

Stonewall Jackson's Way II: Battles of Bull Run

LIVRET DE JEU



Licensed by:



Multi-Man Publishing



Properties
Group

Version française v 1.0

KEITH ROCCA

ALL GREEN ALIKE

(QUE DES BLEUS)

LA CAMPAGNE DU PREMIER BULL RUN, JUILLET 1861

TABLE DES MATIÈRES

Règles du jeu de base	2
Scénarios du jeu de base.....	4
Scénario 1 : A travers le Potomac.....	4
Scénario 2 : Johnston vs Patterson.....	6
Scénario 3 : L'opportunité de McDowell.....	8
Scénario 4 : La fin de l'innocence.....	10
Scénario 5 : La retraite sur Washington.....	12
Règles du jeu avancé	14
1.0 Séquence de jeu du jeu avancé.....	14
2.0 Événements aléatoires.....	14
3.0 Mouvement par voie ferrée.....	15
4.0 Les renforts.....	15
5.0 Les hommes de trois mois.....	16
6.0 Contrôle de comté.....	17
7.0 Unités détachées.....	17
8.0 Le ravitaillement.....	18
9.0 Harpers Ferry.....	19
10.0 Le moral.....	20
11.0 La marche de nuit.....	21
12.0 Utiliser la carte sud de SJW.....	22
Scénarios du jeu avancé	23
Scénario 6 : La campagne du Bull Run.....	23
Scénario 7 : La campagne de Virginie.....	26
Le jeu comme histoire	30
Notes du concepteur	36
Crédits	37

RÈGLES DU JEU DE BASE

1.0 INTRODUCTION

All Green Alike (AGA) simule le conflit entre les troupes confédérées et celles de l'Union près de Manassas et dans la vallée de la Shenandoah à l'été 1861. La carte couvre le nord de la Virginie en 1861. Elle est principalement tirée des cartes de la période de la guerre de Sécession. 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, des régiments aux brigades, sont représentées avec les chefs de division et de district choisis par chaque camp. Les unités consistent en un nombre variable de points, dont chacun représente environ 500 fantassins ou 700 cavaliers.

Les règles d'AGA sont semblables à celles des huit derniers jeux de la série des Grandes Campagnes de la Guerre de Sécession (GCACW). Des différences mineures dans le système de jeu d'un jeu à l'autre existent dans cette série avant la publication en 1999 du kit de mise à jour des règles standards de la série dans le numéro 1 de *The Skirmisher*. Ces règles standards de série constituent désormais la base de tous les jeux de la série. *All Green Alike* inclut ces règles standard dans le livret de règles distinct intitulé : Règles standards du jeu de base de GCACW, version 1.2. Ce livret de règles standard constitue un guide complet des règles communes partagées par les huit jeux de la série. La copie principale des sections 2.0 à 12.0 de la règle de base est présente dans ce livret séparé.

Vous trouverez également des ajouts significatifs aux règles standards qui doivent être utilisés lors du jeu des scénarios d'AGA. Ces nouveaux articles sont limités à ces trois premières pages du livret de règles d'AGA. Pour plus de précisions, quelques règles ci-dessous sont la répétition des règles standards et sont indiquées comme telle.

MATÉRIEL DE JEU

Un jeu complet de *All Green Alike* contient les éléments suivants :

- Deux livrets de règles
- Deux cartes de 56 sur 81 cm
- Trois planches de 280 pions
- Deux aides de jeu
- Un tableau des terrains
- Deux écrans de force
- Deux dés à 6 faces

ABRÉVIATIONS

AGA : All Green Alike	NE : Sans effet
Brig : Brigade	NC : Caroline du Nord
Cav : Cavalerie	Org : Organisé
CT : Connecticut	PA : Pennsylvanie
CV : Condition de victoire	P : District du Potomac (confédéré), District de Pennsylvanie (Union)
DC : District de Columbia	PV : Points de victoire
Div : Division	RR : Voie ferrée
FB : District de Fredericksburg (confédéré)	Régt : Régiment
HCR : Here Come the Rebels!	S : District de la Shenandoah (confédéré)
Ldr : Chef	SC : Caroline du Sud
IN : Indiana	SJW : Stonewall Jackson's Way
Inf : Infanterie	Sub : Détachement (<i>Substitute</i>)
LA : Louisiane	V : District de Virginie du Nord-Est (Union)
MI : Michigan	ZdC : Zone de contrôle
MS : Mississippi	
NJ : New Jersey	
NY : New York	

Remarque : Les abréviations pour les districts ne sont pas les noms historiques. Par exemple, le district confédéré du Potomac était en fait "l'armée du Potomac", tandis que le district de l'Union de Virginie du nord-est était en fait le "Département de Virginie du nord-est". Cependant, les désignations "district" sont utilisées dans ces règles pour simplifier, afin de souligner que les chefs sont des chefs de district du style GCACW et pour éviter toute confusion avec l'utilisation des "armées" dans la section des règles avancées 10.2.

2.2 PIONS DES UNITÉS MILITAIRES

La valeur tactique de -1 sur certaines unités militaires représente un "moins 1". Si une unité avec une valeur tactique de moins 1 occupe un hexagone (et si aucune unité avec une valeur tactique supérieure occupe l'hexagone), et si cette unité est attaquée par une unité avec une valeur tactique de 0, le joueur attaquant gagne un modificateur tactique de +1 ; Si elle est attaquée par une unité avec une valeur tactique de 1, le joueur attaquant gagne un modificateur tactique de +2, etc.

4^{ème} DIVISION DE L'UNION

Les unités de la 4^{ème} division de l'Union sont marquées comme 4^{ème} division, mais elles n'ont pas de chef de division puisqu'elles n'ont pas fonctionné historiquement comme une division.

LES CHEFS

Beauregard et Johnston peuvent occuper un hexagone contenant des unités et activer des unités du district confédéré ou des unités d'infanterie qui n'appartiennent pas à un district (par exemple, Beauregard peut occuper un hexagone qui ne contient que des unités du district de la Shenandoah). Tous les chefs de l'Union ne peuvent occuper que des hexagones contenant des unités sous leur propre commandement (la règle standard).

La valeur tactique de Beauregard de "2/1" signifie qu'il a une valeur de 2 en attaque et de 1 en défense.

ARTILLERIE LOURDE CONFÉDÉRÉE

Le joueur confédéré possède une seule unité d'artillerie lourde qui représente une artillerie lourde retranchée à Camp Pickens à Manassas Junction. Elle ne peut pas se retrancher (intrinsèquement, elle est déjà considérée comme retranchée). Elle ne reçoit pas le multiple de défense de x1,5 (combat ou artillerie) de la redoute (cf. 9.0 des règles standards), mais elle obtient les avantages du flanc.

L'unité d'artillerie lourde ne peut s'activer ni dans une action de marche ou d'activation de chef, ni participer à aucun type d'attaque. Si elle est forcée de battre en retraite, elle est éliminée. Aucune unité ne peut l'attacher, et elle n'attache pas les autres unités.

CAVALERIE

Toutes les unités de cavalerie sont en permanence sur leurs faces désorganisées. Au cours de la récupération, elles ne récupèrent que leur fatigue et leur état d'épuisement, le cas échéant. Les unités de cavalerie sont traitées comme avec un effectif de 1 pour les pertes de combat. Il n'y a aucun chef qui peut activer la cavalerie.

2.3 LA CARTE

Les cartes de *All Green Alike* sont identiques à celles de *Stonewall Jackson's Way* (SJW), l'autre module de campagne inclus dans cette boîte de jeu. Les cartes sont généralement appelées les cartes de SJW, mais elles sont identiques aux cartes d'AGA.

Les scénarios 1, 2 et 7 utilisent la carte ouest de *Here Come the Rebels!* (HCR) qui n'est pas incluse dans cette boîte de jeu. Les joueurs doivent poser la carte nord de SJW sur la carte ouest de HCR afin que vous puissiez voir les derniers ajustements cartographiques sur la carte de SJW. Là où il y a des différences dans les réseaux routiers à la jonction des deux cartes une fois jointes, les routes au bord de SJW sont les bonnes. Voici les modifications requises pour que la carte Ouest de HCR corresponde correctement à ses routes :

- Retirer la route en W0131 de HCR et la route en W0130-W0131
- Ajouter les routes entre W0631 et W0831 de HCR et N0701 de SJW
- Ajouter une route entre W1031 de HCR et N1101 de SJW

HARPERS FERRY

Bien que le pont de Harpers Ferry (HCR W2521) à la Batterie navale (HCR W2620) soit détruit au début de tous les scénarios de ce module (les joueurs peuvent le reconstruire), un bac existe encore à cet endroit. Ce bac fonctionne comme un bac normal de rivière majeure. Il peut être détruit et/ou réparé par l'un ou l'autre joueur. S'il est détruit, placez un deuxième marqueur "Destroy" dans l'hexagone. Si un joueur essaie de réparer le pont ou le bac, il doit indiquer qu'il tente de le réparer.

ZONE DE DÉFENSE DU D.C.

La zone de défense du D.C. pour ce jeu se compose d'un sous-ensemble de la zone de défense du D.C. pour le jeu SJW. Pour AGA, les seuls hexagones de la zone de défense du D.C. sont les quatre hexagones N5814-N5817 de SJW. Les unités confédérées ne peuvent pas entrer dans cette zone ni y attaquer en aucune circonstance.



LA VOIE FERRÉE DE JOHNSTON

La voie ferrée de Johnston (de N4124 à N4319) n'a été construite qu'en 1862 et devrait être ignorée à toutes fins utiles pour tous les scénarios d'AGA. Le pont ferroviaire de N4220-N4221 n'existe pas non plus pour AGA; Cependant, le gué à travers ce bord d'hexagone existe pour AGA.

SNICKER'S FERRY ET BERRY'S FERRY

Rappel : Snicker's Ferry (N1702) et Berry's Ferry (N1207) sont des gués s'ils sont détruits, selon l'exception de ces deux bacs dans la section 10.2 des règles standards.

2.5 RAYON DE COMMANDEMENT

Le rayon de commandement pour tous les chefs est de 2 hexagones et non 3 dans AGA.

5.2 ACTIVATION DE CHEF

Les chefs de district de l'Union ne peuvent activer que les unités appartenant à leur district et ne peuvent activer que 2 unités d'infanterie au maximum (les 2 unités peuvent être issues de différentes divisions de leur district). **Tous les chefs de division de l'Union peuvent activer un maximum de 4 unités, dont toutes doivent être issues de leur division.** Aucun chef de l'Union ne peut activer les unités de cavalerie.

Les chefs de district confédérés peuvent activer n'importe quelle unité d'infanterie et jusqu'à un maximum de 3 unités. Les 3 unités d'infanterie peuvent être un mélange d'unités de différents districts et des unités qui n'appartiennent pas à un district. Les désignations des districts confédérés sont uniquement à des fins d'information (les commandants confédérés ont reconnu l'urgence de la situation et ont décidé de ne pas se reposer sur la formalité selon laquelle Beauregard était techniquement le subordonné). Aucun chef confédéré ne peut activer les unités de cavalerie.

Pour tous les chefs des deux camps, seule la première unité à marcher dans le cadre d'une action d'activation de chef peut mener une attaque sur un hexagone contenant une unité d'infanterie ennemie. Toute unité suivante marchant dans la même action d'activation de chef ne peut pas attaquer un hexagone avec une infanterie ennemie (mais elle peut provoquer une retraite de cavalerie s'il n'y a pas d'infanterie ennemie dans l'hexagone avec la cavalerie; et si cette cavalerie ennemie choisit de ne pas faire de retraite de cavalerie alors elle peut être attaquée si elle n'est pas empiéée avec une infanterie ennemie). Ainsi, un maximum d'une unité (qui doit être la première à bouger) peut attaquer l'ennemi dans une action d'activation de chef (cette première unité peut attaquer à plusieurs reprises l'infanterie ennemie dans cette activation tant qu'il lui reste des points de mouvement).

6.3 TRANSFERT DE CHEF

Rappel : selon les règles standards (6.3), les chefs de district peuvent se transférer avec un chef de division si un chef de division active une unité et si le chef de district est dans le même hexagone que le chef de division. Toutefois, si un chef de district active une (des) unité(s), alors un chef de division n'est pas autorisé à se transférer avec le chef de district (même si une unité de la division du chef de division est activée).

7.1 ATTAQUES

Rappel selon les règles standards :

Modificateur de jet de dé d'assaut : le modificateur suivant s'applique au jet de dé d'assaut du joueur actif à l'étape 5 de la procédure d'assaut :

- 2 : Si le chef actif est un chef de district (pas de division), soustrayez 2 au jet de dé d'assaut.

GRAND ASSAUT

Rappel selon les règles standards : un chef de district de l'Union ou confédéré peut à la fois faire un assaut et un grand assaut lors de la même attaque. Pour les confédérés, si l'autre chef de district était à portée, alors l'un ou l'autre chef peut tenter un grand assaut.

9.0 RETRANCHEMENTS

REDOUTE DE CAMP PICKENS

Plusieurs scénarios utilisent le marqueur "Camp Pickens". Cela représente une redoute confédérée à Manassas Junction (référez-vous à la section 9.0 des règles standards pour les effets des redoutes).

10.0 PONTS ET BACS

Le joueur de l'Union peut construire un pont de rivière *mineure*, mais seulement avec une unité du district de Virginie du nord-est. Si ce pont est détruit, le joueur de l'Union ne peut pas construire un autre pont. S'il est démantelé, le joueur de l'Union peut construire un autre pont de rivière mineure, bien qu'il n'y a pas plus d'un pont sur la carte à tout moment. Le joueur de l'Union ne peut pas construire de ponts de rivière *majeure*.

Le joueur confédéré ne peut pas construire de pont quel que soit son type.

Les deux joueurs peuvent détruire et réparer des ponts selon les règles standards.

10.2 DÉTRUIRE LES PONTS ET LES BACS

Ajoutez les modificateurs de jets de dé de destruction suivants pour les bacs uniquement :

+2 Toute la cavalerie dans tous les scénarios de *All Green Alike*

SCENARIOS DU JEU DE BASE

Il y a cinq scénarios du jeu de base de différents degrés de longueur et de complexité. Sauf indication contraire dans les instructions suivantes, toutes les unités commencent le jeu avec leur recto (face normale) vers le haut au niveau de fatigue 0 avec des marqueurs de force organisés. Avant de commencer, placez le marqueur de tour sur la piste de tour dans la case correspondant à la date à laquelle le scénario commence. C'est le tour un. A la fin du jeu, calculez les points de victoire (PV) et déterminez un vainqueur. Étant donné que les pertes de combat causent des gains ou des pertes de PV, les joueurs doivent garder la trace des pertes d'effectif sur un morceau de papier.

LA CARTE

La carte SJW / AGA est divisée en deux feuilles nord et sud. Tous les scénarios du jeu de base utilisent uniquement la carte nord. Les scénarios du jeu avancé utilisent facultativement la carte du sud. Dans les instructions de placement, les hexagones sont désignés par des numéros à quatre chiffres précédés de "N" (carte nord) ou "S" (carte sud). Par exemple, "N4124" désigne l'hexagone 4124 sur la carte nord. Pour rejoindre les deux feuilles de la carte, reportez-vous à la section "Carte" à la fin des règles de base de SJW.

Pour joindre la carte nord de SJW avec la carte ouest de HCR, les joueurs doivent couper la bordure grise du bord nord de la carte nord de SJW. Seule la zone grise à l'ouest de la rivière Shenandoah sur la carte Nord de SJW doit être coupée car c'est la seule zone qui relie les deux cartes qui est nécessaires aux scénarios 1, 2 et 7. (Les unités sont autorisées à se déplacer à l'est de la Shenandoah sur la carte Ouest de HCR, mais il est extrêmement improbable qu'elles le souhaitent; par conséquent, les joueurs peuvent réduire la découpe de leur carte au minimum comme indiqué). Reportez-vous également aux remarques supplémentaires "La carte" de la section 2.3 ci-dessus.

Remarque : La cavalerie confédérée a un modificateur d'effectif de zéro lors de la destruction des bacs après avoir ajouté le modificateur ci-dessus au modificateur de "-2" des règles standards pour les unités confédérées détruisant des bacs.

13.0 SCÉNARIOS ET MARQUEURS DE CONTRÔLE

Certains scénarios précisent quel camp contrôle certains "hexagones d'objectif" au début du jeu et les PV gagnés pour le contrôle d'un hexagone d'objectif. Les joueurs peuvent vouloir placer des marqueurs de contrôle de l'Union ou confédérés sur ces hexagones d'objectif pour se rappeler quel camp les contrôle. Un joueur gagne le contrôle d'un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi au moment où une de ses unités d'infanterie non démoralisée (pas de cavalerie) entre dans cet hexagone. Un joueur maintient le contrôle d'un hexagone d'objectif, même s'il n'y a pas d'unité d'infanterie, en supposant que l'ennemi ne gagne pas le contrôle de cet hexagone. **Remarque :** si une unité d'infanterie d'un joueur a son marqueur "Demoralize-1" ôté alors qu'elle occupe un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi, le joueur gagne immédiatement le contrôle de cet hexagone.

Certains scénarios précisent que les points de victoire sont donnés pour l'occupation par l'infanterie de certains hexagones d'objectifs. Les joueurs prendront soin de noter lorsque les conditions de victoire exigent l'occupation ou simplement le contrôle d'un hexagone d'objectif.

SCENARIO 1 : A TRAVERS LE POTOMAC

NOTES : après une traversée avortée du Potomac à la mi-juin, l'armée de Patterson était enfin prête à traverser le Potomac et à avancer en territoire ennemi. En dehors de la région d'Alexandria, ce sera la première incursion sérieuse sur le territoire confédéré en Virginie. Johnston, de retour à Winchester, craignait que sa petite armée ne soit battue; Patterson, d'autre part, craignait que la force de Johnston ne le surpasse en nombre et avança avec la plus grande prudence.

CARTE : carte ouest de HCR (seule la moitié ouest est utilisée).

DURÉE DU JEU : 4 tours, du 2 au 5 juillet 1861.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Première initiative* : le joueur de l'Union gagne la première initiative au tour 1. Après, cette initiative est déterminée normalement.
2. *Tour 1* : Barrow, Bee et Elzey ne peuvent se déplacer que pour un niveau de fatigue de 1 au tour 1.
3. *Limites du mouvement de l'Union* : le régiment du 13 PA ne peut pas être activé ou retranché avant le tour 3 (4 juillet). Cette limite est supprimée si une unité d'infanterie confédérée se déplace à quatre hexagones ou moins de celui-ci.
4. *Contrôle d'hexagone* : le joueur confédéré contrôle tous les objectifs au début du scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+2	Si le joueur de l'Union contrôle soit W1910, W1607 (Falling Waters), W1905, ou W2115 (Shepherdstown)

à la fin du jeu. Pour gagner ces PV, le joueur de l'Union doit également contrôler Hagerstown (W2502) à la fin du jeu.

- +6 Si le joueur de l'Union contrôle W1314 (Martinsburg) ou W1717 (Kearneysville) à la fin du jeu. Pour gagner ces PV, le joueur de l'Union doit également contrôler l'un des hexagones W1910, W1607 (Falling Waters), W1905 ou W2115 (Shepherdstown) à la fin du jeu. Il n'a pas besoin de contrôler Hagerstown (W2502).
- +9 Si le joueur de l'Union contrôle W0820 (Bunker Hill) ou W1222 (Smithfield) à la fin du jeu. Pour gagner ces PV, le joueur de l'Union doit également contrôler W1314 (Martinsburg) ou W1717 (Kearneysville) à la fin du jeu. Il n'a pas besoin de contrôler W1910, W1607 (Falling Waters), W1905, W2115 (Shepherdstown) ou Hagerstown (W2502).

Remarque : Dans l'une des trois conditions de victoire ci-dessus, si les six hexagones entourant l'hexagone d'objectif qui donne au joueur de l'Union les PV sont occupés par des unités d'infanterie confédérées non démoralisées et/ou leur ZdC, ou sont séparés de l'hexagone d'objectif par des hexagones infranchissables, il ne reçoit pas de PV pour cet hexagone d'objectif.

- +1 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 de l'Union perdu au combat, en retraite (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).

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
14 ou plus	Victoire décisive de l'Union
9 à 13	Victoire substantielle de l'Union
4 à 8	Victoire marginale de l'Union
-1 à 3	Victoire marginale confédérée
-6 à -2	Victoire substantielle confédérée
-7 ou moins	Victoire décisive confédérée



Première bataille de Bull Run, chromolithographie de Kurz & Allison

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Regt	-	Cav	1%	HCR W1607
Jackson	Brig	S	Inf	4	HCRW1410
Johnston	District	S	Ldr	-	HCR W0330 (Winchester)
Bartow	Brig	S	Inf	5	HCR W0330 (Winchester)
Bee	Brig	S	Inf	5	HCR W0330 (Winchester)
Elzey	Brig	S	Inf	4	HCR W0330 (Winchester)

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Patterson	District	P	Ldr	-	HCR W2004 (Williamsport)
Cadwalader	Div	1-P	Ldr	-	HCR W2004 (Williamsport)
Thomas	Brig	1-P	Inf	5	HCR W2004 (Williamsport)
Williams	Brig	1-P	Inf	4	HCR W2004 (Williamsport)
Longenecker	Brig	1-P	Inf	3	HCR W2004 (Williamsport)
Keim	Div	2-P	Ldr	-	HCR W2004 (Williamsport)
Wynkoop	Brig	2-P	Inf	3	HCR W2004 (Williamsport)
Negley	Brig	2-P	Inf	4	HCR W2004 (Williamsport)
Abercrombie	Brig	2-P	Inf	4	HCR W2004 (Williamsport)
Thomas	Regt	-	Cav	1%	HCR W2004 (Williamsport)
13 PA	Regt	1-P	Inf	1*	HCR W2004 (Williamsport)
4 CT	Regt	2-P	Inf	1	HCR W2502 (Hagerstown)

% Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces désorganisées.

