait exactement où les unités de l'autre joueur vont être, il peut mettre en place ses unités où elles peuvent au mieux exploiter ce placement. D'autre part, le scénario 9 (Le siège de Chattanooga) commence avec une configuration précise, où chaque hexagone (et niveau de fatigue) au début du jeu est essentiel. L'Union vient d'ouvrir la ligne Cracker, et le joueur confédéré a une brève occasion pour la refermer. Même s'il réussit à la refermer, le joueur de l'Union n'est pas dans une situation désespérée; s'il peut tenir jusqu'à l'arrivée de Sherman, il aura une force suffisamment grande pour faire un effort déterminant pour conduire les confédérés loin de Chattanooga de façon permanente.

Comme dans tous les jeux précédents, les cartes sont un élément essentiel du produit. Une fois encore, Charlie Kibler a fait un travail spectaculaire autant sur la réalisation d'une belle carte que sur la mise dans l'ambiance des années 1860. Les joueurs qui ont l'expérience des précédentes cartes de la série remarqueront que les cartes ressemblent beaucoup à celles du théâtre oriental; mais le terrain accidenté [rough] inexistant dans cette région nous a conduit à ajouter deux nouveaux types de terrain : les collines [Hill] et les crêtes [Ridge]. Lors de la création des cartes, nous avons trouvé que Missionary Ridge n'était pas assez élevée pour être considérée comme une ligne d'hexagones de montagne, mais nous devions donner des avantages défensifs à ce type d'élévation imposante, donc un résultat à "mi-chemin" entre les hexagones accidentés et de montagne a été retenu. Nous savions aussi que nous aurions à faire quelque chose de différent pour représenter les plateaux dans cette région. Il nous a fallu quelques itérations de test pour arriver à la combinaison actuelle de modificateurs de défense et de pénalités de mouvement qui reflètent avec précision l'impact que ces hautes terres ont eu sur les armées.

Même avec tous ces changements, cependant, le jeu terminé est remarquablement similaire au premier jeu de la série, Stonewall Jackson's Way. Les mécanismes de base du système de jeu - mouvement, combat et commandement - ont subi des changements relativement mineurs au fil des années. La conception originelle Joe Balkoski a été utilisée dans dix jeux (huit volumes plus les deux campagnes du Skirmisher N°2) ! Quant à l'avenir, le travail sur le volume 9, qui couvrira la campagne d'Atlanta, a déjà commencé. Finalement, avec l'achèvement de plusieurs jeux, le plan est d'avoir des cartes couvrant toute la route entre Nashville et Atlanta.

- Mike Belles

Nous avons fait un autre changement à la série pour BAC, mais ce n'était pas à une règle ou un système de jeu. C'était plutôt notre changement à adopter approche basée sur une équipe pour le développement. Plus que tout autre jeu de la série, BAC a impliqué les contributions d'un bon nombre de personnes talentueuses. Cette évolution vers une plus grande spécialisation au sein de l'équipe a porté ses fruits. Alors que Mike plongeait dans les détails historiques de la campagne et de ses armées, j'étais libre de me concentrer sur la recherche nécessaire pour compléter la carte et sur la coordination des efforts de tests. Lorsque vous ajoutez le fait que nous avions aussi Dave Powell, créateur de nombreux jeux sur la campagne, comme consultant avec nous, on a eu vraiment l'impression d'avoir réuni une "équipe de rêve" pour le projet. La contribution de Dave par ses recherches méticuleuses et les informations détaillées sur les forces des régiments pendant la bataille de Chickamauga a donné un élan incroyable. Nous voulons aussi remercier nos testeurs, en particulier Chris Withers, Jay Meyers, Justin Rice, Rob Doane et Steve Likevich, qui non seulement ont beaucoup testé mais ont contribué à la conception du jeu pendant les sessions de réflexion par mél. Nous avons vraiment eu les meilleurs joueurs de la série pour contribuer à faire en sorte que les scénarios soient immédiatement équilibrés pour les tournois.

Nous pensons que vous apprécierez le résultat des efforts de chacun. Alors amusez-vous, et bon jeu autour de Chattanooga !

- Ed Beach

© MULTI-MAN PUBLISHING, INC. 2009

ERRATA

Du 10 janvier 2009

TABLEAUX ET AIDES

Page 1 – Légende de la Table de combat
Le “R” à gauche de “*Unit must retreat*” doit être en minuscule (càd “r”).

Page 1 – Table de ratio
L’entrée entre 1-5 et 1-3 doit être lue “1-4” (au lieu de ce que l’on lit actuellement “1-7”).

Page 4 – Résumé du rayon de commandement
L’hexagone directement au-dessus de l’unité ennemie doit être en dehors de la zone du rayon de commandement.

REGLES DU JEU DE BASE, VERSION 1.1

Page 5 – Chef de corps et de division
Ajoutez une nouvelle remarque à catte section qui dit :
Remarque: Certains chefs ont deux valeurs tactiques, séparées par une barre oblique ["/"]. (Dans BAC, c’est le cas de Thomas [3/4] et de Forrest-B [4/3]). Pour ces chefs, le nombre avant la barre est utilisé quand il attaque, et le nombre après la barre est utilisé quand il défend.