* Le 13 PA peut ne pas être activé ou retranché avant le tour 3 (4 juillet). Voir la règle spéciale 3.

SCENARIO 2: JOHNSTON VS. PATTERSON

NOTES : les forces de l'Union dans la Vallée étaient dirigées par Patterson dont la mission était de serrer de près Johnston afin qu'il ne puisse pas aider Beauregard. Le 18 juillet, Johnston reçut l'ordre de renforcer Beauregard "si possible". Johnston s'éloigna le 18 après que Patterson se soit retiré à Charlestown le 17 au lieu d'avancer sur Winchester. Johnston entraîna la majeure partie de sa force dans la gare de Piedmont (quelques régiments divers et toute la brigade de Smith ne sont pas arrivés à Manassas Junction). Patterson affirma que "l'ennemi ne m'a volé aucune marche"; Cependant, Johnston supposait que Patterson l'empêcherait de sortir de la Vallée et se retrouverait avec McDowell. Patterson fut bientôt relevé du commandement. La force de Johnston était arrivée juste à temps pour la 1^{ère} bataille du Bull Run.



Si les deux camps sortent toutes leurs unités et qu'il n'y a pas de pertes de combat, les confédérés auront une victoire absolue. Si les confédérés sortent toutes leurs unités, tandis que l'Union prend Winchester avec seulement 2 unités, alors l'Union gagnera même si elle prend des pertes. Pour cela, les confédérés ne peuvent tout simplement pas envoyer tout le monde hors carte ou ils perdraient probablement. Ils doivent attaquer, bloquer la sortie de l'Union ou l'avance de l'Union sur Winchester, ou utiliser une combinaison de ces stratégies - et les PV sont tels que n'importe lequel de ces plans est possible. De l'autre côté, l'Union verrait bien la complète sortie confédérée pour une attaque en règle et devrait se préparer en conséquence.

CARTE : carte ouest de HCR (le huitième sud-ouest uniquement - délimitée par les colonnes 01XX-14XX et les lignes XX18-XX34 (toutes deux incluses) et la carte nord de SJW (le huitième nord ouest uniquement - délimité par les colonnes 01XX-14XX et les lignes XX01-XX17 (toutes deux incluses). Tous les autres hexagones sont considérés hors carte.

DURÉE DU JEU : 3 tours, du 17 au 19 juillet 1861.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Limites du mouvement confédéré** : au tour 1, les confédérés ne peuvent pas se déplacer dans la ligne HCR WXX31, sauf par retraite ou retraite de cavalerie (auquel cas la limite est levée pour les unités retraitées). Cette limite est supprimée pour toutes les unités confédérées si une unité de l'Union se déplace dans la ligne HCR WXX28. Cette limite est levée pour toutes les unités au début du tour 2 si elle n'a pas déjà été supprimée.
- Sortir de la carte pour des PV** : Toute unité des deux camps, à l'exception de Carson, Meem et Thomas, peut quitter la carte aux hexagones désignés et gagner des PV. Une fois qu'une unité sort de la carte, elle est retirée du jeu et ne peut pas revenir. Les unités peuvent faire une retraite ou une retraite de cavalerie hors carte à leurs points de sortie sans perte de retraite et cela compte comme une sortie.
 - Les unités de l'Union sortent en entrant dans les hexagones SJW N1401 ou SJW N1409, puis doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour sortir.
 - Les unités confédérées sortent en entrant dans les hexagones SJW N1409 ou SJW N0815, puis doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire pour

sortir. Pour sortir par SJW N0815, il ne doit y avoir aucune unité de l'Union sur la voie ferrée à l'est ou précédemment sortie par SJW N1409. SJW N0815 est sur la carte mais est considéré comme le bord de la carte pour la sortie.

- Thomas peut aussi sortir comme les autres unités de l'Union, mais il ne donne droit à aucun PV.
 - Carson et Meem ne peuvent pas quitter la carte.
- Panique** : bien qu'il ne s'agisse pas d'un scénario du jeu avancé, les règles de panique de la section 10 de la règle du jeu avancé d'AGA s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :
 - La destination de la "marche de retraite" pour l'Union est la ligne XX18 de HCR Ouest.
 - Aucun des deux camp ne peut "Quitter la carte pour les PV" en générant des niveaux de fatigue de 5 ou 6 pendant une "marche de retraite".
 - Le seuil de panique pour les armées des deux joueurs est de 20 pour tout ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+8	Pour chaque unité d'infanterie confédérée qui a quitté la carte (rappel : Carson et Meem ne peuvent pas quitter la carte).
-6	Si les cinq infanteries confédérées qui ont le droit de quitter la carte pour les PV ne sont pas sorties.
+2	Si Stuart a quitté la carte.
+16	Si Johnston a quitté la carte.
-2	Pour chaque unité d'infanterie de l'Union qui a quitté la carte.
-1	Pour chaque chef de l'Union qui a quitté la carte.
-6	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Winchester.
+33	Si l'armée de l'Union a paniqué.
-33	Si l'armée confédérée a paniqué.
-1	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 de l'Union perdu au combat ou en retraite (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).

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

PV confédérés	Vainqueur
54 ou plus	Victoire décisive confédérée
46 à 53	Victoire substantielle confédérée
38 à 45	Victoire marginale confédérée
30 à 37	Victoire marginale de l'Union
22 à 29	Victoire substantielle de l'Union
21 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Johnston	District	S	Ldr	-	HCR W0330 (Winchester)
Jackson	Brig	S	Inf	5	HCR W0329
Bartow	Brig	S	Inf	5	HCR W0229
Bee	Brig	S	Inf	6	HCR W0229
Elzey	Brig	S	Inf	4	HCR W0429
Smith	Brig	S	Inf	5	HCR W0429
Carson	Brig	-	Inf	2+	HCR W0330 (Winchester)
Meem	Brig	-	Inf	3\$	HCR W0329
Stuart	Regt	-	Cav	1%	HCR W0329

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Patterson	District	P	Ldr	-	HCR W0820 (Bunker Hill)
Cadwalader	Div	1-P	Ldr	-	HCR W0820 (Bunker Hill)
Thomas	Brig	1-P	Inf	5	HCR W0820 (Bunker Hill)
Williams	Brig	1-P	Inf	4	HCR W0820 (Bunker Hill)
Longenecker	Brig	1-P	Inf	4	HCR W0820 (Bunker Hill)
Keim	Div	2-P	Ldr	-	HCR W0820 (Bunker Hill)
Wynkoop	Brig	2-P	Inf	4	HCR W0820 (Bunker Hill)
Negley	Brig	2-P	Inf	4	HCR W0820 (Bunker Hill)
Abercrombie	Brig	2-P	Inf	5	HCR W0820 (Bunker Hill)
Sandford	Div	3-P	Ldr	-	HCR W0820 (Bunker Hill)
Stone	Brig	3-P	Inf	5	HCR W0820 (Bunker Hill)
Butterfield	Brig	3-P	Inf	5	HCR W0820 (Bunker Hill)
Thomas	Regt	-	Cav	1%	HCR W0820 (Bunker Hill)

- \$ Les unités indiquées commencent le jeu sous un marqueur de "Fort".
- + Les unités indiquées commencent le jeu sous un marqueur de "Breastworks Complete".
- % Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces désorganisées.



Peinture de la capture de la batterie de Rickett à la première bataille du Bull Run



Photographie de la cavalerie fédérale à Sudley Ford après la première bataille du Bull Run

SCENARIO 3 : L'OPPORTUNITÉ DE McDOWELL

NOTES : McDowell s'est rassemblé à Centreville après sa défaite lors de l'engagement de Blackburn's Ford le 18. Les 19 et 20, McDowell a repéré une route pour contourner le flanc gauche confédéré. Pendant ce temps, les troupes de la Vallée de Johnston étaient en train d'être transférées par train et étaient prêtes à vaincre l'Union lorsque McDowell attaqua finalement le 21. Ce scénario montre la prolongation de la bataille qui aurait pu se produire si McDowell avait continué à attaquer le 19. Le placement des unités est historique, de sorte que le scénario est seulement un "what-if" dans le sens où l'attaque a commencé 2 jours plus tard.

CARTE : carte nord de SJW

DURÉE DU JEU : 3 tours, du 19 au 21 juillet 1861.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1 :** les éléments suivants sont en vigueur au tour 1 (uniquement).
 - Beauregard ne peut pas se transférer lors de la phase de transfert de chef.
 - L'Union gagne automatiquement la 1^{ère} initiative.
 - La paralysie du commandement confédéré est en vigueur (cf. Règle avancée d'AGA 2.0).
- Mouvement par voie ferrée :** les confédérés peuvent utiliser le mouvement ferroviaire selon la règle avancée d'AGA 3.0. Aux fins du mouvement par voie ferrée, les confédérés contrôlent toujours automatiquement tous les comtés de la carte, à l'exception de Fairfax et de Loudoun. Aucune unité n'embarqua le 18, donc ce scénario commence avec les confédérés subissant le modificateur de -1 pour aucune unité n'ayant récemment embarqué.
- Unités détachées :** bien qu'il ne s'agisse pas d'un scénario du jeu avancé, les deux joueurs peuvent attacher et détacher des unités selon la règle de jeu avancé d'AGA 7.0. Les transferts de valeur de l'artillerie sont expressément autorisés.
- Séquence de jeu :** la phase de renfort et la phase d'attachement sont ajoutées à la séquence de jeu selon la règle avancée d'AGA 1.0 (aucune autre phase du jeu avancé n'est ajoutée). Le seul renfort du scénario est Hampton.
- Richardson remplace Miles :** lors des phases de renfort des tours 2 et 3, le joueur de l'Union lance un dé pour déterminer si Richardson remplace Miles (cf. règle avancée d'AGA 2.0). Ceci est fait si le jet de dé est entre 1 et 5. Si vous réussissez au tour 2, aucun jet de dé n'est nécessaire au tour 3.
- Tour 3 :** lors de la phase de renfort du tour 3 :
 - Hampton est placé avec une fatigue de 0 sur sa face épuisée selon la règle avancée 4.2. Hampton ne prend pas de fatigue en faisant ce placement et ne compte pas dans les limites de mouvement ferroviaire ou d'embarquement confédéré.
 - Le joueur de l'Union lance deux dés. Si le résultat est autre chose qu'un 5, la brigade de l'Union Franklin perd immédiatement 25% de ses effectifs, arrondis au supérieur (avec un effectif minimum de 1). Si cela élimine cette unité, elle est retirée du jeu avec l'artillerie qu'elle possède. Si Franklin est déjà éliminé, il n'y a pas d'effet. Aucun PV n'est perdu pour cette réduction d'effectif.
- Objectifs contrôlés par l'Union au début :** au début du jeu, l'Union contrôle uniquement Centreville.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+15	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Manassas Junction (N4124).
+4	Si une unité d'infanterie de l'Union non démoralisée est adjacente à Manassas Junction (N4124) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union n'occupe Manassas Junction (une unité confédérée peut occuper Manassas Junction).
+3	Si la gare ferroviaire à Manassas Junction (N4124) est détruite ou endommagée.
+10	Si l'Union contrôle Groveton (N3720) et si aucune unité d'infanterie confédérée n'est adjacente à Groveton.
+6	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Groveton (N3720) et si une unité d'infanterie confédérée est adjacente à Groveton.
+3	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Gainesville (N3421).
+1	Si la gare ferroviaire à Gainesville (N3421) est détruite ou endommagée.
+2	Si l'Union contrôle Stone Bridge (N3919).
+7	Si l'Union contrôle Bull Run Bridge (N4422).
+3	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Bristoe Station (N3726).
+1	Si la gare ferroviaire de Bristoe Station (N3726) est détruite ou endommagée.
	Remarque : pour que l'Union obtienne des PV pour l'une des conditions de victoire de Bristoe Station, l'Union doit contrôler Bull Run Bridge ou Manassas Junction.
-4	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Centreville (N4318).
-1	Pour chaque point d'effectif de l'Union perdu au combat ou en retraite (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 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).

À 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
18 ou plus	Victoire décisive de l'Union
14 à 17	Victoire substantielle de l'Union
10 à 13	Victoire marginale de l'Union
6 à 9	Victoire marginale confédérée
2 à 5	Victoire substantielle confédérée
1 ou moins	Victoire décisive confédérée

VARIANTE DU "WHAT-IF" :

Une variante intéressante de ce scénario est si les troupes confédérées de la Vallée ne rejoignent pas la bataille. Pour jouer cette variante, retirez ces unités du placement : toutes les unités confédérées du district de la Shenandoah, Stuart et 6 NC. La règle spéciale 3 ne s'applique plus. Les conditions de victoire sont les mêmes que ci-dessus, sauf qu'il faut ajouter 8 PV à chaque niveau de victoire.

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Bonham	Brig	P	Inf	7+	N4221
11 NC	Regt	-	Inf	1+	N4221
8 LA	Regt	-	Inf	1+	N4221
Ewell	Brig	P	Inf	5+	N4422 (Bull Run Bridge)
Jones	Brig	P	Inf	4+	N4321
Beauregard	District	-	Ldr	-	N4322 (McLean House)
Longstreet	Brig	P	Inf	4*	N4322 (McLean House)
Cocke	Brig	P	Inf	4+	N4020
Withers	Regt	P	Inf	2+	N3920 (Lewis House)
Hunton	Regt	P	Inf	1*	N3219
Early	Brig	P	Inf	4*	N4321
Evans	Brig	P	Inf	2+	N3919
Holmes	Brig	FB	Inf	2^	N4027 (Brentsville)
13 MS	Regt	-	Inf	1	N4124 (Manassas Junction)
5 NC	Regt	-	Inf	1*	N4124 (Manassas Junction)
Camp Pickens	-	-	-	- #	N4124 (Manassas Junction)
Heavy Artillery	Regt	P	Art	1	N4124 (Manassas Junction)
Radford	Regt	-	Cav	1%	N4122
Munford	Regt	-	Cav	1%	N4122
Johnston	District	S	Ldr	-	N1615 (Piedmont Depot)
6 NC	Regt	-	Inf	1*	N1615 (Piedmont Depot)
Jackson	Brig	S	Inf	5*	N1514
Barrow	Brig	S	Inf	5*	N1510 (Paris)
Bee	Brig	S	Inf	6*	N1409
Elzey	Brig	S	Inf	4	N1006 (Millwood)
Stuart	Regt	-	Cav	1%	N1510 (Paris)
Hampton Legion	Regt	-	Inf	1*	Voir règle spéciale 6

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
McDowell	District	V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Tyler	Div	1-V	Ldr	-	N4319
Schenck-A	Brig	1-V	Inf	5	N4319
Sherman	Brig	1-V	Inf	6*	N4319
Keyes	Brig	1-V	Inf	5	N4319
Richardson	Brig	1-V	Inf	6^%	N4319
Hunter	Div	2-V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Porter	Brig	2-V	Inf	6	N4318 (Centreville)
Burnside-A	Brig	2-V	Inf	6	N4318 (Centreville)
Heintzelman	Div	3-V	Ldr	-	N4418
Franklin-A	Brig	3-V	Inf	6	N4418
Willcox-A	Brig	3-V	Inf	4	N4418
Howard	Brig	3-V	Inf	6	N4418
4 MI	Regt	3-V	Inf	2	N5020 (Fairfax Station)
1/3 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5220 (Burke's Station)
41 NY	Regt	4-V	Inf	2	N5017 (Fairfax Court House)
1/2 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5214 (Vienna)
Miles	Div	5-V	Ldr	-	N4418
Blenker	Brig	5-V	Inf	6	N4418
Davies	Brig	5-V	Inf	6	N4418
Palmer	Regt	-	Cav	1%	N4318 (Centreville)

+ Les unités indiquées commencent le jeu sous un marqueur "Abatis-Build".

^ Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces épuisées au niveau de fatigue 1.

* Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces épuisées au niveau de fatigue 0.

% Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces désorganisées.

Référez-vous à la section 9.0 des règles du jeu de base pour la redoute permanente de Camp Pickens



SCENARIO 4 : LA FIN DE L'INNOCENCE

NOTES : à 2h30 le 21 juillet, une colonne de l'Union de 3 divisions a commencé une marche de flanc sur la gauche confédérée. En traversant Sudley Ford, elles furent retardées par Evans. Ensuite, les brigades de Johnston, qui étaient pour la plupart arrivées la veille, se déplacèrent pour arrêter une attaque désorganisée de l'Union, qui aboutit à la défense du "mur de pierre" de Jackson. Les renforts confédérés arrivant constamment changèrent la donne, et les troupes de l'Union vaincues reprirent le chemin par où elles étaient venues. La retraite se transforma en déroute et les confédérés gagnèrent une victoire décisive. Il y eut 2708 pertes globales pour l'Union et 1897 confédérées; Et l'Union ne contrôlait que Centreville.

CARTE : carte nord de SJW

DURÉE DU JEU : 1 tour; 21 juillet 1861.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Phase de transfert de chef :** le joueur confédéré ne peut pas effectuer de transferts de chef lors de la phase de transfert de chef initiale qui démarre le jeu.
- Marche de nuit de l'Union :** le scénario commence par une marche de nuit de l'Union automatique selon la règle du jeu avancé d'AGA 11.2. Toutes les unités de l'Union dans ce scénario font partie de l'Armée du Potomac de l'Union (cf. règle 10.2), de sorte que le joueur de l'Union a 3 initiatives gratuites (selon les limites de la règle 11.2). 
- Paralysie du commandement confédéré :** le joueur confédéré a une paralysie du commandement selon la règle du jeu avancé d'AGA 2.0. 
- Elzey :** Elzey commence le jeu embarqué. Elle ne peut se déplacer que lorsque la paralysie du commandement confédéré se termine ou jusqu'à ce que le joueur de l'Union passe. Une fois que l'un de ces événements se produit, elle peut se déplacer sur toute initiative confédérée. Référez-vous à la section 3.0 des règles avancées d'AGA pour le mouvement ferroviaire. Elzey est la seule unité capable de se déplacer en train. Elle ne peut pas dépasser Manassas Junction (N4124) par voie ferrée.
- Richardson :** Richardson appartient à la fois aux 1^{ère} et 5^{ème} divisions dans ce scénario. Par conséquent, Miles peut à la fois être activé et empilé avec lui. McDowell et Tyler peuvent également activer Richardson.
- Objectifs contrôlés par l'Union au début :** au début du jeu, l'Union contrôle uniquement Centreville.



Champ de bataille de Bull Run, ruine de Stone Bridge
Photographie de mars 1862

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+15	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Manassas Junction (N4124).
+3	Si une unité d'infanterie de l'Union non démoralisée est adjacente à Manassas Junction (N4124) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union n'occupe Manassas Junction (une unité confédérée peut occuper Manassas Junction).
-15	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Centreville (N4318).
+8	Si l'Union contrôle Groveton (N3720) et qu'aucune unité d'infanterie confédérée n'est adjacente à Groveton.
+4	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Groveton (N3720) et qu'une unité d'infanterie confédérée est adjacente à Groveton.
-2	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Groveton (N3720) et qu'une unité d'infanterie de l'Union est adjacente à Groveton.
-4	Si les confédérés contrôlent Groveton (N3720) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union n'est adjacente à Groveton.
+4	Si l'Union contrôle Bull Run Bridge (N4422).
+2	Si l'Union contrôle Stone Bridge (N3919).
+1	Si la gare ferroviaire à Gainesville (N3421) est détruite ou endommagée ou si une unité d'infanterie de l'Union occupe Gainesville. Le PV maximum pour cette condition est 1.
+1	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 de l'Union perdu au combat ou en retraite (pas en marche étendue, en marche forcée, ou en passant d'une ZdC ennemie à une autre).

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
14 ou plus	Victoire décisive de l'Union
10 à 13	Victoire substantielle de l'Union
6 à 9	Victoire marginale de l'Union
2 à 5	Victoire marginale confédérée
-2 à 1	Victoire substantielle confédérée
-3 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Beauregard	District	P	Ldr	-	N4322 (McLean House)
Bonham	Brig	P	Inf	7+	N4221
11 NC	Regt	-	Inf	1+	N4221
8 LA	Regt	-	Inf	1+	N4221
Ewell	Brig	P	Inf	5+	N4422 (Bull Run Bridge)
Jones	Brig	P	Inf	4+	N4321
Longstreet	Brig	P	Inf	5\$	N4321
Cocke	Brig	P	Inf	4+	N4020
Hunton	Regt	P	Inf	3+	N3920 (Lewis House)
Early	Brig	P	Inf	5	N4322 (McLean House)
Evans	Brig	P	Inf	2	N3919
Holmes	Brig	FB	Inf	2	N4323
Hampton Legion	Regt	-	Inf	1*	N4124 (Manassas Junction)
Camp Pickens	-	-	-	-#	N4124 (Manassas Junction)
Heavy Artillery	Regt	P	Art	1	N4124 (Manassas Junction)
Radford	Regt	-	Cav	1%	N4122
Munford	Regt	-	Cav	1%	N4122
Johnston	District	S	Ldr	-	N4322 (McLean House)
Jackson	Brig	S	Inf	5	N4222
Bartow	Brig	S	Inf	2*	N4222
Bcc	Brig	S	Inf	3*	N4222
Elzey	Brig	S	Inf	5^	N1615 (Piedmont Depot)
Stuart	Regt	-	Cav	1*%	N4021

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
McDowell	District	V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Tyler	Div	1-V	Ldr	-	N4118
Schenck-A	Brig	1-V	Inf	5	N4118
Sherman	Brig	1-V	Inf	6	N4118
Keyes	Brig	1-V	Inf	5	N4218
Richardson	Brig	1-V	Inf	6	N4320
Hunter	Div	2-V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Porter	Brig	2-V	Inf	6	N4318 (Centreville)
Burnside-A	Brig	2-V	Inf	6	N4318 (Centreville)
Heintzelman	Div	3-V	Ldr	-	N4418
Franklin-A	Brig	3-V	Inf	4	N4418
Willcox-A	Brig	3-V	Inf	4	N4418
Howard	Brig	3-V	Inf	6	N4418
4 MI	Regt	3-V	Inf	2	N5020 (Fairfax Station)
1/3 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5220 (Burke's Station)
41 NY	Regt	4-V	Inf	2	N5017 (Fairfax Court House)
1/2 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5214 (Vienna)
Miles	Div	5-V	Ldr	-	N4418
Blenker	Brig	5-V	Inf	6	N4418
Davies	Brig	5-V	Inf	6	N4418
Palmer	Regt	-	Cav	1%	N4318 (Centreville)

* Les unités indiquées commencent le jeu sur leur face épuisée au niveau de fatigue 0.

+ Les unités indiquées commencent le jeu sous un marqueur "Breastworks Complete".

\$ Les unités indiquées commencent le jeu sous un marqueur "Abatis".

% Les unités indiquées commencent le jeu sur leur face désorganisée.

^ Elzey commence le jeu embarqué et au niveau de fatigue 0 sur sa face normale.

Référez-vous à la section 9.0 des règles du jeu de base pour la redoute permanente de Camp Pickens

FAIRFAX COURT-HOUSE, 21 JUILLET 1861 :

Les hommes ayant jeté leurs sacs à dos lors de la bataille et les ayant laissés derrière eux, ils sont sans nourriture; Ils n'ont rien mangé depuis le petit-déjeuner. Nous sommes sans munitions d'artillerie. La plus grande partie des hommes est une foule confuse, entièrement démoralisée. L'opinion de tous les commandants était que l'on ne pouvait pas la faire de ce côté du Potomac. Nous allons cependant faire la tentative à Fairfax Court-House.

IRVIN McDOWELL.

SCENARIO 5 : LA RETRAITE VERS WASHINGTON

NOTES : après ce qui semblait être un bon début, l'armée de McDowell a finalement été dérouterée dans l'après-midi du 21 juillet par une attaque combinée confédérée. Les confédérés ne réussirent pas à faire valoir leur avantage, et l'armée de l'Union se retira sur Washington presque sans problème. Ce scénario couvre ce qui aurait pu se produire si l'armée confédérée avait été plus active dans sa tentative d'isoler et de détruire l'armée de l'Union en panique.

CARTES : carte nord de SJW

DURÉE DU JEU : 3 tours; du 21 au 23 juillet 1861.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Panique de l'Union* : plus tôt dans la journée (le 21 juillet), avant le début de ce jeu, l'armée de l'Union a paniqué. Par conséquent, toutes les règles applicables à une armée paniquée (voir règles avancées, 10.4 - "Effets de la panique") s'appliquent à toutes les unités de l'Union au cours de ce scénario. Les joueurs n'ont pas besoin de lire la section entière (10.0) sur le moral pour ce scénario, seulement la section 10.4. Notez que certaines unités ont déjà effectué des marches de retraite (ainsi qu'elles ont un niveau de fatigue 5 ou 6). **Remarque** : parce que l'Union est paniqué au tour 1, les unités de l'Union peuvent effectuer des marches de retraite aux tours 1 et 2.



2. *Pas de transfert de chef* : Étant donné que ce scénario commence au milieu de la journée, la phase de transfert est ignorée au tour 1. Le scénario commence avec le cycle d'action. Cependant, la phase de transfert n'est pas sautée aux tours suivants.

3. *Tour 1* : le joueur de l'Union gagne automatiquement la première initiative au tour 1. Après celle-ci, l'initiative est déterminée normalement.

4. *Nuit au tour 1* : si les confédérés avaient poursuivi les forces de l'Union en retraite, cela aurait commencé très tard dans la journée du 21 juillet. Cette règle spécifique limite la capacité des joueurs à attaquer au tour 1 en conséquence. Les joueurs doivent garder une trace de combien de fois le joueur confédéré gagne l'initiative au tour 1. Après la seconde fois où le joueur confédéré gagne le jet de dé d'initiative, le crépuscule est tombé. Le crépuscule n'a aucun effet sur le jeu, mais il signale aux deux joueurs que la nuit va bientôt tomber, mettant fin aux attaques pour ce tour. Une fois le crépuscule tombé, les attaques peuvent se poursuivre comme d'habitude jusqu'à la première initiative qui suit où une égalité est obtenue au jet d'initiative. Dès que ce résultat se produit, la nuit est tombée. Le joueur confédéré gagne toujours l'initiative comme d'habitude, mais cette action, et toutes les actions ultérieures du tour 1, sont soumises aux restrictions suivantes :

- Si un hexagone contient au moins une unité d'infanterie, il ne peut pas être attaqué par une action d'assaut ou pendant une action de marche.
- Si un hexagone contenant uniquement de la cavalerie est attaqué (par une action d'assaut ou lors d'une action de marche), le joueur en défense ajoute 2 à son jet de dé de combat.
- Si une unité de cavalerie effectue une retraite de cavalerie, ajoutez 2 au jet de dé de retraite de cavalerie.

5. *Pluie au tour 2* : bien que les événements aléatoires ne soient pas déterminés dans ce scénario, la pluie tombe automatiquement au tour 2 (mais pas aux autres tours). Les règles de pluie sont en vigueur tout au long du tour 2.
6. *McConnell* : McConnell appartient à la fois aux 1^{ère} et 5^{ème} divisions dans ce scénario. Par conséquent, Richardson peut l'activer (pour le mouvement ou l'assaut), et Richardson peut s'empiler avec lui. McDowell et Tyler peuvent également activer McConnell.
7. *Bull Run Bridge détruit* : placez un marqueur de pont détruit sur Bull Run Bridge (N4422-N4522).
8. *Contrôle d'hexagone au début* : au début du jeu, le joueur de l'Union contrôle tous les hexagones d'objectif.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+10	Si le joueur confédéré contrôle Fairfax Court House (N5017) ou Fairfax Station (N5020).
+14	Si le joueur confédéré contrôle à la fois Fairfax Court House (N5017) et Fairfax Station (N5020). Remarque : le joueur confédéré peut gagner un maximum de 14 PV pour Fairfax Court House et Fairfax Station.
+14	Si le joueur confédéré ne contrôle qu'un des hexagones suivants : Falls Church (N5715), Annandale (N5618) ou Springfield (N5620).
+20	Si le joueur confédéré contrôle exactement deux des hexagones suivants : Falls Church (N5715), Annandale (N5618) ou Springfield (N5620).
+25	Si le joueur confédéré contrôle les trois hexagones suivants : Falls Church (N5715), Annandale (N5618) et Springfield (N5620). Remarque : le joueur confédéré peut gagner un maximum de 25 PV pour Falls Church, Annandale et Springfield.
+1	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).
-1	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 du jeu, le total des PV confédéré est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV confédérés	Vainqueur
28 ou plus	Victoire décisive confédérée
22 à 27	Victoire substantielle confédérée
16 à 21	Victoire marginale confédérée
10 à 15	Victoire marginale de l'Union
4 à 9	Victoire substantielle de l'Union
3 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Regt	-	Cav	1% ⁴	N3719 (Sudley Church)
Beauregard	District	-	Ldr	-	N3819
Cocke	Brig	P	Inf	4 ²	N3819
Hunton	Regt	P	Inf	3 ²	N3819
Early	Brig	P	Inf	5 ⁵	N3819
Elzey	Brig	S	Inf	4 ⁷	N3819
Jackson	Brig	S	Inf	4 ⁵	N3820 (Henry House Hill)
Munford	Regt	-	Cav	1% ³	N3919
Holmes	Brig	FB	Inf	2 ²	N3920 (Lewis)
Ewell	Brig	P	Inf	5 ²	N3920 (Lewis)
Evans	Brig	P	Inf	1 ⁸	N3920 (Lewis)
Bartow	Brig	S	Inf	1 ⁹	N3920 (Lewis)
Bee	Brig	S	Inf	2 ⁹	N3920 (Lewis)
Kershaw	Regt	P	Inf	2 ²	N4018
Hampton Legion	Regt	-	Inf	1 ⁶	N4018
Radford	Regt	-	Cav	1% ³	N4018
Johnston	District	S	Ldr	-	N4221
Bonham	Brig	P	Inf	7	N4221
Longstreet	Brig	P	Inf	5	N4321
Jones	Brig	P	Inf	4	N4321

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
McDowell	District	V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Tyler	Div	1-V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Schenck-B	Brig	1-V	Inf	4 ⁵	N4318 (Centreville)
Keyes	Brig	1-V	Inf	5 ¹⁰	N4318 (Centreville)
Richardson	Div	5-V	Ldr	-	N4318 (Centreville)
Blenker	Brig	5-V	Inf	6	N4318 (Centreville)
Davies	Brig	5-V	Inf	6 ¹	N4320
McConnell	Brig	1-V	Inf	6 ¹	N4320
Sherman	Brig	1-V	Inf	5 ¹¹	N4518
Burnside-B	Brig	2-V	Inf	6 ¹¹	N4618
Palmer	Regt	-	Cav	1% ⁸	N4618
Porter	Div	2-V	Ldr	-	N4718
Lyons	Brig	2-V	Inf	5 ¹²	N4718
Willcox-B	Brig	3-V	Inf	3 ¹²	N4817
Howard	Brig	3-V	Int	5 ¹²	N4817
Heintzelman	Div	3-V	Ldr	-	N4918 (Germantown)
Franklin-B	Brig	3-V	Inf	3 ¹²	N4918 (Germantown)
41 NY	Regt	4-V	Inf	2	N5017 (Fairfax Court House)
4 MI	Regt	3-V	Inf	2	N5020 (Fairfax Station)
McCunn	Brig	V	Inf	3 ²	N5020 (Fairfax Station)
1/3 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5220 (Burke's Station)
1/2 NJ	Regt	4-V	Inf	3	N5214 (Vienna)

- Davies et McConnell commencent le jeu au niveau de fatigue 1 sur leur face normale avec des marqueurs de force organisés.
- Cocke, Hunton, Kershaw, Holmes, Ewell et McCunn commencent le jeu au niveau de fatigue 2 sur leur face normale avec des marqueurs de force organisés
- Radford et Munford commencent le jeu au niveau de fatigue 2 sur leur face normale avec des marqueurs de force désorganisés.
- Stuart commence le jeu au niveau de fatigue 2 sur sa face épuisée avec un marqueur de force désorganisé.
- Early, Jackson et Schenck-B commencent le jeu au niveau de fatigue 3 sur leur face normale avec des marqueurs de force organisés.
- Hampton commence le jeu au niveau de fatigue 3 sur sa face épuisée avec un marqueur de force organisé.
- Elzey commence le jeu au niveau de fatigue 4 sur sa face normale avec un marqueur de force organisé.

- Evans et Palmer commencent le jeu au niveau de fatigue 4 sur leur face normale avec des marqueurs de force désorganisés.
- Bartow et Bee commencent le jeu au niveau de fatigue 4 sur leur face épuisée avec des marqueurs de force désorganisés.
- Keyes commence le jeu au niveau de fatigue 5 sur sa face normale avec un marqueur de force organisé.
- Sherman et Burnside commencent le jeu au niveau de fatigue 6 sur leur face normale avec des marqueurs de force désorganisés.
- Lyons, Willcox, Howard et Franklin commencent le jeu au niveau de fatigue 6 sur leur face normale avec des marqueurs de force désorganisés et des marqueurs "Demoralize-1".
- Toutes les unités de cavalerie sont en permanence sur leur face désorganisée. Voir changement des règles de base, 2.2, "Cavalerie".

RÈGLES DU JEU AVANCÉ

de ALL GREEN ALIKE

INTRODUCTION

Les règles suivantes sont utilisées uniquement dans les scénarios 6 et 7, à moins qu'elles ne soient spécifiquement appelées dans les règles spéciales des scénarios du jeu de base. Les règles de couleur bleue ci-dessous sont les règles standards du jeu avancé. Si ces règles sont utilisées dans d'autres jeux de la série GCACW, elles ne seront pas modifiées. Cependant, le texte qui n'est pas coloré en bleu peut varier par rapport aux autres jeux.

1.0 SÉQUENCE DE JEU DU JEU AVANCÉ

Chaque tour dans le jeu avancé est effectué selon la "séquence de jeu" suivante.

1. PHASE D'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Deux dés sont lancés; Les joueurs consultent la table des événements aléatoires.

2. PHASE DE HARPERS FERRY (SCENARIO 7 SEULEMENT)

Les joueurs déterminent si les unités de l'Union dans ou proche de Harpers Ferry sont encerclées. Si c'est le cas, les joueurs consultent le tableau de Harpers Ferry pour savoir si une reddition se produit.

3. PHASE DE RENFORT

Les deux joueurs vérifient s'ils reçoivent des renforts. Le joueur de l'Union peut également devoir réduire le nombre d'effectif de ses armées lorsque les hommes de trois mois s'en vont (voir 5.0), et les deux joueurs devront adapter leurs marqueurs "Panic Point" si nécessaire (voir 10.3).

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 DE RAVITAILLEMENT (SEULEMENT LES TOURS DU 19 ET DU 24 JUILLET)

Le joueur confédéré peut réparer les gares ferroviaires endommagées ou détruites. Ensuite, les deux joueurs doivent vérifier si leurs unités sont ravitaillées ou non.

7. PHASE D'ATTACHEMENT

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

8. PHASE DE DÉTERMINATION DE LA MARCHÉ DE NUIT

Les deux joueurs peuvent tenter une marche de nuit (voir 11.0). Si un joueur réussit, ses unités reçoivent des initiatives gratuites au début du cycle d'action.

9. LE CYCLE D'ACTION

Phase d'action :

- A. **Segment d'initiative** : les deux joueurs lance un dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne (Le joueur confédéré gagne les égalités). Le gagnant doit prendre l'initiative ou passer.
- B. **Segment d'activation** : le joueur qui a pris l'initiative doit effectuer une seule action avec un chef ou une unité éligible. A la fin d'un segment d'activation, les joueurs reviennent au segment d'initiative et une nouvelle phase d'action commence. Les joueurs continuent de réaliser des phases d'action indéfiniment jusqu'à ce que les deux joueurs passent lors de la même phase d'action.

10. 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.

De plus, tous les marqueurs de moral sont déplacés à mi-chemin sur la piste de moral (voir 10.1).

11. 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 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

L'un des joueurs lance deux dés à chaque phase d'événements aléatoires. Les joueurs consultent le tableau des événements aléatoires (situé sur l'aide de jeu et ci-dessous), en vérifiant le résultat correspondant à cette somme.

Les effets des résultats de la table des événements aléatoires sont énumérés ci-dessous :

CHALEUR (TOUR EN COURS)

Les règles de chaleur sont en vigueur tout au long du tour en cours. Placez un marqueur de chaleur ("Heat") sur la piste de tour dans la case correspondant au tour en cours. Le seul effet de la chaleur est qu'elle ajoute 1 à tous les jets de dé de marche étendue.

PARALYSIE DU COMMANDEMENT

Si ce résultat se produit, alors les 2 premières fois dans le tour actuel où le joueur identifié gagne l'initiative avec un 6, le joueur adverse est considéré comme ayant gagné l'initiative à la place. (Cela donne au joueur adverse 2 initiatives qu'il n'aurait pas gagné). La troisième fois (et toutes les fois suivantes) où le joueur indiqué gagne l'initiative avec un 6, il gagne l'initiative et joue normalement.

LES HOMMES DE TROIS MOIS RESTENT

Si ce résultat se produit, et si le joueur de l'Union a programmé de perdre des effectifs en raison du départ des hommes de trois mois lors de la phase de renfort en cours (voir 5.0), il peut réduire la quantité d'effectif qu'il doit perdre dans une armée de deux. (Exemple : le 25 juillet, le joueur de l'Union a programmé de perdre trois effectifs du district de Pennsylvanie et six effectifs du district de Virginie du nord-est. Si un résultat "Les hommes de trois mois restent" se produit ce jour-là, le joueur de l'Union peut choisir de ne perdre qu'un seul effectif du district de Pennsylvanie ou de ne perdre que quatre effectifs du district de Virginie du nord-est). Si ce résultat se produit lors d'un tour où le joueur de l'Union n'a pas programmé de perdre des hommes de trois-mois, il est converti en NE.

RICHARDSON REMPLACE MILES

Si ce résultat se produit, le joueur de l'Union retourne le pion de la division "Miles" (5^{ème} division, district de Virginie du nord-est) sur sa face "Richardson". Le pion de brigade "Richardson" est remplacé par le pion de brigade "McConnell". Richardson reste au commandement de la 5^{ème} division pour le reste du jeu.

Si ce résultat est déjà arrivé une fois (c'est-à-dire que Miles a déjà été remplacé), il est converti en NE.

Table des événements aléatoires

- 2 NE
- 3 NE
- 4 Chaleur (Tour en cours)
- 5 Les hommes de trois mois restent
- 6 Richardson Remplace Miles
- 7 Paralyse du commandement confédéré
- 8 NE
- 9 Les hommes de trois mois restent
- 10 Pluie (Tour en cours)*
- 11 Paralyse du commandement de l'Union
- 12 Pluie (Tour en cours)*

* Converti en "NE" du 15 au 18 juillet.



TABLE D'EMBARQUEMENT PAR VOIE FERRÉE

- 4 ou moins Succès
- 5-6 Echec

Modificateurs (cumulatifs) :

- 1 Si aucune unité ne s'est embarquée avec succès pendant le jour actuel ou le jour précédent.
- 1 Si l'unité qui tente d'embarquer a une valeur d'effectif de 3 ou moins.

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 de l'Union se déplace dans un hexagone voisin.
- Elle termine un déplacement par voie ferrée de 1 hexagone ou plus.

COMMENT SE FAIT LE MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

Pour déplacer une unité embarquée par voie ferrée, 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 de la "table de capacité de mouvement par voie ferrée" ci-dessous. Sa capacité dépend du nombre de niveaux de fatigue qu'elle dépense. Sous réserve des limites au mouvement par voie ferrée, il peut alors déplacer l'unité embarquée jusqu'à sa pleine capacité de mouvement, quel que soit le terrain, tant que l'unité ne se déplace que sur ses hexagones de voie ferrée. Dès que l'unité finit son mouvement, elle débarque et son marqueur "RR Movement" est retiré. L'unité peut terminer son mouvement dans n'importe quel 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 limites suivantes :

- Elle ne peut pas traverser un bord d'hexagone contenant un pont détruit.
- Elle ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une gare ferroviaire détruite ou endommagée.
- Elle ne peut pas entrer dans une ZdC de l'Union.
- Elle ne peut pas entrer dans un comté contrôlé par l'Union (voir 6.0).

TABLE DE CAPACITÉ DE MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

HEXAGONES PARCOURUS	NIVEAUX DE FATIGUE GAGNÉS
1 à 18	1
19 à 36	2
37 à 54	3

4.0 LES RENFORTS

Les deux joueurs de l'Union et confédéré peuvent recevoir des renforts. Il existe deux types de renforts : les renforts de Washington (Union) et les renforts de Richmond (Confédéré).

3.0 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.

Seul le joueur confédéré peut déplacer des unités par voie ferrée.

EMBARQUEMENT

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

- Elle doit occuper une gare ferroviaire sur les voies ferrées de Manassas Gap ou Orange & Alexandria au début de la phase d'action.
- Il doit s'agir d'une unité d'infanterie (pas de cavalerie).
- Elle doit avoir un niveau de fatigue de 0 ou 1. (Elle peut être épuisée).
- Elle ne doit pas occuper une ZdC de l'Union.
- Elle ne doit pas être dans un comté contrôlé par l'Union (voir 6.0).
- Un maximum de trois tentatives d'embarquement peut être effectué par tour - sur les mêmes unités ou des unités différentes. La valeur totale d'effectif des unités embarquées ne peut pas excéder 10 par tour.

Pour embarquer une unité éligible, le joueur confédéré doit désigner cette unité pour une marche, et l'unité prend un niveau de fatigue. Cependant, l'embarquement n'est pas automatique. Au lieu de cela, chaque fois que le joueur confédéré essaie l'embarquement, il lance un dé et consulte la "Table d'embarquement par voie ferrée". Si le résultat est "Succès", un marqueur "RR Movement" est placé sur l'unité. Si le résultat est "Echec", aucune action n'est faite. Une unité tentant de s'embarquer prend un niveau de fatigue qu'elle réussisse ou non. Après ce résultat, l'action se termine et une nouvelle phase d'action commence. Si le joueur confédéré ne parvient pas à embarquer une unité choisie, il peut tenter de l'embarquer plus tard dans le cycle d'action, mais une deuxième tentative est considérée comme une autre action - ce qui entraîne l'augmentation du niveau de fatigue de l'unité de 1.

Une marche étendue n'a jamais lieu suite à un embarquement par voie ferrée. Une unité embarquée ne peut se déplacer que par voie ferrée; Elle ne peut pas se déplacer normalement. Une unité choisie pour participer à une activation de chef ne peut pas embarquer. Un chef empilé dans le même hexagone qu'une unité subordonnée embarquée peut également s'embarquer.

4.1 LES RENFORTS DE WASHINGTON

Au cours de chaque phase de renfort en commençant le 19 juillet, le joueur de l'Union lance un dé et vérifie la table de renfort de Washington (ci-dessous) pour voir s'il reçoit des renforts de Washington. S'il reçoit un renfort, le joueur de l'Union place immédiatement l'unité suivante, dans l'ordre indiqué dans le placement de l'Union, dans n'importe quel hexagone de la zone de défense du D.C. (voir 2.3 dans les règles de base d'AGA). Elles sont placées au niveau de fatigue 0 sur leur face normale. Si tous les renforts de Washington ont déjà été placés et qu'un résultat de renfort est obtenu, aucune unité supplémentaire n'est placée dans la zone de défense du D.C.