REGLES DE BATTLE ABOVE THE CLOUDS

Page 46, Règle spéciale 2
Le modificateur de Sheridan doit être lu comme -4 et non +4.

QUESTIONS FREQUENTES

Q : Comment puis-je distinguer le terrain clair du terrain valloné ?
A : Gardez à l’esprit que le terrain clair est juste le fond (de couleur crème) qui est d’une intensité régulière derrière tous les décors de la carte. Ainsi si vous voyez vert clair/jaune clair dans l’hexagone, alors vous saurez qu’il s’agit d’autre chose que du clair. Dans ce cas, observez les tâches vert foncé; si vous en trouvez alors vous saurez que vous bougez d’un terrain valloné vers un terrain difficile.

Q : Je joue la version historique du scénario 8 en solitaire. Que dois-je faire au sujet des renforts confédérés cachés (12.2) ?
A : Les scénarios historiques sont prévus pour enlever les informations cachées afin de permettre le jeu en solitaire. En gardant cela à l’esprit, vous ignorerez la procédure de la section 12.2. Les renforts confédérés seront juste placés sur la piste des tours de jeu.

Q : Scénario 9: la règle 7 (page 50) permet au deux joueurs d’enlever temporairement les restrictions de commandement sur certains chefs pendant six tours, après les restrictions standards de commandement sont remise en vigueur. Un joueur peut-il enlever ces restrictions plus d’une fois sur un chef pendant une partie ?
A : Non. Lisez la règle qui suit : "A **un seul** moment de la partie, les deux joueurs peuvent enlever …"

SCÉNARIO 4 : LA CHEVAUCHÉE DE WHEELER

TABLEAU D'ENREGISTREMENT DES MOUVEMENTS CACHÉS DE L'UNION

UNITÉ	UTILISÉE ?	HEX. DE PLACEMENT	EFFECTIF	EN ALERTE ?	RÉVÉLÉE ?	HEX / FATIGUE EN COURS
Wagon Train-1	oui		n/a	oui		
Wagon Train-2	oui		n/a	oui		
Wagon Train-3	oui		n/a	oui		
Wagon Train-4	oui		n/a	oui		
Wagon Train-5	oui		n/a	oui		
Wagon Train-6	oui		n/a	oui		
Wagon Train-7	oui		n/a	oui		
Wagon Train-8	oui		n/a	oui		
E. McCook	oui		-			
Campbell	oui		(2)			
Ray	oui		(2)			
Crook	oui	Entrez ces hexagones de placement après que le joueur CSA a choisi la carte sur laquelle Wheeler fera sa traversée	-			
Long	oui		(3)			
Lowe	oui		(2)			
Wilder	oui		3			
Sub-8 (Cav)						
Sub-9 (Cav)						
Tillson	oui	S1512	2		oui	
R Smith-A	oui	S1915	2		oui	
Morgan-A	oui	S2023	2		oui	
J Mitchell	oui	N2529	1		oui	
Spears	oui	N2529	3		oui	
D McCook	oui	N2422	4		oui	

INSTRUCTIONS

Pendant l'installation, remplissez toutes les cases blanches des colonnes "Utilisée ?", "Hexagone de placement" et "Effectif". Dans la colonne "Utilisée ?", inscrivez "non" si le substitut n'est pas présent sur la carte au début du jeu; sinon écrivez le nom de la division de cavalerie (McCook ou Crook) à laquelle l'unité d'origine de ce substitut appartient. L'effectif initial de chaque brigade de cavalerie est indiqué entre parenthèses dans la colonne "Effectif". Enregistrez un nombre inférieur si vous détachez des substituts de ces unités pendant l'installation. Rappelez-vous que le chef Crook, ses deux brigades (Long, Lowe), Wilder et les substituts détachés de Long et de Lowe sont mis en place après que le joueur confédéré a désigné si Wheeler traverse sur la carte nord ou sud.

Une fois que le jeu a commencé, placez une coche dans la colonne "En alerte ?" si une condition de la règle spéciale 6 a été satisfaite et si l'unité est maintenant éligible pour se déplacer. Placez une croix dans la colonne "Révélée" si l'unité a été dévoilée au joueur CSA et placée sur la carte.

Comme les unités de convoi de chariots réalisent des mouvements cachés sur la carte, enregistrez directement ci-dessus leur nouvel hexagone et niveau de fatigue dans la colonne "Hexagone/Fatigue en cours".

TABLEAU DE PLACEMENT DU SCÉNARIO 8

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

	HEX DE PLACEMENT
Bragg	
Polk	
Hindman	
Cheatham	
Hill	
Cleburne	
Stewart	
BR Johnson	

Mauldin	
Joe Wheeler	
Wharton	
Harrison	

	HEX DE PLACEMENT	CASE SUR LA PISTE DE TOURS
Liddell		n/a
Reserve Art.		n/a
3 CS		n/a
Walker		
Gist		
Breckinridge		
Gregg	n/a	
McNair	n/a	

Wagon Train 1	
Wagon Train 2	
Wagon Train 3	
Wagon Train 4	
Wagon Train 5	

PLACEMENT DE L'UNION

	HEXAGONE DE PLACEMENT
Burnside	
Hartsuff	
White	
Hascall	
XXIII Art.	
Shackelford	
Byrd	
Foster	
Garter	
Wolford	