Les renforts de Washington n'ont pas de désignation de division. Lorsqu'ils sont placés dans la zone de défense du D.C., le joueur de l'Union doit désigner à quelle division ils appartiennent. Il devrait noter cela sur une feuille de papier. Les différentes brigades peuvent être affectées à différentes divisions.

TABLE DE RENFORT DE WASHINGTON

1-5	NE
6 ou plus	1 brigade

Modificateurs :

- +2 Si au moins une brigade a déjà été placée ou si une unité d'infanterie de l'Union occupe le comté de Prince William (**Remarque** : ces deux modificateurs ne sont pas cumulatifs).

RENFORTS DE WASHINGTON DANS LE SCÉNARIO 7

Dans le scénario 7, le joueur de l'Union peut attribuer des renforts de Washington à une division dans le district de Pennsylvanie s'il le souhaite, au lieu du district de Virginie du nord-est. En outre, il peut retarder l'arrivée des renforts de Washington, et les placer sur la carte Ouest de HCR, au lieu de la zone de défense du D.C. Il peut le faire de deux façons :

- Il peut placer l'unité sur la piste de tour, deux tours après le tour en cours. Au début du tour correspondant à la case occupée par l'unité, le joueur de l'Union place l'unité dans n'importe quel hexagone de voie ferrée sur la voie ferrée Baltimore & Ohio sur la carte Ouest de HCR entre W2620 (Batterie navale) et W5817. **Remarque** : l'unité doit pouvoir tracer un chemin d'hexagone de voie ferrée depuis l'hexagone où elle est placée jusqu'à W5817. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité confédérée, une ZdC confédérée, une gare ferroviaire détruite ou endommagée ou traverser un pont détruit.
- Il peut placer l'unité sur la piste de tour quatre tours après le tour en cours. Au début du tour correspondant à la case occupée par l'unité, le joueur de l'Union place l'unité dans n'importe quel hexagone sur le bord nord de la carte ouest de HCR entre W1401 et W3301 (inclus), ou en W2502 (Hagerstown). **Remarque** : si l'unité est placée en W2502 (Hagerstown), cet hexagone et W2501 ne peuvent pas être occupés par une unité confédérée ou une ZdC confédérée.

Le joueur de l'Union peut toujours attribuer les renforts de Washington à une division dans le district de Virginie du nord-est, et les placer dans la zone de défense du D.C. En outre, différentes brigades peuvent être affectées à différents districts.

4.2 LES RENFORTS DE RICHMOND

Au cours de chaque phase de renfort en commençant le 18 juillet, le joueur confédéré lance un dé et vérifie la table de renfort de Richmond (ci-dessous) pour voir s'il reçoit des renforts de Richmond. S'il reçoit des renforts, le joueur confédéré place immédiatement sur la carte la ou les unités suivantes, dans l'ordre indiqué dans le placement confédéré. Elles sont placées au niveau de fatigue 0 sur leur face épuisée. Elles peuvent être placées dans n'importe quel hexagone contenant une voie ferrée (pas

nécessairement une gare ferroviaire). Le joueur confédéré doit pouvoir tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée à partir de l'hexagone de voie ferrée où l'unité est placée jusqu'à N2734 (**Remarque** : cet hexagone est changé si la carte sud de SJW est utilisée, voir 12.0). Le chemin (y compris l'hexagone où se trouvent les unités) ne peut pas entrer dans une gare ferroviaire détruite ou endommagée, traverser un pont détruit ou entrer dans un hexagone occupé par une unité de l'Union ou une ZdC de l'Union (même si cette ZdC est occupée par une unité confédérée). Si tous les renforts de Richmond ont déjà été placés et qu'un résultat de renfort est obtenu, aucune unité supplémentaire n'est placée sur la carte. Si un renfort ne peut pas être placé en raison de la présence d'unités de l'Union ou de leur ZdC, il est retardé jusqu'à la première phase de renfort lors de laquelle il peut être placé. Les renforts qui ne peuvent pas être placés sur la carte ne sont jamais perdus; Ils ne sont que retardés.

TABLE DE RENFORT DE RICHMOND

1	NE
2-3	1 régiment
4-6	2 régiments

5.0 LES HOMMES DE TROIS MOIS

Presque tous les régiments du district de Pennsylvanie de Patterson et certains des régiments de McDowell du district de Virginie du nord-est n'avaient été enrôlés que pour trois mois. Comme ces régiments s'étaient enrôlés en avril de cette année, leurs termes ont commencé à expirer fin juillet. Quand leur terme est expiré, ces régiments rentrent chez eux. Pour simuler cela, le joueur de l'Union doit réduire la taille de ses armées lorsque ces régiments partent. Au cours de la phase de renfort des jours indiqués ci-dessous, le joueur de l'Union doit réduire la quantité totale de ses effectifs dans ses armées comme indiqué (**Remarque** : ce nombre sera réduit de deux si le joueur de l'Union reçoit un résultat "les hommes de trois mois reste" lors de la phase d'événements aléatoires (voir 2.0)). Le joueur de l'Union ne perd aucun PV pour cette réduction d'effectif. Si une unité est réduite à 0 effectif, elle est retirée de la carte. Si cette unité avait un (des) point(s) d'artillerie, ces points sont perdus de façon permanente.

Le joueur de l'Union ne peut pas perdre plus de deux effectifs d'hommes de trois mois des unités de la 4^e division du district de Virginie du nord-est (1/2 NJ, 1/3 NJ et 41 NY).

Remarque : étant donné que le scénario 6 ne comprend pas le district de Pennsylvanie de Patterson, seule l'effectif du district de Virginie du Nord-Est est perdue dans ce scénario.

DISTRICT DE PENNSYLVANIE

19 juillet	: 2 effectifs
20 juillet	: 5 effectifs
21 juillet	: 4 effectifs
22 juillet	: 5 effectifs
23 juillet	: 5 effectifs
25 juillet	: 3 effectifs
28 juillet	: 2 effectifs

DISTRICT DE VIRGINIE DU NORD-EST

21 juillet	: 2 effectifs
24 juillet	: 3 effectifs
25 juillet	: 6 effectifs
26 juillet	: 3 effectifs
27 juillet	: 4 effectifs
28 juillet	: 2 effectifs

Exemple : le 20 juillet, le joueur de l'Union doit réduire de 5 effectifs dans le district de Pennsylvanie. Il réduit la brigade de Stone de 5 à 3, la brigade de Wynkoop de 5 à 3 et la brigade de Negley de 3 à 2.

COMPENSATION POUR LA PERTE D'EFFECTIFS (OPTIONNEL)

Dans la plupart des parties, où le joueur de l'Union ne perd pas beaucoup d'effectifs en marchant et en combattant, les règles ci-dessus suffisent pour les hommes de 3 mois. Cependant, lorsque le joueur de l'Union perd un grand nombre d'effectifs de l'une ou l'autre de ses armées, il peut devenir critique de devoir perdre plus d'effectifs parmi les hommes de 3 mois. Par exemple, environ 2/3 des effectifs du district de Pennsylvanie sont des hommes de 3 mois qui partent à un moment donné pendant le jeu. Cela signifie que, pour chaque 3 effectifs perdus au combat ou dans la marche, 2 d'entre eux sont des hommes de 3 mois, de sorte que le joueur de l'Union perdrait 2 effectifs d'hommes de 3 mois en moins plus tard dans le jeu.

Dans le district de Virginie du nord-est, environ 1/3 des effectifs sont des hommes de 3 mois qui partent pendant le jeu; Donc un effectif sur 3 devrait être considéré comme perdu quand les hommes de 3 mois partent plus tard dans le jeu.

Si cette règle est utilisée, le joueur de l'Union doit garder une trace de la quantité d'effectif qu'il perd (pour une raison quelconque, à l'exception des pertes des hommes de 3 mois) dans les deux armées. Pour chaque 3 effectifs perdus du district de Pennsylvanie, il peut déduire 2 du nombre d'effectifs qu'il devrait perdre selon la table ci-dessus. De même, pour chaque 3 effectifs perdus du district de Virginie du nord-est, il peut déduire 1 du nombre d'effectifs qu'il devrait perdre selon la table ci-dessus.

6.0 CONTRÔLE DE COMTÉ

VÉRIFIER LE CONTRÔLE DE COMTÉ

Lors de la phase de contrôle du comté de chaque tour, et à la fin du jeu, les joueurs doivent vérifier pour savoir quels comtés ils contrôlent chacun.

Chaque tour (Phase de contrôle de comté) : les joueurs vérifient pour voir quel joueur contrôle chacun des comtés de la carte. Le contrôle est important pour déterminer où le mouvement par voie ferrée (4.0) est possible pendant le reste du tour.

À la fin du jeu : les joueurs déterminent de nouveau quel joueur contrôle chaque comté. Les joueurs peuvent gagner des PV s'ils contrôlent certains comtés au cours de ce segment.

COMMENT UN JOUEUR CONTRÔLE DES COMTÉS

Les comtés peuvent être contrôlés par l'un ou l'autre joueur, de deux façons :

Par "Occupation" : l'un ou l'autre joueur contrôle un comté par "Occupation" si l'une de ses unités d'infanterie (pas de cavalerie) avec une valeur d'effectif de 2 ou plus occupe le chef-lieu. En outre, ce joueur doit également avoir une valeur d'effectif combinée parmi toutes ses unités (y compris la cavalerie) dans ce comté d'au moins 10. **Remarque :** ces unités n'ont pas besoin d'être ravitaillées. **Exception :** si au moins la moitié des effectifs utilisés pour contrôler le comté fait partie du district de Pennsylvanie de l'Union (l'armée de Patterson), le joueur de l'Union doit avoir 20 effectifs dans le comté pour le contrôler.

Par "Défaut" : si le joueur de l'Union ne remplit pas les conditions de l'occupation énumérées ci-dessus pour un comté particulier, le joueur confédéré contrôle le comté par défaut. **Exception :** si aucun des joueurs ne remplit les exigences de l'occupation pour le comté de Jefferson, le comté de Berkeley ou un comté dans le Maryland, le joueur de l'Union contrôle ce 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 du jeu.
- Le mouvement par voie ferrée est interdit dans les comtés contrôlés par l'ennemi.
- Les gares ferroviaires détruites ou endommagées ne peuvent pas être réparées dans des comtés contrôlés par l'ennemi.

CHEFS-LIEUX

Les chefs-lieux des comtés sont énumérés ci-dessous :

Fairfax :	Fairfax Court House (N5017)
Prince William :	Manassas Junction (N4124)
Fauquier :	Warrenton (N2426)
Loudoun :	Leesburg (N3502, HCR W3533)
Warren :	Front Royal (N0214)
Frederick (VA) :	Winchester (HCR W0330)
Clarke :	Berryville (N3101, HCR 1332)
Jefferson :	Harpers Ferry (HCR WW2521)
Berkeley :	Martinsburg (HCR W1314)

7.0 UNITÉS DÉTACHÉES

Les joueurs de l'Union et confédéré ont six régiments d'infanterie "détachés" chacun.

DÉTACHEMENT

Chaque joueur peut extraire un ou plusieurs régiments d'infanterie détachés d'une unité d'infanterie en marche tant que l'unité dispose d'une valeur d'effectif de 2 ou plus.



COMMENT DÉTACHER

Pour détacher, un joueur place un détachement dans le même hexagone que l'unité dont il se détache 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 la même face que celui qu'il remplace, ce qui reflète sa valeur réduite.

PLACEMENT DES UNITÉS DÉTACHÉES

Un détachement 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. Une fois qu'un détachement est placé sur la carte, l'unité active peut continuer sa marche (mais le détachement ne peut pas aller plus loin pendant cette action). Après le placement, les détachements fonctionnent normalement.

RESTRICTIONS DE DÉTACHEMENT

Limites de pions : Le nombre de détachements prévu dans le jeu est une limite stricte. Si tous les détachements sont actuellement utilisés, aucun autre ne peut être utilisé. Cependant, si des détachements sont rattachés à d'autres unités, ils sont retirés de la carte et sont à nouveau disponibles.

Taille : après un détachement, une unité parente doit avoir une valeur minimum d'effectif de 1. Les détachements doivent recevoir une valeur d'effectifs entre 1 et 3.

DÉTERMINER L'ÉTAT DES DÉTACHEMENTS

Fatigue : si un détachement est placé dans l'hexagone où une unité active commence une marche, le détachement 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 détachement est placé dans un hexagone autre que celui où l'unité active commence une marche, le détachement 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 laisse un détachement dans l'hexagone où elle commence une marche, le détachement se voit attribuer le même type de marqueur de retranchement que possédait l'unité active.

Désorganisé, démoralisé, épuisé : si une unité active a un marqueur de force désorganisé, est sur sa face épuisée, possède un marqueur démoralisé ou possède un marqueur "Out of Supply", tout détachement laissé par cette unité doit posséder les mêmes caractéristiques.

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

ATTACHEMENT

Lors de la phase d'attachement, un détachement (ou un régiment d'infanterie normal - voir "Rattachement particulier") empilé dans le même hexagone qu'une unité amie peut se rattacher à cette unité. Tant qu'un détachement se rattache à une unité d'infanterie, il peut se rattacher à toute unité amie, peu importe la taille ou l'affiliation. Les régiments de cavalerie et les brigades d'infanterie ne peuvent pas se rattacher.

COMMENT SE RATTACHER

Retirez 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 AU RATTACHEMENT

Unité : une unité ne peut pas être attachée une partie de sa force à une autre unité. Toute l'unité doit être attachée (et l'unité 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 brigades d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 7.
- Les régiments d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 3.

Milice (joueur confédéré uniquement) : aucune unité qui se détache des brigades de la milice confédérée (Carson et Meem) ne peut se rattacher à une unité autre que Carson ou Meem.

4^{ème} division, district de Virginie du Nord-Est (joueur de l'Union seulement) : aucune unité qui se détache d'une unité de la 4^e division du district de Virginie du Nord-Est (1/2 NJ, 1/3 NJ et 41 NY) ou l'une de ces unités elles-mêmes, ne peut se rattacher à une unité autre que celles de la 4^{ème} division.

DÉTERMINER L'ÉTAT APRÈS LE RATTACHEMENT

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 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 se rattache 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 se rattache 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 épuisée.

Retranchements : si une unité retranchée se rattache à une unité non retranchée, l'unité restant sur la carte est non retranchée. Cependant, si une unité retranchée ou une unité non retranchée se rattache à une unité retranchée, l'unité restant sur la carte reste retranchée.

Démoralisé : si une unité se rattache 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 rattachée était non ravitaillée et possédait une valeur d'effectif au moins égale à l'unité à laquelle elle se rattache, **ou**
- L'unité à laquelle elle se rattache était non ravitaillée et était plus grande en effectif que l'unité rattachée.

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

RATTACHEMENT PARTICULIER

Les régiments d'infanterie non détachés des deux joueurs peuvent se rattacher à n'importe quelle unité de brigade d'infanterie amie tant que les règles de rattachement sont respectées.

DÉTACHEMENTS ET VALEURS D'ARTILLERIE

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent transférer des points de valeur d'artillerie vers ou depuis des unités qui détachent ou rattachent. Les marqueurs d'artillerie sont fournis pour le cas de ces changements de valeurs d'artillerie.

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

Rattachement : si une unité est rattachée à une autre unité, assignez 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 améliorée.

8.0 LE RAVITAILLEMENT

Pour fonctionner à pleine efficacité, les unités doivent être ravitaillées. Le ravitaillement est déterminé pendant la phase de ravitaillement, qui a lieu uniquement aux tours des 19 et 24 juillet. Pendant la phase de ravitaillement, le joueur confédéré répare d'abord les gares ferroviaires (8.2), puis les deux joueurs déterminent l'état de ravitaillement (8.3).

8.1 DÉPÔTS

Plusieurs dépôts de l'Union et confédérés commencent le jeu sur la carte (le joueur de l'Union dispose également d'un dépôt hors carte). Les dépôts agissent comme des sources de ravitaillement pour le joueur qui les possède. Ils n'ont pas de valeur de combat et ne peuvent pas être attaqués, ils ne peuvent pas non plus se déplacer ou retraiter. Les unités peuvent entrer dans un hexagone occupé par un dépôt ennemi tant qu'aucune unité ennemie n'occupe cet hexagone. Au moment où un marqueur "Damage" ou "Destroy" est placé dans un hexagone de gare ferroviaire en raison d'une action "d'incendie de gare ferroviaire", un dépôt dans cet hexagone est retiré de la carte et est considéré comme détruit.

Les joueurs gagnent des points de victoire pour cette action. **Remarque** : les joueurs ne peuvent pas détruire leurs propres dépôts (amis).

8.2 RÉPARER UNE GARE FERROVIAIRE

Au début de chaque phase de ravitaillement (qui a lieu uniquement aux tours des 19 et 24 juillet), le joueur confédéré peut enlever les marqueurs "Damage" ou "Destroy" des hexagones de gare ferroviaire. Au cours de chaque phase de ravitaillement, il peut enlever 3 marqueurs "Damage" ou 1 marqueur "Destroy". Les gares ferroviaires ne peuvent être réparées que si le comté où se trouve la gare ferroviaire n'est pas contrôlée par l'Union. L'hexagone de la gare ferroviaire ne peut pas être occupé par l'Union ou dans une ZdC de l'Union.

8.3 ÉTAT DE RAVITAILEMENT

Au cours de la phase de ravitaillement (qui a lieu aux tours des 19 et 24 juillet seulement), les deux joueurs doivent déterminer si chacune de leurs unités militaires est ravitaillée ou non. Les joueurs ne déterminent pas l'état de ravitaillement pour les chefs.

Une unité est ravitaillée si, au cours d'une phase de ravitaillement, elle peut tracer un chemin continu d'hexagones de route, de grande route ou de voie ferrée d'au plus 25 hexagones de longueur (pour les unités de l'Union) ou 15 hexagones de longueur (pour les unités confédérées) jusqu'à un dépôt ami. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone contenant une unité d'infanterie ennemie ou une ZdC d'infanterie ennemie (sauf si cette ZdC est occupée par une unité amie). Il peut entrer dans un hexagone occupé par une unité de cavalerie ennemie et une ZdC de cavalerie ennemie. Il peut traverser un bord d'hexagone de gué ou de bac même si la rivière est actuellement non guéable.

Le premier hexagone du chemin (de l'hexagone de l'unité jusqu'à un hexagone voisin) n'a pas besoin d'être sur une route, une grande route ou une voie ferrée, mais tous les autres hexagones après celui-la doivent l'être.

Pour connaître l'état de ravitaillement de certaines unités confédérées lors de la phase de ravitaillement du 19 juillet, voir la règle spéciale 11 du scénario 6 et la règle spéciale 15 du scénario 7.

Chemin d'hexagones de voie ferrée confédéré : le joueur confédéré doit pouvoir tracer un "chemin d'hexagones de voie ferrée" pour que ses dépôts soient utilisables pendant une phase de ravitaillement. Un "Chemin d'hexagones de voie ferrée" est un chemin d'hexagones de voie ferrée à partir d'un hexagone contenant un dépôt jusqu'à SJW N2734 (**Remarque** : si la carte sud de SJW est utilisée (voir 12.0), ce chemin doit être tracé jusqu'à SJW S0833 ou S4534). Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité d'infanterie de l'Union sous un marqueur de retranchement (*Breastworks Build*, *Abatis* ou *Breastworks-Complete*). Il peut entrer dans des hexagones occupés par des unités d'infanterie de l'Union non retranchées, des unités de cavalerie de l'Union retranchées ou non retranchées et toutes les ZdC de l'Union. Il ne peut pas entrer dans un hexagone avec une gare ferroviaire endommagée ou détruite. Aucun pont ferroviaire sur le chemin ne peut être détruit.

Si le joueur confédéré ne peut pas tracer un "chemin d'hexagones de voie ferrée" pour un dépôt pendant une phase de ravitaillement, ce dépôt n'est pas utilisable pendant cette phase de ravitaillement. Les dépôts qui ne sont pas utilisables ne sont pas supprimés de la carte; Mais ils ne peuvent pas être utilisés à des fins de ravitaillement pendant cette phase de ravitaillement.

Remarque : pour que le dépôt à Winchester (HCR W0330) soit utilisable, le joueur confédéré doit tracer deux chemins : d'abord, un chemin d'hexagones de route ou de grande route de Winchester à Front Royal (SJW N0214). Celui-ci doit suivre les mêmes règles que celles décrites ci-dessus pour "les chemins d'hexagones de voie ferrée", sauf qu'il sera le long d'hexagones de route ou de grande route. Deuxièmement, il doit tracer un "chemin d'hexagone de voie ferrée" de Front Royal à SJW N2734.

Ravitaillement : si une unité est ravitaillée, elle fonctionne à pleine efficacité et reste ravitaillée jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement, où son état de ravitaillement est à nouveau vérifié.

Non ravitaillé : placez un marqueur "Out of Supply" sur une unité qui n'est pas ravitaillée. Ce marqueur accompagne l'unité partout où elle se trouve jusqu'à ce que l'unité retrouve un état ravitaillé lors d'une phase de ravitaillement ou par le fourrage (voir 8.4), auquel moment le marqueur est enlevé. Les unités non ravitaillées agissent normalement pour ce qui est du mouvement et du combat.



Cependant, elles subissent des pénalités aux étapes 3 et 6 de la phase de récupération. De plus, elles peuvent subir une perte d'effectif.

Perte de valeur d'effectif : si, au cours d'une phase de ravitaillement, une unité qui est déjà non ravitaillée ne peut pas

atteindre l'état ravitaillé, sa valeur d'effectif est réduite de un. Si l'unité n'est pas éliminée, son nouveau marqueur de force est placé sur sa face désorganisée.

8.4 FOURRAGER

À l'étape 2 de la phase de récupération, les deux joueurs peuvent fourrager avec les unités qui sont non ravitaillées et au niveau de fatigue 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. Les joueurs effectuent la procédure suivante pour chaque unité qui fourrage :

1. Lancez un dé et modifiez ce résultat en ajoutant le niveau de fatigue en cours de l'unité. (Au niveau de fatigue 0, le résultat n'est pas modifié). Ce résultat peut être modifié par d'autres facteurs (voir ci-dessous).
2. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la valeur de fourrage du comté que l'unité occupe (voir ci-dessous), l'unité a fourragé avec succès et récupère immédiatement l'état ravitaillé. Son marqueur "Out of Supply" est ôté et l'unité reste ravitaillée jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement, moment où son état de ravitaillement est déterminé normalement.

Modificateur de fourrage : si les six hexagones adjacents à une unité fourrageant sont occupés par l'ennemi, dans un ZdC ennemie (même si occupée par une unité amie), ou si ce sont des hexagones où l'unité fourrageant ne peut pas se déplacer en raison des restrictions de terrain, *1 est ajouté* au jet de dé de fourrage de l'unité.

Valeurs de fourrage :

- Tous les comtés en Virginie (à l'exception de la "Vallée de la Shenandoah", voir ci-dessous) : **4 (pour les unités de l'Union) / 5 (pour les unités confédérées)**.
- La vallée de la Shenandoah (comtés de Berkeley, Jefferson, Frederick (VA), Clarke et Warren) : **5 (pour les unités de l'Union) / 6 (pour les unités confédérées)**.
- Tous les comtés du Maryland : **4**

9.0 HARPERS FERRY

Dans le scénario 7 du jeu avancé, les joueurs doivent déterminer si les unités de l'Union dans et autour de Harpers Ferry (HCR W2521) sont encerclées et, dans l'affirmative, si elles se rendent ou non. Cette détermination se déroule lors de la Phase de Harpers Ferry.

COMMENT DÉTERMINER SI HARPERS FERRY EST ENCERCLÉ

Lors de la phase de Harpers Ferry, chaque unité de l'Union qui occupe Harpers Ferry/Bolivar (HCR W2521) ou à trois hexagones de l'hexagone W2521, doit tenter de tracer un chemin continu d'hexagones de route, de grande route ou de voie ferrée d'une longueur illimitée jusqu'à un hexagone des bords de carte nord ou est. Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par les confédérés ou une ZdC confédérée à moins que la ZdC ne soit occupée par une unité de l'Union. (Rappelez-vous que la ZdC ne s'étend pas sur les bords d'hexagones de rivière mineure et majeure sans pont/ non guéable ou vers ou en dehors des hexagones de montagne, à moins que, à travers les bords d'hexagones traversés par une route, une grande route ou une voie ferrée. Par exemple, une unité confédérée dans l'hexagone W2621 n'exerce pas de ZdC dans l'hexagone W2521, W2620 ou W2721.

COMMENT DÉTERMINER SI HARPERS FERRY SE REND

S'il n'y a pas d'unité de l'Union dans ou à trois hexagones de W2521, ou si toutes les unités de l'Union dans ou à trois hexagones de W2521 peuvent tracer avec succès un tel chemin, aucune action n'est faite et le jeu passe à la phase suivante. Cependant, si au moins une unité de l'Union ne peut pas tracer un tel chemin, le joueur confédéré

lance deux dés, combine les résultats en une seule somme, et consulte la table de Harpers Ferry. (La somme des dés peut être modifiée; voir ci-dessous). Si la somme des dés modifiée est 11 ou moins, le résultat est "sans effet" et le jeu passe à la phase suivante. Si la somme des dés modifiés est de 12 ou plus, le résultat est "reddition" (voir ci-dessous). Le joueur confédéré peut faire, au maximum, un jet de dés par tour pour tenter de parvenir à la reddition de Harpers Ferry.

REDDITION DE HARPERS FERRY

Si le joueur confédéré obtient un résultat "reddition", toutes les unités et chefs de l'Union dans ou à trois hexagones de l'hexagone W2521 qui ne peuvent pas tracer un chemin d'hexagones vers le bord de carte Nord ou Est comme précédemment décrit sont immédiatement éliminés du jeu. Le joueur de l'Union perd des PV si cela se produit (voir conditions de victoire du scénario).

MODIFICATEURS DE LA TABLE DE HARPERS FERRY

Le jet de dés du joueur confédéré sur la table de Harpers Ferry est modifié si l'une des conditions suivantes est en vigueur (tous les modificateurs sont cumulatifs) :

- +3 Si une unité d'infanterie confédérée avec une valeur d'artillerie d'au moins 1 occupe l'hexagone W2620 (batterie navale)
- +1 Si une unité d'infanterie confédérée avec une valeur d'artillerie d'au moins 1 occupe l'hexagone W2621 (Loudoun Heights)
- +1 Si une unité d'infanterie confédérée avec une valeur d'artillerie d'au moins 1 occupe l'hexagone W2420 (Bolivar Heights)

10.0 LE MORAL

Au cours du jeu avancé, les deux joueurs doivent garder la trace des effectifs de chaque armée qui ont retraité ou dérotté. Si une quantité importante d'effectifs retraite ou déroute, l'armée peut paniquer.

10.1 LA PISTE DE MORAL

Les deux joueurs gardent la trace du moral de leurs armées sur la piste de moral. Deux marqueurs sont placés sur la piste de moral pour chaque armée : les marqueurs "Morale" et "Panic Point". (**Remarque** : voir la section ci-dessous, "Les armées", pour voir comment les armées sont définies). Au début du jeu avancé, les quatre marqueurs de moral sont tous placés sur la case "0" du tableau de moral. Les marqueurs "Panic Point" sont placés aux différents points de la piste de moral (**Remarque** : voir la section ci-dessous, "Seuils de panique", pour voir où se trouvent les marqueurs). Au cours du cycle d'action, le marqueur de moral d'une armée est déplacé chaque fois que l'une de ses unités de combat retraite ou déroute :

- Si une unité retraite, augmentez le marqueur de moral d'une case pour chaque effectif de(s) l'unité(s) qui retraite(nt).
- Si une unité déroute, augmentez le marqueur de moral de deux cases pour chaque effectif de(s) l'unité(s) qui déroute(nt).
- Si une unité effectue une retraite de cavalerie ou une retraite volontaire, le marqueur de moral n'est pas augmenté.
- Utilisez le total des effectifs de l'unité avant de prendre des pertes de combat ou de retraite. Si une unité est complètement éliminée dans une retraite ou une déroute, son effectif avant de prendre des pertes de combat ou de retraite est toujours utilisé pour augmenter le marqueur de moral.
- Seules les valeurs d'effectif sont utilisées sur la piste de moral, pas les valeurs de combat. (**Exception** : si une unité de cavalerie retraite ou déroute, utilisez sa valeur de combat (1/2). Si une seule unité de cavalerie retraite, ne déplacez pas le marqueur de moral; Mais si deux unités de cavalerie retraitent, ou si une unité de cavalerie déroute, déplacez le marqueur de un).



Si le marqueur de moral pour une armée atteint ou dépasse le seuil de panique pour cette armée, l'armée peut paniquer. Immédiatement après que cela se produit, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, aucune action n'est faite. Si le résultat est entre 3 et 6, l'armée panique (**Remarque** : voir ci-dessous, "Effets de la panique", pour savoir quoi faire quand une armée panique). Si une unité retraite ou déroute lorsque le marqueur de moral a déjà passé le seuil de panique de l'armée, lancez un dé pour voir si l'armée panique (comme ci-dessus). **Exception** : si le marqueur de moral de l'armée atteint un point qui est à 10 cases au-dessus de son seuil de panique, l'armée panique automatiquement.

Si une armée panique, retirez son marqueur de moral et de seuil de panique de la piste de moral. Cette armée ne peut pas paniquer à nouveau au cours du jeu (bien que certains des effets de la panique s'appliquent à cette armée pour le reste du jeu, voir 10.4).

Pendant chaque phase de récupération, déplacez tous les marqueurs de moral jusqu'à la moitié de leur position actuelle sur la piste de moral, en tronquant toutes les fractions. Par exemple, si le marqueur de moral d'une armée est à 15 en fin de journée, il est déplacé vers le bas à 7 pendant la phase de récupération.

10.2 LES ARMÉES

Les "Armées", dans cette section, sont déterminées par l'emplacement d'une unité sur la carte, et non sur le commandement à laquelle elle appartient. Les deux joueurs ont deux armées : l'armée du Potomac et l'armée de la Shenandoah. Les armées sont divisées comme décrit ci-dessous :

- L'armée de la Shenandoah : toutes les unités dans les lieux suivants :
 - Comté de Washington
 - Comté de Berkeley
 - Comté de Jefferson
 - Comté de Frederick (VA)
 - Comté de Clarke
 - Comté de Warren
 - Comté de Loudoun (seulement dans les hexagones à l'ouest de la colonne 30xx, incluse)
 - Comté de Fauquier (uniquement dans les hexagones au nord-ouest de la ligne d'hexagones entre SJW N1326 et SJW N2818 incluse)
 - Comté de Rappahannock
- L'armée du Potomac : toutes les autres unités.

(**Remarque** : dans le scénario 6, l'armée de la "Shenandoah" de l'Union n'est pas sur la carte. L'armée confédérée de la "Shenandoah" entre sur la carte au tour 3. Cependant, les unités de l'armée confédérée de la "Shenandoah" ne sont pas considérées comme faisant partie de l'armée du "Potomac" jusqu'à ce qu'elles se trouvent dans la bonne zone (comme décrit ci-dessus).

Si les unités du défenseur ont été attaquées dans une région et ont retraité dans l'autre (par exemple, si elles ont retraité d'un hexagone dans le comté de Clarke (Armée de la Shenandoah) vers un hexagone dans le comté de Loudoun (Armée du Potomac)), l'armée qui panique est celle à laquelle l'unité appartenait quand elle a été attaquée. Dans l'exemple ci-dessus, ce serait l'Armée de la Shenandoah.

Si une armée panique (par exemple, l'armée du Potomac) et si les unités de l'autre armée du joueur qui ne panique pas (l'armée de la Shenandoah, dans cet exemple) entrent dans la région de l'armée qui a paniqué, ces unités (de l'armée de la Shenandoah) sont considérées comme faisant partie de l'armée paniquée et sont donc soumises aux effets de la panique (voir 10.4 ci-dessous).

10.3 SEUILS DE PANIQUE

Le marqueur de seuil de panique de chaque armée est placé sur une case différente au début du jeu avancé. Ces espaces sont :



- Armée du Potomac (Union) : 35
- Armée de la Shenandoah (Union) : 20
- Armée du Potomac (confédérée) : 25
- Armée de la Shenandoah (confédérée) : 20

Plusieurs de ces marqueurs sont déplacés au cours du jeu, comme décrit ci-dessous :

- Si au moins 11 brigades confédérées occupent la région du "Potomac" (voir ci-dessus, "Les armées") à la fin d'une phase de renfort, le marqueur de panique pour l'armée confédérée du Potomac est déplacé sur la case "35" et le marqueur de seuil de panique de l'armée confédérée de la Shenandoah est déplacé vers la case "15". Si, à la fin d'une phase de renfort suite à cela, moins de 11 brigades confédérées occupent la région du "Potomac", les marqueurs de seuil de panique confédérés sont ramenés à leurs positions initiales.
- (Scénario 7 seulement) Le marqueur de seuil de panique pour l'armée de l'Union de la Shenandoah est déplacé sur la case "15" à la fin de la phase de renfort du 21 juillet, puis déplacé sur la case "10" à la fin de la phase de renfort du 23 juillet. (**Remarque** : si au moins 25 effectifs des unités de l'Union occupent la région de la "Shenandoah" (voir ci-dessus, Les armées) à la fin de la phase de renfort du 23 juillet ou des jours suivants, le marqueur de seuil de panique est ramené sur la case "15").

10.4 EFFETS DE LA PANIQUE

Il y a deux effets de panique :

1. Pour le reste du jeu, le joueur soustrait 1 à ses jets de dés de combat lorsque des unités de l'armée paniquée sont impliquées, qu'elles attaquent ou défendent. Cela s'ajoute aux autres modificateurs.
2. Pour le reste du tour en cours où se produit la panique, ainsi que le tour suivant, les règles suivantes s'appliquent :
 - A. Les unités de l'armée paniquée ne peuvent pas forcer la marche. Elles peuvent effectuer une marche étendue, et peuvent même dépasser le niveau 4 de fatigue (voir ci-dessous).
 - B. Des unités de l'armée paniquée peuvent effectuer une action de marche de "retraite". Ce n'est pas une retraite ordinaire après le combat, mais un type spécifique de marche. Les unités peuvent effectuer une marche de "retraite" comme une action de "marche", ou dans le cadre d'une action "d'activation de chef". (Si une action "d'activation de chef" est réalisée, toutes ou aucune (mais pas quelques unes) des unités activées doivent effectuer une marche de "retraite". Le joueur doit déclarer s'il effectue une marche de "retraite" à l'étape 2 de l'action "d'activation de chef", avant de déterminer la capacité de mouvement de ses unités). Si une unité effectue une marche de "retraite", elle gagne deux bonus :
 1. Elle soustrait 3 à son jet de dé de marche étendue. Cependant, tous les autres modificateurs sont appliqués normalement.
 2. L'unité peut marcher même si elle se trouve au niveau 4 de fatigue. Si elle est au niveau 4 de fatigue, placez un marqueur de niveau 1 de fatigue supplémentaire (pour indiquer le niveau de fatigue 5). Si elle est déjà au niveau 5 de fatigue, basculez le marqueur additionnel de niveau de fatigue 1 sur sa face "2", indiquant le niveau de fatigue 6. Si une unité d'une armée paniquée est attaquée et subit un résultat "f", "F" ou "D", son marqueur de fatigue est ajusté au-delà du niveau de fatigue 4 autant que nécessaire jusqu'au niveau de fatigue 6. (**Remarque** : les unités qui participent à la retraite ou à la déroute lorsque l'armée panique ne voient pas leur niveau de fatigue augmenter au-delà de 4 pour cette retraite. Elles peuvent aller jusqu'au niveau de fatigue 5 ou 6 lors des attaques ultérieures, cependant).

Les unités marchant jusqu'au niveau de fatigue 5 ou 6 sont traitées comme si elles étaient au niveau de fatigue 4 sur la table de marche étendue. Au cours de la phase de récupération, toutes les unités ont leur second marqueur de niveau de fatigue 1 ou 2 enlevé puis ensuite récupèrent normalement.

Pour effectuer une marche de "retraite", les unités du joueur doivent respecter trois règles :

1. Elles ne peuvent pas attaquer.
2. Elles ne peuvent pas entrer dans une ZdC ennemie. (Elles peuvent entrer dans une ZdC ennemie s'il n'y a pas d'autre moyen de sortir de l'hexagone).
3. Elles ne peuvent pas finir leur marche plus loin que leur "destination", qui varie entre les armées :
 - Les unités confédérées ne peuvent pas finir une marche de "retraite" plus loin que le bord sud de la carte nord de SJW.
 - Les unités de l'armée de l'Union du Potomac ne peuvent pas mettre fin à une marche de "retraite" plus loin que les hexagones N5809-5817.
 - Les unités de l'armée de l'Union de la Shenandoah ne peuvent pas mettre fin à une marche de "retraite" plus loin que l'une des deux "destinations" : soit les hexagones HCR W1401-3101, soit HCR W3101-W3121 (voir la remarque ci-dessous).

Les unités n'ont pas besoin de se rapprocher de leur "destination". Par conséquent, une unité peut finir une marche à la même distance de sa "destination" quand elle a commencé. En outre, elle peut aller plus loin que sa "destination" au cours de sa marche, du moment qu'elle ne finit pas sa marche plus loin.

(**Remarque** : l'armée de l'Union de la Shenandoah a deux "destinations". Au moment où une unité effectue une marche de "retraite", le joueur peut choisir l'une de ces deux destinations, et ignorer l'autre. Il peut choisir une destination différente pour chaque marche de "retraite".

Les unités d'un joueur d'une armée paniquée ne peuvent attaquer que si elles se trouvent au niveau de fatigue 3 ou moins. Les résultats de l'attaque peuvent augmenter leur niveau de fatigue jusqu'à 6.

11.0 LA MARCHÉ DE NUIT

Les marches de nuit donnent à un joueur plusieurs initiatives gratuites au début du cycle d'action.



11.1 TENTER UNE MARCHÉ DE NUIT

Pendant la phase de détermination de marche de nuit, les deux joueurs peuvent tenter une marche de nuit. Une marche de nuit peut être tentée par une "armée" (voir 10.2). Pour tenter une marche de nuit, le joueur lance un dé et consulte la table de marche de nuit (ci-dessous). S'il obtient un résultat "Succès", il peut effectuer la marche de nuit. S'il obtient un résultat "Echec", il ne peut pas effectuer de marche de nuit pendant la journée en cours (bien qu'il puisse réessayer lors d'une autre journée). Un joueur peut tenter une marche de nuit avec ses deux armées (Potomac et Shenandoah) le même jour. Si les deux joueurs tentent une marche de nuit le même jour, les marches de nuit doivent être tentées dans l'ordre suivant :

1. Armée du Potomac de l'Union
2. Armée de la Shenandoah confédérée
3. Armée du Potomac confédérée
4. Armée de la Shenandoah de l'Union

Si l'armée du Potomac de l'Union ou l'armée de la Shenandoah confédérée effectue avec succès une marche de nuit, l'armée adverse (du Potomac confédérée ou de la Shenandoah de l'Union) ne peut pas tenter de marche de nuit pendant ce jour. Si les armées des deux armées de la Shenandoah et du Potomac sont capables de faire des marches de nuit le même jour, l'armée du Potomac effectue la marche de la nuit en premier.

Les joueurs ne peuvent effectuer qu'une seule marche de nuit par armée par partie. Si une armée réussit une marche de nuit, elle ne peut pas en effectuer une autre pendant la durée du jeu.

TABLE DE MARCHÉ DE NUIT

1-4	Succès
5+	Echec

Modificateurs :

- +2 Si l'armée du Potomac confédérée ou l'armée de la Shenandoah de l'Union tente une marche de nuit.
- +1 Si le joueur a une paralysie du commandement (voir 2.2) le jour en cours.
- 1 Si toutes les unités du joueur tentant la marche de nuit étaient au niveau de fatigue 0 au début de la dernière phase de récupération (c'est-à-dire que ces unités ne se sont pas déplacées la veille). **(Remarque :** un joueur peut utiliser ce modificateur même si toutes ses unités dans une armée ne se trouvaient pas au niveau de fatigue 0. Il doit le déclarer avant qu'il ne lance le dé s'il utilise le modificateur. Si la marche de la nuit réussit, il ne peut utiliser que des unités qui se trouvaient au niveau de fatigue 0, même si le modificateur n'était pas nécessaire pour obtenir le résultat "Succès").

11.2 EFFECTUER UNE MARCHÉ DE NUIT

Si une marche de nuit réussit, l'armée du joueur gagne automatiquement les premiers jets d'initiative du tour en cours (aucun dé est lancé). Seules les unités de cette armée peuvent se déplacer au cours de ces initiatives gratuites. Si l'armée du Potomac de l'Union effectue une marche de nuit, il obtient trois initiatives gratuites; Toutes les autres armées des deux camps obtiennent deux initiatives gratuites.

Le joueur n'est pas tenu d'utiliser toutes les initiatives gratuites dont il dispose. Après avoir utilisé toutes les initiatives qu'il souhaite utiliser (peu importe qu'il les ait toutes, partiellement ou pas utilisées), l'initiative est déterminée normalement; Le joueur qui a eu la marche de nuit est libre de déplacer n'importe quelle unité qu'il pourrait normalement déplacer s'il gagnait l'initiative.

Les restrictions suivantes s'appliquent pendant ces initiatives gratuites :

- Seule une action "d'activation de chef" peut être effectuée. Aucune activation d'unité seule n'est autorisée.
- Aucune unité ne peut se déplacer deux fois (c'est-à-dire, aucune unité qui se déplace lors de la première initiative ne peut se déplacer lors des deuxième ou troisième initiatives, etc.). **(Remarque :** un chef peut être utilisé dans plus d'une initiative, à condition qu'il active différentes unités au cours de chaque initiative).
- Aucune unité ne peut attaquer (bien que les unités puissent se déplacer dans une ZdC ennemie - voir ci-dessous). Les unités de cavalerie ne peuvent pas faire de retraites de cavalerie.
- Une seule ZdC ennemie peut être entrée (bien que cet hexagone puisse être dans la ZdC d'unités ennemies situées dans plusieurs hexagones). Après qu'une unité a bougé dans la ZdC d'une unité ennemie, les autres unités ne peuvent se déplacer dans aucune autre ZdC ennemie (y compris d'autres ZdC de la même unité ennemie ou d'autres ZdC ennemies déjà occupées). Cependant, les autres unités qui se déplacent pendant la marche de nuit (lors des initiatives en cours ou suivantes) sont libres de bouger dans la ZdC qui vient d'être occupée.
- Aucune unité ne peut passer d'une ZdC ennemie à une autre.

12.0 UTILISER LA CARTE SUD de SJW (OPTIONNEL)

Bien que les deux scénarios du jeu avancé n'utilisent que la carte nord de SJW, les joueurs peuvent ajouter la carte sud de SJW s'ils en ressentent le besoin. Dans ce cas, les modifications suivantes sont apportées aux règles et au placement :

- La brigade d'infanterie confédérée de Holmes est placée sur la carte en S4624 (Water Tower). Elle ne peut pas s'activer ou se retrancher avant le 18 juillet. Après cela, elle peut s'activer et se retrancher normalement. Ignorez la règle spéciale intitulée "Holmes", qui décrit comment Holmes arrive sur la carte en renfort.
 - Un dépôt confédéré est placé en S4328 (Fredericksburg).
 - Lors de la deuxième phase de renfort après qu'une unité d'infanterie de l'Union occupe les comtés de Stafford ou de Culpeper, le joueur confédéré peut placer la brigade d'infanterie de Ruggles, avec une valeur d'effectif de 2, sur le bord de carte sud de la carte sud de SJW entre S4233 (Massaponax Church) et S5833, ou sur le bord de carte est entre S5824 et S5833. Ruggles est placé au niveau de fatigue 0, sur sa face épuisée.
 - Lorsque le joueur confédéré place les renforts de Richmond, il doit pouvoir tracer un chemin d'hexagones de voie ferrée jusqu'à S0833 ou S4534 (pas N2734). Pour ce jeu, la voie ferrée va de S4328 (Fredericksburg) à S4427 (Chatham) à travers un pont, bien que la carte ne le montre pas. En outre, la voie ferrée va de S1028 à S1128 (Rapidan Station) à travers un pont, bien que la carte ne le montre pas.
 - Si une armée confédérée panique et si le joueur confédéré effectue une marche de "retraite" (voir 10.0), les unités confédérées doivent finir cette marche plus près du bord sud de la carte sud de SJW.
 - Voici les chefs-lieux pour les comtés sur la carte sud de SJW :

Culpeper :	Culpeper (S1418)
Stafford :	Stafford Court House (S4520)
Spotsylvania :	Spotsylvania Court House (S3734)
Orange :	Orange Court House (S0832)
 - Les conditions de victoire suivantes sont ajoutées au scénario :
 - +30 Si le joueur de l'Union contrôle le comté d'Orange à la fin du jeu.
 - +25 Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Spotsylvania à la fin du jeu.
 - +23 Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Culpeper à la fin du jeu.
 - +15 Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Stafford à la fin du jeu.
- Remarque :** si le joueur de l'Union contrôle plus d'un des quatre comtés ci-dessus (ou les comtés de Loudoun, Prince William ou Fauquier) à la fin du jeu, il ne gagne que les PV du comté dont les PV sont les plus élevés. Cependant, s'il contrôle également les comtés de Frederick (VA) ou Warren, il gagne aussi les PV de ce comté.
- 10 Si le joueur de l'Union contrôle ou occupe l'un des comtés ci-dessus et s'il ne peut pas tracer une ligne de comtés occupés jusqu'à et à travers les deux comtés de Fairfax et Prince William **(Remarque :** pour qu'un comté soit "occupé" comme décrit ci-dessus, une unité d'infanterie de l'Union d'au moins 2 effectifs doit occuper le chef-lieu. Le joueur de l'Union n'a pas besoin de contrôler le comté. En outre, si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William tel que décrit dans la troisième condition de victoire des scénarios 6 et 7, il est considéré comme "occupé").
 - +3 Si le dépôt confédéré à Fredericksburg (S4328) est détruit.

SCÉNARIO 6 : LA CAMPAGNE DU BULL RUN

NOTES : ce scénario couvre la période où l'armée de McDowell avança en premier jusqu'à la conclusion de la campagne. Bien que l'armée de l'Union se soit retirée sur Washington dès le 22 juillet, le scénario se poursuit jusqu'au 28 juillet pour donner aux joueurs la possibilité de continuer plus longtemps si aucune armée ne panique.

CARTE : carte nord de SJW (**Remarque** : La carte sud de SJW peut être ajoutée. Voir 12.0 des règles avancées).

DURÉE DU JEU : 13 tours; du 16 au 28 juillet 1861

RÈGLES SPÉCIALES :

- Mouvement du tour 1** : au tour 1, seules les unités de l'Union peuvent s'activer ou se retrancher. Toutefois, si une unité de l'Union se déplace à 3 hexagones ou moins de l'hexagone de placement d'une unité confédérée, l'unité de cet hexagone peut s'activer ou se retrancher librement.
- Mouvement du tour 2** : au tour 2, toutes les unités peuvent être activées ou se retrancher à l'exception de Hunton. (Par conséquent, Hunton ne peut pas bouger aux tours 1 ou 2).
- Mouvement du tour 3** : au tour 3, toutes les unités peuvent s'activer librement.
- Placement de l'Union** : toutes les unités de l'Union du district de Virginie du Nord-Est ("V") commencent le jeu hors carte. Au tour 1, le joueur de l'Union doit initier des actions "d'activation de chef" pour placer ces unités sur la carte. Dans chaque action "d'activation de chef", il doit activer un chef de division et sélectionner toutes les unités de la division de ce chef, et toutes les amener sur la carte au cours de cette action. (**Exception** : il doit initier une action de marche pour amener Palmer sur la carte). Chaque unité doit payer un certain nombre de points de mouvement (PM) pour être placée sur la carte dans son hexagone d'entrée. Ces coûts en PM et les hexagones d'entrée pour ces unités sont listés ci-dessous :

DIVISION	COÛT EN PM	HEXAGONE D'ENTRÉE
1st (Tyler)	1 [^]	N5815
2nd (Hunter)	3 ^{*+}	N5817 (Barcroft's Mill)
Palmer	5 [^]	N5817 (Barcroft's Mill)
5th (Miles)	2 [*]	N5818 (Urquhart's Tavern)
3rd (Heintzelman)	1 [*]	N5821 (Mt. Olivet Church)

[^] - Ces unités sont placées sur la carte au niveau de fatigue 1.

^{*} - Ces unités sont placées sur la carte au niveau de fatigue 2.

⁺ - McDowell est placé avec la division de Hunter.

Remarque : le niveau de fatigue indiqué ci-dessus est le niveau de fatigue que l'unité a à la suite de cette phase d'action, et non le niveau de fatigue que l'unité avait avant d'entrer sur la carte. Par exemple, à la fin de la phase d'action où la division de Hunter entre sur la carte, les brigades de Hunter seront au niveau de fatigue 2, et non au niveau de fatigue 3.

Si une unité ne possède pas suffisamment de PM pour payer le coût ci-dessus, elle est placée dans son "hexagone d'entrée", finissant sa marche comme si elle avait fait un mouvement d'au moins un hexagone. S'il reste des PM à une unité après le placement, elle peut poursuivre sa marche.

- 4^e Division de l'Union, NEV** : les trois unités de la 4^e division du district de Virginie du Nord-Est, "1/2 NJ", "1/3 NJ" et "41 NY", commencent le jeu hors carte. Au début du tour 3, le joueur de l'Union peut les placer sur la carte dans n'importe quel hexagone sur le bord de carte Est entre N5816 (Munson's Hill) et N5822. Elles sont placées au niveau de fatigue 0, sur leur face normale.
- Renforts confédérés** : toutes les unités confédérées du district de la Shenandoah ("S") et Stuart commencent le jeu hors carte. Au tour 3, le joueur confédéré doit initier une action "d'activation de chef" ou une action de marche pour placer chaque unité sur la carte. Chaque unité doit payer un certain nombre de points de mouvement (PM) pour être placée sur la carte dans son hexagone d'entrée. Ces coûts en PM et ces hexagones d'entrée pour ces unités sont listés ci-dessous :

DIVISION	COÛT EN PM	HEXAGONE D'ENTRÉE
Jackson, Bee, Bartow	3	N0501 ou N0401
Elzey, Smith	4	N0601
Stuart	6	N0601

Remarque : Toutes les unités sont placées sur la carte au niveau de fatigue 1. Johnston peut être placé avec n'importe quelle unité qu'il active. Il peut activer jusqu'à trois unités d'infanterie pour les mettre sur la carte. Johnston peut activer des unités, les mettre sur la carte, mais lui-même rester hors carte. Ensuite, dans une action ultérieure, il peut activer des unités d'infanterie supplémentaires hors carte. Cependant, il ne peut pas activer les unités qui ont été placées sur la carte alors qu'il reste hors-carte, et une fois qu'il a été placé sur la carte, il ne peut pas activer les unités qui sont toujours hors carte.

Si une unité ne possède pas assez de PM pour payer le coût ci-dessus, elle est placée dans son "hexagone d'entrée", mettant fin à sa marche comme si elle avait effectué un déplacement d'au moins un hexagone. S'il reste des PM à une unité après le placement, elle peut poursuivre sa marche.

- Holmes** : La brigade d'infanterie Holmes est placée sur la carte lors de la phase de renfort du tour 4. Holmes peut être placé dans l'un des hexagones suivants : SJW N3534, 3633, 4033, 4134, 4334, 5033 ou 5134 (Dumfries). Holmes est placé sur sa face épuisée au niveau de fatigue 1.
- Dépôt hors-carte** : le joueur de l'Union dispose d'un dépôt hors-carte (placez ce dépôt sur le bord de carte Est). Aux fins du ravitaillement, ce dépôt est à 6 hexagones du bord de carte Est (entre N5816 (Munson's Hill) et N5822).
- Gares ferroviaires détruites** : placez des marqueurs "Destroy" sur les gares ferroviaires suivantes :
 - N5220 (Burke's Station)
 - N5620 (Springfield)
 - N5214 (Vienna)
 - N4913 (Hunter's Mill Station)
- Les hommes de trois mois** : si un résultat "Les hommes de trois mois restent" se produit sur la table des événements aléatoires, le joueur de l'Union lance un dé : si le résultat est entre 1 et 4, il a lieu normalement; Si c'est 5 ou 6, il est ignoré.
- Ravitaillement confédéré du 19 juillet** : toutes les unités confédérées du district de la Shenandoah ("S"), Stuart et Hunton sont ravitaillés lors de la phase de ravitaillement du 19 juillet, quelle que soit leur proximité avec un dépôt ami.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+20	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Fauquier à la fin du jeu (Remarque : Ces PV sont réduits à 10 si le joueur de l'Union ne contrôle pas ou n'occupe pas le comté de Prince William selon l'une des deux conditions de victoire ci-dessous (+17 ou +15)).
+17	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Prince William à la fin du jeu.
+15	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas, et qu'une unité de l'Union occupe un hexagone adjacent à Manassas Junction (N4124) et qu'une unité de l'Union occupe Bristoe Station (N3726) à la fin du jeu.
+8	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas, et qu'une unité de l'Union occupe un hexagone adjacent à Manassas Junction (N4124) à la fin du jeu.
+6	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas à la fin du jeu.

Remarque : les quatre conditions de victoire ci-dessus sont pour le comté de Prince William. Le joueur de l'Union ne peut gagner que les PV de l'une d'entre elles (celle avec le plus haut gain en PV).

+4 Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Loudoun à la fin du jeu.

Remarque : si le joueur de l'Union contrôle ou occupe plus d'un des trois comtés ci-dessus (Fauquier, Prince William ou Loudoun) à la fin du jeu, il gagne les PV uniquement pour le comté avec le plus haut gain en PV.

-15 Si le joueur confédéré contrôle le comté de Fairfax à la fin du jeu et qu'au moins 10 effectifs confédérés occupent le comté (**Remarque** : Rappelez-vous que le joueur confédéré contrôle ce comté automatiquement si le joueur de l'Union ne le fait pas. Cependant, pour gagner ces PV, le joueur confédéré doit contrôler le comté et l'occuper avec au moins 10 effectifs).

+6 Si le dépôt confédéré à Manassas Junction (N4124) est détruit.

+1 Si la gare ferroviaire de Bristoe Station (N3726) est détruite à n'importe quel moment pendant le jeu.

+1 Si la gare ferroviaire à Warrenton Junction (N3131) est détruite à n'importe quel moment pendant le jeu.

-10 Si l'armée du Potomac de l'Union panique à un moment pendant le jeu.

+8 Si l'armée du Potomac confédérée panique à un moment pendant le jeu (**Remarque** : ceci est changé à +10 si au moins 11 brigades confédérées occupent la région du Potomac au moment où l'armée panique, voir 10.0 des règles avancées).

Remarque : ces PV ne peuvent être comptés qu'une seule fois. Par exemple, si l'armée du Potomac de l'Union panique le 22 juillet et encore le 24 juillet, le joueur de l'Union perd 10 PV (pas 20). En outre, le maximum de PV que le joueur de l'Union peut gagner pour une panique confédérée est 10. Par exemple, si l'armée du Potomac confédérée panique sous la condition des 8 PV et plus tard panique sous la condition des 10 PV, le joueur de l'Union gagne 10 PV (pas 18).

+1 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 ZcC ennemie à une autre).

-1 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 ZcC ennemie à une autre).

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
26 ou plus	Victoire décisive de l'Union
18 à 25	Victoire substantielle de l'Union
11 à 17	Victoire marginale de l'Union
3 à 10	Victoire marginale confédérée
-5 à 2	Victoire substantielle confédérée
-6 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Hunton	Regt	P	Inf	1	N3502 (Leesburg)
Bonham	Brig	P	Inf	7+	N5017 (Fairfax Court House)
Radford	Regt	-	Cav	1%	N5017 (Fairfax Court House)
Munford	Regt	-	Cav	1%	N5017 (Fairfax Court House)
Ewell	Brig	P	Inf	5+	N5020 (Fairfax Station)
Cocke	Brig	P	Inf	6+	N4318 (Centreville)
Evans	Brig	P	Inf	2	N4312 (Frying Pan)
Early	Brig	P	Inf	4	N4322
Jones	Brig	P	Inf	4	N4323
Beauregard	District	P	Ldr	-	N4124 (Manassas Junction)
Longstreet	Brig	P	Inf	4	N4124 (Manassas Junction)
Camp Pickens	-	-	Redoute	-#	N4124 (Manassas Junction)
Heavy Artillery	Regt	P	Art	1	N4124 (Manassas Junction)
Dépôt	-	-	-	-	N4124 (Manassas Junction)
Johnston	District	S	Ldr	-	Voir règle spéciale 6
Bartow	Brig	S	Inf	5	Voir règle spéciale 6
Bee	Brig	S	Inf	6	Voir règle spéciale 6
Jackson	Brig	S	Inf	5	Voir règle spéciale 6
Elzey	Brig	S	Inf	4	Voir règle spéciale 6
Smith	Brig	S	Inf	5	Voir règle spéciale 6
Stuart	Regt	-	Cav	1%	Voir règle spéciale 6
Holmes	Brig	FB	Inf	2	Voir règle spéciale 7
8 LA	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
11 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
6 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
13 MS	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
5 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
Hampton Legion	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond

6 SC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
9 SC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
12 MS	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
9 LA	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Tyler	Div	1-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 4
Schenck-A	Brig	1-V	Inf	5	Voir Règle spéciale 4
Sherman	Brig	1-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Keyes	Brig	1-V	Inf	5	Voir Règle spéciale 4
Richardson	Brig	1-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
McDowell	District	V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 4
Hunter	Div	2-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 4
Porter	Brig	2-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Burnside-A	Brig	2-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Palmer	Regt	-	Cav	1%	Voir Règle spéciale 4
Miles	Div	5-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 4
Blenker	Brig	5-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Davies	Brig	5-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Heintzelman	Div	3-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 4
Franklin-A	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Willcox-A	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
Howard	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 4
1/2 NJ	Regt	4-V	Inf	3*	Voir Règle spéciale 5
1/3 NJ	Regt	4-V	Inf	3*	Voir Règle spéciale 5
41 NY	Regt	4-V	Inf	2*	Voir Règle spéciale 5
Dépôt	-	-	-	-	Voir Règle spéciale 8
McCunn	Brig	(-)	Inf	6	Voir 4.1, Renforts de Washington
Couch	Brig	(-)	Inf	6	Voir 4.1, Renforts de Washington
McCall	Brig	(-)	Inf	7	Voir 4.1, Renforts de Washington

* Les unités 4-V (1/2 NJ, 1/3 NJ et 41 NY) sont placées sur la carte au tour 3 (voir règle spéciale 5).

% Toutes les unités de cavalerie sont en permanence sur leur face désorganisée. Voir changement des règles de base, 2.2, "Cavalerie".

+ Bonham, Ewell et Cocke commencent le jeu sous des marqueurs "Breastworks Complete".

Référez-vous à la section 9.0 des règles du jeu de base pour la redoute permanente de Camp Pickens.

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ARMÉE DU POTOMAC,

Manassas, Va, 25 juillet 1861.

Soldats des Etats confédérés :

Il y a une semaine, une foule innombrable d'hommes, organisée en une armée, avec tous les éléments que l'art moderne et les compétences pratiques pouvaient concevoir, ont envahi le sol de Virginie. Leurs gens ont sonné leur approche avec des montres triomphantes de victoire anticipée. Leurs généraux se prenaient presque pour des rois; Leurs grands ministres, les sénateurs et les femmes étaient venus assister à l'immolation de notre armée et à l'assujettissement de notre peuple et pour célébrer le résultat avec une folie sauvage.

C'est avec les plus profondes émotions de gratitude envers un Dieu qui changea la décision, dont la main est manifeste dans la protection de nos maisons et de nos libertés, que nous, vos généraux en chef, sommes habilités, au nom de notre pays, à vous remercier pour ce courage patriotique, cette galanterie héroïque, cette audace dévouée, exposée par vous dans les actions des 18 et 21, par lesquelles les hôtes de l'ennemi furent dispersés et un signe et une victoire glorieuse furent obtenus.

Les deux affaires des 18 et 21 eurent lieu mais l'effort soutenu et continu de votre patriotisme contre les colonnes constamment renouvelées d'un ennemi trois fois plus nombreux, et leurs efforts furent couronnés le soir du 21 par une victoire si complète que les envahisseurs furent amenés en déshérence hors du champ de bataille et s'enfuirent dans une déroute désordonnée vers leurs retranchements, à une distance de plus de trente miles [48 km].

Ils ont laissé sur le terrain presque toutes les pièces de leur artillerie, une grande partie de leurs armes, de leurs équipements, de leurs bagages, de leurs magasins, etc., et presque tous leurs blessés et morts, en même temps que les prisonniers, en plusieurs milliers. Et ainsi, les hôtes du Nord ont été chassés de Virginie.

*J.E. JOHNSTON, GÉNÉRAL, C.S. ARMÉE.
G.T. BEAUREGARD, GÉNÉRAL, C.S. ARMÉE.*

SCÉNARIO 7 : LA CAMPAGNE DE VIRGINIE

NOTES : ce scénario couvre la même période que le scénario 6. En revanche, les deux armées de la Vallée de la Shenandoah (Johnston et Patterson) sont incluses avec l'ajout de la carte Ouest de HCR.

CARTES : carte nord de SJW, carte ouest de HCR (Remarque : la carte sud de SJW peut être ajoutée. Voir 12.0 des règles avancées).

DURÉE DU JEU : 14 tours; Du 15 au 28 juillet 1861

RÈGLES SPÉCIALES :

- Mouvement du tour 1 :** seules les unités qui commencent le jeu sur la carte ouest de HCR peuvent être activées ou se retrancher au tour 1. Aucune autre unité ne peut s'activer ou se retrancher au tour 1.
- Mouvement du tour 2 :** au tour 2, toutes les unités peuvent être activées ou se retrancher, à l'exception des unités confédérées dans le district du Potomac (unités de Beaugard) et des unités de cavalerie de Radford et Munford. Cependant, si une unité de l'Union se déplace à 3 hexagones de l'hexagone de placement de ces unités, l'unité(s) dans cet hexagone peu(ven)t s'activer ou se retrancher librement.
- Mouvement du tour 3 :** au tour 3, toutes les unités peuvent être activées ou se retrancher à l'exception de Hunton. (Par conséquent, Hunton ne peut pas bouger aux tours 1 à 3).
- Mouvement du tour 4 :** au tour 4, toutes les unités peuvent s'activer librement.
- Placement de l'Union :** toutes les unités de l'Union du district de Virginie du Nord-Est ("V") commencent le jeu hors carte. Au tour 2, le joueur de l'Union doit initier des actions "d'activation de chef" pour placer ces unités sur la carte. Dans chaque action "d'activation de chef", il doit activer un chef de division et choisir toutes les unités de la division du chef, et les amener tous sur la carte au cours de cette action. (**Exception :** il doit initier une action de marche pour amener Palmer sur la carte). Chaque unité doit payer un certain nombre de points de mouvement (PM) pour être placée sur la carte dans son hexagone d'entrée. Ces coûts en PM et les hexagones d'entrée pour ces unités sont listés ci-dessous :

DIVISION	COÛT EN PM	HEXAGONE D'ENTRÉE
1st (Tyler)	1^	N5815
2nd (Hunter)	3*+	N5817 (Barcroft's Mill)
Palmer	5^	N5817 (Barcroft's Mill)
5th (Miles)	2*	N5818 (Urquhart's Tavern)
3rd (Heintzelman)	1*	N5821 (Mt. Olivet Church)

- ^ - Ces unités sont placées sur la carte au niveau de fatigue 1.
- * - Ces unités sont placées sur la carte au niveau de fatigue 2.
- + - McDowell est placé avec la division de Hunter.

Remarque : le niveau de fatigue indiqué ci-dessus est le niveau de fatigue que l'unité a à la suite de cette phase d'action, et non le niveau de fatigue que l'unité avait avant d'entrer sur la carte. Par exemple, à la fin de la phase d'action où la division de Hunter entre sur la carte, les brigades de Hunter seront au niveau de fatigue 2, et non au niveau de fatigue 3.

Si une unité ne possède pas suffisamment de PM pour payer le coût ci-dessus, elle est placée dans son "hexagone d'entrée", finissant sa marche comme si elle avait fait un mouvement d'au moins un hexagone. S'il reste des PM à une unité après le placement, elle peut poursuivre sa marche.

- 4^e Division de l'Union, NEV :** les trois unités de la 4^e division du district de Virginie du Nord-Est, "1/2 NJ", "1/3 NJ" et "41 NY", commencent le jeu hors carte. Au début du tour 4, le joueur de l'Union peut les placer sur la carte dans n'importe quel hexagone sur le bord de carte Est entre N5816 (Munson's Hill) et N5822. Elles sont placées au niveau de fatigue 0, sur leur face normale.
- Limites de mouvement confédéré dans la Vallée de la Shenandoah :** pendant les tours 1 à 3, aucune des unités confédérées qui commencent le jeu dans un hexagone de

Winchester (HCR W0330), et le régiment de cavalerie Stuart peut se déplacer dans ou à travers la ligne d'hexagones située au nord-est de SJW N0103. Cette ligne d'hexagones passe par SJW N0202 (Mennonite Church), SJW N0302, HCR W0731 (Spout Spring Mill), HCR W1328 (Clifton), etc. De plus, ces unités ne traversent pas la rivière Potomac. Si une unité confédérée est forcée de retraiter de cette zone pendant les tours 1 à 3, elle doit tenter de retourner dans la zone si elle est à nouveau activée lors de ces tours. Les unités confédérées sont libérées de ces restrictions au début du tour 4 ou au moment où une unité de l'Union se déplace dans cette ligne d'hexagones.

- Limites de mouvement confédéré dans le Maryland :** les unités confédérées ne peuvent pas bouger ou attaquer vers un hexagone dans la colonne 31xx dans le Maryland, ou vers n'importe quel hexagone du Maryland à l'est de ceux-ci. Si une unité est forcée de retraiter dans cette zone, le joueur confédéré doit tenter de le déplacer hors de cette zone lorsqu'elle est à nouveau activée.
- Holmes :** La brigade d'infanterie Holmes est placée sur la carte lors de la phase de renfort du tour 5. Holmes peut être placé dans l'un des hexagones suivants : SJW N3534, 3633, 4033, 4134, 4334, 5033 ou 5134 (Dumfries). Holmes est placé sur sa face épuisée au niveau de fatigue 1.
- Dépôt hors-carte :** l'Union dispose d'un dépôt hors-carte (placez ce dépôt sur le bord de carte Est). Aux fins du ravitaillement, ce dépôt est à 6 hexagones du bord de carte Est (entre N5816 (Munson's Hill) et N5822).
- Pont détruit :** placez un marqueur "Bridge Destroyed" sur le pont de HCR W2521 (Harpers Ferry) à HCR W2620 (Batterie navale). N'oubliez pas qu'un bac existe toujours à cet endroit (voir règles de jeu de base).
- Gares ferroviaires détruites :** placez les marqueurs "Destroy" sur les gares ferroviaires suivantes :
 - N5220 (Burke's Station)
 - N5620 (Springfield)
 - N5214 (Vienna)
 - N4913 (Hunter's Mill Station)
 - HCR W2521 (Harpers Ferry)
 - HCR W2018 (Duffields Depot)
 - HCR W1514 (Opequon Station)
 - HCR W1307 (North Mountain Depot)
- Le changement de base de Patterson :** Patterson transférera sa base de ravitaillement de Hagerstown à Harpers' Ferry pendant cette période. Par conséquent, les règles ci-dessous sont ajoutées pour ravitailler les unités de l'Union dans la région de la Vallée :
 - Le joueur de l'Union place un marqueur de Dépôt sur la piste de tour le 18 juillet. Au début du 18 juillet, il place ce dépôt en HCR W2721 (Sandy Hook).
 - Lors de la phase de ravitaillement du 19 juillet, le dépôt à Hagerstown fonctionne normalement, mais les unités peuvent tracer des "chemins de ravitaillement" d'au plus 10 hexagones jusqu'au dépôt de Sandy Hook.
 - Lors de la phase de ravitaillement du 24 juillet, le dépôt à Sandy Hook fonctionne normalement, mais les unités peuvent tracer des "chemins de ravitaillement" d'au plus 10 hexagones au dépôt de Hagerstown.
- Posture de commandement de Patterson :** avant le début du jeu, le joueur de l'Union doit déterminer la "posture de commandement" de Patterson. Il lance un dé et vérifie le résultat ci-dessous :

1-3	Timide
4-5	Prudent
6	Agressif

 - Si Patterson est "timide", alors aucune unité du district de Pennsylvanie ni le régiment de cavalerie Thomas ne peuvent sortir de la carte ouest de HCR, bouger dans la ligne xx30 de la carte ouest HCR ou attaquer HCR W0329 ou HCR W0330 (Winchester), pour la durée du jeu.



- Si Patterson est "prudent", alors les restrictions ci-dessus sont utilisées jusqu'au deuxième jour après qu'il y ait moins de 15 effectifs d'unités confédérées au nord de la ligne xx03 sur la carte nord de SJW. À ce moment-là, toutes les restrictions sur Patterson sont supprimées, sauf que les unités de Patterson ne peuvent pas entrer dans le comté de Warren, le comté de Fauquier ou le comté de Prince William à l'ouest de la colonne xx32. Le deuxième jour après cela, toutes les restrictions sont supprimées. (Par exemple, à la fin du 18 juillet, seulement 10 effectifs d'unités confédérées occupent Winchester et toutes les autres unités se situent sur la ligne xx03 ou plus au sud. Le 20 juillet, Patterson sera partiellement libéré, et le 22 juillet, Patterson sera entièrement libéré).
- Si Patterson est «agressif», il n'a aucune restriction de mouvement. Chaque "posture de commandement" a une condition de victoire distincte (voir ci-dessous).

Pour un jeu avec un peu de "Brouillard de guerre", le joueur de l'Union devrait écrire la posture de commandement de Patterson sur un morceau de papier et le cacher au joueur confédéré. Cependant, les joueurs peuvent choisir de décider de la posture de commandement de Patterson au début de la partie afin de jouer d'une certaine manière; Ou le joueur de l'Union peut choisir la posture de commandement de Patterson sans lancer un dé. Dans tous les cas, le jeu sera équilibré, tant que la condition de victoire appropriée est utilisée.

15. *Ravitaillement confédéré du 19 juillet* : toutes les unités qui commencent le jeu dans un hexagone de Winchester et Stuart sont automatiquement ravitaillées lors de la phase de ravitaillement du 19 juillet si elles peuvent tracer un "chemin de ravitaillement" (voir 8.3 des règles avancées) pendant la phase de renforcement du 18 juillet (le jour où Johnston est libéré). Hunton est "ravitaillé" lors de la phase de ravitaillement du 19 juillet, quelle que soit sa proximité d'un dépôt ami.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne et perd des PV pour les événements suivants à la fin du jeu :

PV	Raison
+20	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Fauquier à la fin du jeu (Remarque : Ces PV sont réduits à 10 si le joueur de l'Union ne contrôle pas ou n'occupe pas le comté de Prince William selon l'une des deux conditions de victoire ci-dessous (+17 ou +15)).
+17	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Prince William à la fin du jeu.
+15	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas, et qu'une unité de l'Union occupe un hexagone adjacent à Manassas Junction (N4124) et qu'une unité de l'Union occupe Bristoe Station (N3726) à la fin du jeu.
+8	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas, et qu'une unité de l'Union occupe un hexagone adjacent à Manassas Junction (N4124) à la fin du jeu. Remarque : les quatre conditions de victoire ci-dessus concernent le comté de Prince William. Le joueur de l'Union ne peut gagner que les PV de l'une d'entre elles (celle avec le plus haut gain en PV).
+6	Si le joueur de l'Union occupe le comté de Prince William avec au moins 10 effectifs, mais qu'il ne le contrôle pas à la fin du jeu.
+4	Si le joueur de l'Union contrôle le comté de Loudoun à la fin du jeu.

- +5 **Remarque** : si le joueur de l'Union contrôle ou occupe plus d'un des trois comtés ci-dessus (Fauquier, Prince William ou Loudoun) à la fin du jeu, il gagne les PV uniquement pour le comté avec le plus haut gain en PV. Cependant, s'il contrôle également le comté de Frederick (VA) ou de Warren (voir ci-dessous), il a également les PV de ce comté.
- 15 Si le joueur de l'Union contrôle les comtés de Frederick (VA) ou de Warren à la fin du jeu.
- 15 Si le joueur confédéré contrôle le comté de Fairfax à la fin du jeu et qu'au moins 10 effectifs confédérés occupent le comté (**Remarque** : rappelez-vous que le joueur confédéré contrôle ce comté automatiquement si le joueur de l'Union ne le fait pas. Cependant, pour gagner ces PV, le joueur confédéré doit contrôler le comté et l'occuper avec au moins 10 effectifs).
- 3 Si le joueur confédéré contrôle les comtés de Berkeley ou Jefferson à la fin du jeu.
- 6 Si au moins 12 effectifs d'infanterie confédérée occupent des hexagones dans le Maryland à la fin du jeu (**Remarque** : ces PV sont réduits à 3 si le joueur de l'Union contrôle les comtés de Prince William, Fauquier, Warren, Jefferson ou Frederick (VA) à la fin du jeu).
- +6 Si le dépôt confédéré à Manassas Junction (N4124) est détruit.
- +1 Si la gare ferroviaire de Bristoe Station (N3726) est détruite à n'importe quel moment pendant le jeu.
- +1 Si la gare ferroviaire à Warrenton Junction (N3131) est détruite à n'importe quel moment pendant le jeu.
- +2 Si le dépôt confédéré à Winchester (HCR W0330) est détruit.
- 2 Si le dépôt de l'Union à Sandy Hook (HCR W2721) est détruit.
- 1 Si le dépôt de l'Union à Hagerstown (HCR W2502) est détruit.
- 10 Si l'armée du Potomac de l'Union panique à un moment pendant le jeu.
- 4 Si l'armée de la Shenandoah de l'Union panique à un moment pendant le jeu.
- +8 Si l'armée du Potomac confédérée panique à un moment pendant le jeu (**Remarque** : ceci est changé à +10 si au moins 11 brigades confédérées occupent la région du Potomac au moment où l'armée panique, voir 10.0 des règles avancées).
- +5 Si l'armée de la Shenandoah confédérée panique à un moment pendant le jeu (**Remarque** : ceci est changé à +3 si au moins 11 brigades confédérées occupent la région du Potomac au moment où l'armée panique, 10.0 des règles avancées).
Remarque : Ces PV ne peuvent être comptés qu'une seule fois. Par exemple, si l'armée de la Shenandoah de l'Union panique le 20 juillet et encore le 22 juillet, le joueur de l'Union perd 4 PV (pas 8). En outre, le maximum de PV que le joueur de l'Union peut gagner de la panique confédérée est de 13. Par exemple, si l'armée de la Shenandoah confédérée panique sous la condition de 5 PV et plus tard, l'armée du Potomac confédérée panique sous la condition de 10 PV, le joueur de l'Union gagne 13 PV (pas 15).
- +1 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 de valeur d'effectif de l'Union perdu en combat, retraite, retraite de cavalerie ou en raison de la reddition de Harpers Ferry (pas pendant les marches étendues, forcées ou le passage d'une ZdC ennemie à une autre).
- 0 Si la posture de commandement de Patterson est "timide" (voir règle spéciale 14)

- 1 Si la posture de commandement de Patterson est "prudent" (voir règle spéciale 14)
- 3 Si la posture de commandement de Patterson est "agressif" (voir règle spéciale 14)

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
26 ou plus	Victoire décisive de l'Union
18 à 25	Victoire substantielle de l'Union
11 à 17	Victoire marginale de l'Union
3 à 10	Victoire marginale confédérée
-5 à 2	Victoire substantielle confédérée
-6 ou moins	Victoire décisive confédérée

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Hunton	Regt	P	Inf	1	N3502 (Leesburg)
Bonham	Brig	P	Inf	7+	N5017 (Fairfax Court House)
Radford	Regt	-	Cav	1%	N5017 (Fairfax Court House)
Munford	Regt	-	Cav	1%	N5017 (Fairfax Court House)
Ewell	Brig	P	Inf	5+	N5020 (Fairfax Station)
Cocke	Brig	P	Inf	6+	N4318 (Centreville)
Evans	Brig	P	Inf	2	N4312 (Frying Pan)
Early	Brig	P	Inf	4	N4322
Jones	Brig	P	Inf	4	N4323
Beauegard	District	P	Ldr	-	N4124 (Manassas Junction)
Longstreet	Brig	P	Inf	4	N4124 (Manassas Junction)
Camp Pickens	-	-	Redoute	-#	N4124 (Manassas Junction)
Heavy Artillery	Regt	P	Art	1	N4124 (Manassas Junction)
Dépôt	-	-	-	-	N4124 (Manassas Junction)
Johnston	District	S	Ldr	-	HCR W0330 (Winchester)
Carson	Brig	-	Inf	2	HCR W0330 (Winchester)
Dépôt	-	-	-	-	HCR W0330 (Winchester)
Bartow	Brig	S	Inf	5	HCR W0229
Bee	Brig	S	Inf	6	HCR W0229
Jackson	Brig	S	Inf	5	HCR W0329
Meem	Brig	-	Inf	3^	HCR W0329
Elzey	Brig	S	Inf	4	HCR W0429
Smith	Brig	S	Inf	5	HCR W0429
Stuart	Regt	-	Cav	1%	HCR W0820 (Bunker Hill)
Holmes	Brig	FB	Inf	2	Voir Règle spéciale 9
8 LA	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
11 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
6 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
13 MS	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
5 NC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
Hampton Legion	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
6 SC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
9 SC	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
12 MS	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond
9 LA	Regt	-	Inf	1	Voir 4.2, Renforts de Richmond

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Tyler	Div	1-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 5
Schenck-A	Brig	1-V	Inf	5	Voir Règle spéciale 5
Sherman	Brig	1 -V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Keyes	Brig	1-V	Inf	5	Voir Règle spéciale 5
Richardson	Brig	1-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
McDowell	District	V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 5
Hunter	Div	2-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 5
Porter	Brig	2-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Burnside-A	Brig	2-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Palmer	Regt	-	Cav	1%	Voir Règle spéciale 5
Miles	Div	5-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 5
Blenker	Brig	5-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Davies	Brig	5-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Heintzelman	Div	3-V	Ldr	-	Voir Règle spéciale 5
Franklin-A	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Willcox-A	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
Howard	Brig	3-V	Inf	6	Voir Règle spéciale 5
1/2 NJ	Regt	4-V	Inf	3*	Voir Règle spéciale 6
1/3 NJ	Regt	4-V	Inf	3*	Voir Règle spéciale 6
41 NY	Regt	4-V	Inf	2*	Voir Règle spéciale 6
Dépôt	-	-	-	-	Voir Règle spéciale 10
Patterson	District	P	Ldr	-	HCR W1314 (Martinsburg)
Cadwalader	Div	1-P	Ldr	-	HCR W1314 (Martinsburg)
Thomas	Brig	1-P	Inf	5	HCR W1314 (Martinsburg)
Williams	Brig	1-P	Inf	4	HCR W1314 (Martinsburg)
Longenecker	Brig	1-P	Inf	4	HCR W1314 (Martinsburg)
Keim	Div	2-P	Ldr	-	HCR W1314 (Martinsburg)
Wynkoop	Brig	2-P	Inf	3	HCR W1314 (Martinsburg)
Negley	Brig	2-P	Inf	4	HCR W1314 (Martinsburg)
Abercrombie	Brig	2-P	Inf	5	HCR W1314 (Martinsburg)
Sandford	Div	3-P	Ldr	-	HCR W1314 (Martinsburg)
Stone	Brig	3-P	Inf	5	HCR W1314 (Martinsburg)
Butterfield	Brig	3-P	Inf	5	HCR W1314 (Martinsburg)
11 IN	Regt	P	Inf	1	HCR W1314 (Martinsburg)
Thomas	Regt	-	Cav	1%	HCR W1314 (Martinsburg)
3 PA	Regt	2-P	Inf	1	HCR W2004 (Williamsport)
4 CF	Regt	2-P	Inf	1	HCR W2502 (Hagerstown)
Dépôt	-	-	-	-	HCR W2502 (Hagerstown)
McCunn	Brig	(-)	Inf	6	Voir 4.1, Renforts de Washington
Couch	Brig	(-)	Inf	6	Voir 4.1, Renforts de Washington
McCall	Brig	(-)	Inf	7	Voir 4.1, Renforts de Washington

* Les unités 4-V (1/2 NJ, 1/3 NJ et 41 NY) sont placées sur la carte au tour 4 (voir règle spéciale 6).

% Toutes les unités de cavalerie sont en permanence sur leur face désorganisée. Voir changement des règles de base, 2.2, "Cavalerie".

+ Bonham, Ewell et Cocke commencent le jeu sous des marqueurs "Breastworks Complete".

^ Meem commence le jeu sous un marqueur "Fort Complete".

Référez-vous à la section 9.0 des règles du jeu de base pour la redoute permanente de Camp Pickens.



LE JEU COMME HISTOIRE

NOVEMBRE 1860 - MAI 1861

À la fin juin 1861, dans et autour d'Alexandrie, en Virginie (ALX 0605), la plus grande armée jamais vue sur le continent américain est en train d'être rassemblée. Au moment où elle est prête à avancer, ils seront environ 35 000 hommes. Bien qu'elle soit petite par comparaison avec les armées postérieures à la guerre de Sécession, c'est une démonstration du changement qui s'est produit aux États-Unis au cours des sept derniers mois. En novembre 1860, une nation en paix avec elle-même organise une élection présidentielle. Le gagnant de cette élection est Abraham Lincoln, du nouveau parti républicain. Lincoln croit que l'esclavage est moralement mauvais, et la plate-forme du parti républicain appelle au confinement de l'institution de l'esclavage là où il existe. Cela convainc beaucoup des états du sud esclavagiste que leur mode de vie ne peut plus être préservé, et le 20 décembre, la Caroline du sud fait sécession de l'Union. Le 1^{er} février 1861, six autres états suivent : le Mississippi, la Floride, l'Alabama, la Géorgie, la Louisiane et le Texas. Ils forment un nouveau gouvernement, les "États confédérés d'Amérique", et élisent Jefferson Davis comme leur président. Le 12 avril, la première bataille entre les troupes de la confédération nouvellement formée et celle des États-Unis a lieu dans le port de Charleston, en Caroline du Sud, à Fort Sumter; Le lendemain, Fort Sumter se rend à la confédération. Après cela, en avril et en mai, quatre autres états se séparent et rejoignent la confédération (la Virginie, le Tennessee, l'Arkansas et la Caroline du Nord). À l'échelle du pays, des régiments sont maintenant levés des deux côtés.

DU 23 MAI AU 14 JUILLET 1861

Le 24 mai, le général Winfield Scott, âgé de 74 ans et héros de la guerre du Mexique, ordonne que certains des régiments de soldats volontaires nouvellement levés à Washington, D.C. (plusieurs milliers d'hommes), marchent à travers les ponts de la rivière Potomac, en Virginie, pour prendre Alexandrie. Les quelques soldats confédérés évacuent la ville et la première avance de l'Union en Virginie est une réussite.

Avec la menace de l'armée grandissante de l'Union autour de Washington et d'Alexandrie, les régiments confédérés commencent à être envoyés à Manassas (N4124) pour empêcher une incursion plus profonde dans le sud du territoire. Le commandant confédéré dans la région de Manassas est le héros de Fort Sumter, le général Pierre G.T. Beauregard. Il commence à organiser les troupes qui arrivent et se prépare à se défendre derrière le Bull Run, à quelques kilomètres au nord-est de Manassas, contre l'avance prévisible de l'Union. La jonction ferroviaire de Manassas est d'une grande importance parce que la voie ferrée de Manassas Gap, qui court à l'ouest de la jonction, permet un mouvement rapide des troupes entre cet endroit et la vallée de la Shenandoah. Si elle est perdue, les troupes situées entre Manassas et la Vallée seront obligées de marcher tout le chemin. Le 3 juin, Beauregard compte environ 6 000 soldats; Le 20 juin, avec environ 15 000 soldats, il se sent assez fort pour organiser sa force en six brigades. Il laisse trois de ces brigades derrière le Bull Run, en envoi trois à des postes avancés devant le Bull Run et attend une avance des forces de l'Union de Washington.

Dans la vallée de la Shenandoah, une deuxième armée confédérée est organisée à Harpers' Ferry (HCR W2521). Elle est sous le commandement d'un colonel de la milice de Virginie, Thomas J. Jackson. La force de Jackson est d'environ 5 000 hommes à la fin mai. Cependant, elle n'a pas d'adversaires; Depuis la fin avril, une autre armée de l'Union s'est installée en Pennsylvanie. Elle est commandée par Robert Patterson, ancien général de la milice de Pennsylvanie. Bien qu'il ait servi directement sous Winfield Scott lors de la guerre contre le Mexique de 1846 à 1848, ses talents

tiennent beaucoup plus au domaine des finances et des affaires; Ce n'est pas le meilleur choix pour le commandement d'une armée indépendante. Néanmoins, après avoir reçu le commandement du "Département de Pennsylvanie", qui comprenait cet état, le Delaware et certaines parties du Maryland, il s'est mis à organiser les régiments formés rapidement de milice (principalement de Pennsylvanie) en brigades et, au début du mois de juin, a été rassemblée une armée de plus de 10 000 hommes à Chambersburg (RTG N0929). Le 15 juin, l'armée se dirige vers le sud et occupe Hagerstown (HCR W2502), et le 17 juin, la division de Cadwalader se déplace à travers le Potomac à Williamsport (HCR W2004) en Virginie. Cependant, le même jour, le général Scott, à Washington, ordonne à Patterson de renvoyer à Washington les quelques troupes régulières de son armée (deux batteries et plusieurs régiments d'infanterie). Patterson obéit; Mais sans artillerie ni ses meilleures troupes, il ordonne à Cadwalader de revenir sur la rive du Maryland. Ainsi se termine la première occupation de Patterson du territoire sudiste.

La situation confédérée à Harpers Ferry est plus précaire que l'imagine Patterson. Le 23 mai, le général Joseph E. Johnston, qui était l'un des officiers les plus hauts gradés de l'armée américaine avant de partir pour la Confédération, est assigné au commandement de Harpers Ferry et commence à organiser des brigades en dehors des régiments qui s'y entraînent. Cependant, Johnston estime que Harpers Ferry est une position indéfendable. Alors que Jackson occupait les hauteurs sur la rive du Maryland (HCR W2620) quelques semaines plus tôt, empêchant toute force fédérale de bombarder la ville depuis ce point, si Patterson devait se déplacer vers le sud et avancer sur Harpers Ferry depuis l'ouest, les forces confédérées pourraient facilement être coupées du reste de la Virginie. Dans cet esprit, Johnston télégraphie à la capitale confédérée à Richmond, en Virginie, qu'il veut une sanction officielle avant d'abandonner le sol de Virginie et de se retirer à Winchester (HCR W0330). Cependant, avec l'actualité que Patterson se prépare à se déplacer de l'autre côté du Potomac, il donne l'ordre de partir, après avoir envoyé toutes les usines à fusil vers le sud et traversé le pont vers Maryland Heights. Le 15 juin, l'armée sort de Harpers Ferry, et le 16, alors qu'elle marche toujours, Johnston reçoit l'autorisation officielle de Richmond. Le 18 juin, la principale partie de l'armée campe autour de Winchester, avec la brigade de Jackson en position avancée à Martinsburg (HCR W1314).

Au nord du Potomac, Patterson se prépare à repartir dans quelques jours. Une partie de ses troupes régulières revenant, les nouvelles que Harpers Ferry a été évacuée par les troupes confédérées et la promesse de soutien d'une brigade de troupes sous les ordres de Charles P. Stone qui a marché de Washington jusqu'à Poolesville (HCR E4431), Patterson une fois encore se prépare à traverser le Potomac. Le 30 juin, il rassemble ses troupes à Williamsport (HCR W2004), et deux jours plus tard, le 2 juillet, elles traversent le Potomac. Jackson avance vers Falling Waters (HCR W1607), et après s'être retiré d'une vive escarmouche, découvre que Patterson traverse bien le Potomac avec une grande force. Johnston, pendant ce temps, avance depuis Winchester pour soutenir Jackson, et va au camp de Darkesville (HCR W1018), où Jackson le rencontre le 3 juillet. Ayant récemment formé son armée, et avec un approvisionnement en munitions encore faible, Johnston ne cherche pas à attaquer la force de Patterson, mais il est tout à fait disposé à une bataille défensive si Patterson avance. Patterson, cependant, se contente d'occuper Martinsburg et met son armée dans le camp qui s'y trouve. Comme Patterson n'attaque pas, Johnston attend quelques jours et puis recule sur Winchester. Stone, après avoir marché depuis Poolesville, arrive à Maryland Heights (HCR W2620) le 2 juillet, trouve l'endroit vide de troupes confédérées et bouge jusqu'au Potomac du côté du Maryland pour renforcer Patterson.

À Washington, des changements de direction se sont produits. Plus tôt, en avril, Winfield Scott avait assigné toutes les troupes à Washington, D.C. à Joseph Mansfield, un colonel de l'armée régulière de 57 ans. Cependant, une fois que les troupes avaient traversé le Potomac, elles étaient hors de son département; De sorte qu'un nouveau département fut créé avec toutes les troupes au sud du Potomac, et le général Irvin McDowell, qui n'était qu'un commandant de l'armée régulière avant la guerre, en prit le commandement le 27 mai. Tout au long du mois de juin, les régiments sont accueillis, les brigades sont créées et des plans sont élaborés sur la façon dont une avance coordonnée peut être faite contre les positions confédérées par McDowell et Patterson. Le plan final, convenu le 29 juin, prévoit que McDowell avance trois colonnes de la région d'Alexandrie, de 10 000 hommes chacune, avec une réserve de 10 000. Après avoir quitté Alexandrie, elles traverseront la rivière Occoquan au sud-est de l'endroit où se trouvent les hommes de Beauregard, tournant la droite confédérée dans l'espoir de forcer une évacuation de la région de Manassas ou une bataille où les confédérés ne se battraient pas derrière des retranchements préparés. McDowell veut éviter un assaut tête baissée contre les fortifications fixes avec ses troupes inexpérimentées. À l'appui de ce mouvement, Patterson doit coller l'armée de Johnston dans la Vallée, parce que McDowell doute de pouvoir gagner une bataille contre les armées combinées de Beauregard et de Johnston. McDowell lui-même ne s'attend pas à une victoire écrasante, qui pourrait faire gagner la guerre, dans la prochaine campagne. Son objectif n'est pas Richmond, mais seulement Manassas. Il espère qu'une fois que Manassas sera pris, les confédérés se replieront sur la rivière de la Rappahannock.

La date de l'avance est prévue pour le 8 juillet, mais cela signifie qu'une bonne organisation doit être mise en place rapidement. Le 26 juillet, McDowell n'a que 14 000 hommes dans son département (sans compter les forces de Mansfield, entre 10 000 et 15 000 hommes, à Washington). En plus du grand nombre d'hommes qui devront être rassemblés dans la région d'Alexandrie, les problèmes d'approvisionnement sont immenses. Dans cette armée, comme avec les autres des deux camps se formant dans la région de Virginie, l'une des plus grandes difficultés s'avère être de trouver un nombre suffisant de chariots pour approvisionner des milliers d'hommes maintenant rassemblés dans une même région. En outre, l'état-major de McDowell sera confronté au problème de l'utilisation de ses quelques chariots pour ravitailler une armée qui, une fois en marche, pourra se déplacer de façon imprévisible d'un endroit à l'autre avec ou sans préavis.

L'infanterie de McDowell est à coup sûr inexpérimentée, et sa ligne de ravitaillement sera tremblante; Mais au moins son artillerie est fiable. Alors que l'armée régulière comptait seulement 16 000 hommes au début de la guerre, elle comptait 48 batteries d'artillerie, d'environ 150 hommes chacune, réparties dans le comté. De quoi que l'armée puisse manquer par ailleurs, elle est bien fournie en artilleurs entraînés. Lorsque l'armée de McDowell quitte Alexandrie, elle est accompagnée de 9 de ces batteries de l'armée régulière.

En réalité, la date de l'avance du 8 juillet s'avère irréaliste. McDowell est contraint de retarder jusqu'au 13 juillet, et même alors il n'est pas prêt; Quelques jours de plus seront nécessaires pour tout préparer. Ce temps supplémentaire permet à plus de troupes d'arriver. En plus des trois colonnes qui avaient été planifiées (maintenant des divisions, sous les ordres des généraux Daniel Tyler, David Hunter et Samuel Heintzelman), et la quatrième division de réserve, sous le général Théodore Runyon, une cinquième division est formée et le colonel Dixon S. Miles en prend le commandement.

Plus l'avance est retardée, plus d'autres problèmes adviennent à McDowell : beaucoup de régiments de l'Union se sont enrôlés directement après le 15 avril, en réponse à l'appel de Lincoln pour recruter 75 000 hommes pour trois mois. Maintenant, ils ont presque terminé leur temps de service. Presque tous rentreront chez eux dans les dernières semaines de juillet. L'armée de

Patterson est presque entièrement composée d'hommes de trois mois, et environ un tiers des hommes de McDowell sont aussi des régiments de trois mois. Donc, toute avance devra être faite rapidement. Si de nouveaux régiments doivent être levés, la campagne pourrait être retardée pendant plusieurs mois. Avec tous les journaux du Nord appelant à "aller sur Richmond !" et les gens du nord, nombreux au sein du gouvernement, y compris le président Lincoln, demandant à McDowell de pousser son armée dans une campagne, ce n'est pas une option.

Patterson se prépare également à participer à la prochaine campagne. Renforcé par quelques régiments supplémentaires et la brigade sous le colonel Stone, il forme une autre division sous les ordres de Charles Sandford, un ancien général de la milice qui avait commandé les forces occupant Alexandrie (sous Winfield Scott) avant que McDowell n'ait eu le commandement de la région.

En tout Patterson compte environ 20 000 hommes dans ses rangs, tandis que McDowell en compte environ 35 000. En face, Beauregard n'en a que 17 000, et Johnston, 15 000. En tenant compte d'une bonne coordination, d'une bonne direction et avec l'espoir d'une bonne chance, McDowell et Patterson peuvent raisonnablement s'attendre à infliger une défaite substantielle aux confédérés.

DU 15 AU 17 JUILLET 1861

Le 15 juillet, McDowell n'est pas encore prêt à mettre son armée en route. Mais Patterson l'est, et il part de Martinsburg contre l'armée de Johnston à Winchester, et arrive à Bunker Hill (HCR W0820) le même jour. Il rencontre peu de résistance, seulement une brève escarmouche avec la cavalerie confédérée. Cependant, il s'inquiète déjà de voir une grande partie de son armée partir dans une semaine. Selon lui, peu seront convaincus de rester quelques jours de plus.

Le 16 juillet, les troupes de McDowell sont enfin sorties de leurs campements autour d'Alexandrie. La marche s'effectue sans événement et la division de Tyler atteint Vienna de nuit (N5214), celle de Miles parvient à Annandale (N5618), celle de Hunter arrive à N5718 et celle de Heintzelman rejoint N5231. Ce sont tous les lieux que McDowell leur avait assignés. La quatrième division de réserve de Runyon suivra la majeure partie de l'armée pour maintenir sa présence sur la ligne de ravitaillement de McDowell.

Le 17 juillet, McDowell espère voler une marche à Beauregard, encercler et capturer une brigade entière. L'objectif est la brigade de Bonham, campée à Fairfax Court House (N5017). La division de Tyler marchera vers le sud jusqu'à Germantown (N4917), Miles marchera au sud de Fairfax Court House, puis tournera vers le nord, tandis que Hunter continuera tout droit, directement sur Bonham. Mais Bonham est prêt; En fait, il a reçu des nouvelles, plusieurs jours plus tôt au sujet de la date à laquelle les fédéraux avanceraient et il a transmis ces nouvelles à Beauregard. Tôt le matin du 17 juillet, ses éclaireurs rapportent que les fédéraux avancent sur trois routes. Puisqu'il a reçu l'ordre de Beauregard de reculer s'il est pressé par une "force supérieure" : Bonham ordonne silencieusement à sa brigade de sortir de ses retranchements, et la brigade de Burnside de la division de Hunter trouve un camp vide en entrant dans la ville.

Si McDowell n'a pas réussi à capturer une brigade, au moins les confédérés ne montrent aucun signe de vouloir tenir leur position. Heintzelman trouve également le camp d'Ewell vide lorsque la brigade de Wilcox entre à Fairfax Station (N5020) plus tard dans la journée, alors il pousse jusqu'à Sangster Station (N4721) avant la tombée de la nuit. Le reste de l'armée campe au nord, à plusieurs kilomètres de Centreville (N4318).

Au cours de cette deuxième journée de marche, le caractère "bénévole" de l'armée commence à se sentir. Beaucoup d'hommes s'arrêtent pour recharger leurs cantines à n'importe quelle occasion, se retirent pour cueillir des mûres ou démontrent qu'ils ne sont pas habitués à la vie et à la discipline du soldat. McDowell croit que c'est au moins une partie de la raison pour laquelle ses

hommes n'ont pas réussi à capturer la brigade de Bonham. Il n'y a aucun moyen de revenir maintenant, et donne à ses troupes plus de temps pour devenir de véritables soldats. Mais il a au moins la consolation que les commandants confédérés ne peuvent pas prétendre à avoir des troupes en service plus longtemps que les siennes. Avant que McDowell ne se fut avancé, il protesta auprès de Lincoln au sujet des pauvres qualités des troupes de son armée. Lincoln répondit : "Vous êtes inexpérimentés, c'est vrai, mais ils sont tout aussi inexpérimentés; vous n'êtes tous que des bleus".

De retour dans la Vallée, Patterson devint hésitant. Plutôt que d'avancer avec toute son armée sur Winchester, il envoie une reconnaissance vers cette ville le 16 juillet, puis le 17 juillet emmène son armée à Charlestown (HCR W1924), d'où il commence à renvoyer les régiments de Pennsylvanie chez eux puisque leur terme expire. Comme il l'avait craint, la plupart des régiments ne resteront pas; Certains refusent de servir une heure de plus au-delà de leur temps d'enrôlement.

Pendant ce temps, du côté confédéré, les télégrammes circulent frénétiquement. Une fois que Beauregard sait que McDowell est en mouvement, il télégraphie à Richmond qu'il a besoin de renforts. En plus de tous les régiments que le gouvernement peut envoyer depuis le fond du Sud, il espère qu'ils permettront au général Holmes, qui, avec quelques milliers d'hommes, a le commandement de l'ensemble du littoral de Virginie au sud de Yorktown, de se déplacer pour le renforcer; Holmes compte un millier d'hommes juste au nord de Fredericksburg (54328) qui pourraient rejoindre la région de Manassas en quelques jours. Plus important encore, cependant, Beauregard veut que l'armée de Johnston dans la Shenandoah vienne à son aide. Sans Johnston, Beauregard a peu d'espoir de gagner une bataille contre l'armée de McDowell, et il le sait. Quand il reçoit finalement le mot tard dans la soirée du 17 juillet que Johnston avait l'ordre d'abandonner la Vallée et de déplacer son armée vers Manassas, il craint que la décision ait été prise trop tard. McDowell l'attaquera probablement le lendemain, et ils devront "le combattre et vendre nos vies aussi cher que possible".

18 JUILLET 1861

Johnston a toujours été conscient qu'il pouvait être appelé pour rejoindre Beauregard, et lorsque l'ordre arrive à 1h le 18 juillet, il le trouve prêt à agir. Le matin est passé à préparer les troupes à marcher. JEB Stuart, au commandement de la cavalerie de Johnston, l'informe avant 9 heures que Patterson ne bouge pas. À midi, la brigade de Jackson est en marche vers le sud, suivie peu de temps derrière par les quatre autres brigades de Johnston, et à la tombée de la nuit, Jackson a atteint Paris (N1510). Stuart cache le mouvement si efficacement que Patterson n'a aucune idée que l'armée qu'il doit garder occupée vient de disparaître sous son nez. Johnston ordonne aux deux commandants de la milice, Carson et Meem, de rester et de défendre Winchester, mais "de reculer si l'ennemi s'approchait en force". Ils n'ont rien à craindre; La seule guerre que Patterson mène est télégraphique avec Winfield Scott à Washington. Scott essaie par tous les moyens d'amener Patterson à bouger, tandis que Patterson essaie de convaincre Scott qu'il fait tout ce qu'il peut, ce qui est plus que suffisant. En fait, le 18 juillet, il télégraphie à Scott à l'égard de Johnston : "Je l'ai maintenu activement employé, et par des menaces et des reconnaissances en force l'ai obligé à se renforcer".

Si Patterson est coincé en un endroit, au moins McDowell ne l'est pas. Le matin du 18 juillet, il chevauche au sud pour rejoindre Heintzelman pour déterminer où la division traversera l'Occoquan et se déplacer sur le flanc droit de Beauregard. Il a également laissé des ordres à Tyler de "garder l'impression que nous allons à Manassas". En arrivant à Sangster Station, il observe le terrain avec Heintzelman et n'est pas content de ce qu'il voit. En fait, le terrain est tellement mauvais qu'il décide d'annuler le mouvement sur la droite confédérée. Selon ses paroles, "les routes étaient trop étroites et tordues pour qu'un si grand corps s'y déplace, et la distance à parcourir était trop grande pour permettre [le mouvement] en toute

sécurité". Au lieu de cela, il décide que l'armée devra faire le tour de la gauche confédérée, où le terrain est plus ouvert.

Alors que McDowell passe la matinée avec Heintzelman, Tyler est occupé à interpréter les ordres de McDowell pour "maintenir l'impression que nous bougeons vers Manassas". Sa brigade avancée, sous le colonel Richardson, se dirige vers Centreville (N4318), que les confédérés ont évacuée, puis se dirige vers le sud jusqu'à Blackburn's Ford (N4220). Il est évident que des confédérés sont derrière le Bull Run, mais Tyler n'est pas certain de leur nombre. Manassas se trouve à quelques kilomètres seulement, et il a des vues pour s'emparer du gué et pour s'installer à Manassas l'après-midi. Après tout, les confédérés n'ont pas encore tenté d'y tenir une position. Dans cet esprit, il ordonne à la brigade avancée de Richardson de "ressentir" la position. Malheureusement pour Tyler, il y a plus de confédérés derrière Blackburn's Ford que Richardson ne peut en gérer. Plus précisément, la brigade entière de Longstreet est directement derrière le gué et peu de temps après que Richardson envoie ses hommes en avant, Beauregard commande à deux régiments de la brigade d'Early de soutenir Longstreet. Non seulement Richardson ne peut pas déloger les confédérés, mais certains avancent à travers le gué et déroutent un de ses régiments. La brigade de Sherman arrive juste après que Richardson se retire du gué, mais Tyler décide de ne pas approfondir la question; Il a déjà considérablement dépassé l'ordre de McDowell. Lorsque McDowell arrive sur la position de Tyler plus tard dans l'après-midi, il est mécontent pour la deuxième fois de la journée, cette fois par la conduite de Tyler. Tyler a donné aux confédérés une victoire, même petite, et l'effet est sûr de refroidir les ardeurs de l'armée de l'Union et d'augmenter celles de l'ennemi.

19 JUILLET 1861

Le 19 juillet est un jour tranquille, du moins pour les troupes de l'Union. McDowell décide de faire reposer ses troupes après la marche d'Alexandrie. Les chariots d'approvisionnement arrivent et redonnent de la nourriture aux brigades; Certaines unités ont consommé leur nourriture beaucoup plus rapidement que prévu, ne participant que pour la première fois à une campagne. Pendant ce temps, McDowell tente de formuler un plan pour assaillir le flanc gauche confédéré, et envoie des reconnaissances pour voir les itinéraires qu'il pourrait utiliser pour emporter ou contourner le Bull Run sans attaques frontales.

Johnston arrive à Piedmont Depot (N1615) dans la nuit du 18 juillet devant ses troupes et passe son temps à organiser leur transport ferroviaire. Ce ne sera pas facile, car il n'y a qu'une seule locomotive sur la ligne. Cependant, la brigade de Jackson, qui arrive à Piedmont Depot à 6 heures du matin, est embarquée et envoyée à Manassas, arrivant huit heures plus tard; Le train est renvoyé immédiatement à Piedmont Depot pour ramener plus de troupes. Enfin, l'armée de Beauregard surpassée en nombre reçoit des renforts substantiels. Avec plus de temps, il se pourrait même qu'il compte autant d'hommes dans son armée qu'il y en a dans l'armée de l'Union de l'autre côté du Bull Run.

20 JUILLET 1861

Le 20 juillet, McDowell a enfin fini de préparer son plan. Cependant, en raison du temps qu'il a fallu pour savoir où les routes mènent vraiment, et la rapidité que McDowell veut pour commencer l'opération sous le couvert de l'obscurité, les hommes ne bougeront pas avant le matin du 21 juillet. Dans la soirée du 20 juillet, McDowell explique le plan à ses généraux : Tyler marchera avec sa division jusqu'à Stone Bridge (N3919), s'y manifestera, et, si possible, sécurisera le pont. Pendant ce temps, Hunter et Heintzelman suivront Tyler jusqu'au Cub Run (N4118), tourneront vers le nord sur l'une des routes découvertes lors des reconnaissances de McDowell, la suivront car elle contourne la gauche confédérée et au-delà du Bull Run, marcheront vers le sud le long de la rive sud du Bull Run et attaqueront les premiers

confédérés qu'ils rencontreront. La division de Miles, avec la brigade de Richardson temporairement attachée, restera dans la région de Centreville, en se montrant sur la rive nord du Bull Run, pour tenter d'éviter que les unités confédérées ne se déplacent vers le flanc gauche.

Les unités de Johnston continuent de tracer leur route vers l'armée de Beauregard sur la voie ferrée de Manassas Gap. Le 20 juillet, des portions des premières brigades de Bartow et ensuite de Bee arrivent à Manassas; Johnston lui-même arrive avec la brigade de Bee. Techniquement, Johnston est le supérieur de Beauregard; Mais parce que Beauregard connaît le terrain, et que Johnston ne l'a pas examiné, il s'en remet à Beauregard. Et Beauregard a fait ses plans : avec l'ajout des troupes de la Shenandoah et de la brigade de Holmes de Fredericksburg, il y a maintenant environ 28 000 troupes confédérées dans la région du Bull Run, opposées à environ 30 000 troupes de l'Union dans et autour de Centreville. Avec ces renforts, Beauregard se prépare à aller à l'offensive le matin du 21 juillet - en même temps que McDowell bougera contre lui.

Le plan de Beauregard repose sur la condition qu'il puisse effectivement envoyer son armée en avant. Avec onze brigades confédérées maintenant dans la région du Bull Run, les ordres pour mener une offensive doivent être envoyés à chacun des commandants de brigade et coordonnés parmi elles. Si Beauregard avait organisé ses troupes en divisions plus tôt, comme McDowell l'avait fait, son travail aurait été beaucoup plus facile.

Au lieu de cela, cette réorganisation doit être effectuée en moins d'une journée. Dans la soirée du 20, il prépare un long ordre, brisant tout son commandement, ainsi que ceux de Johnston et de Holmes, en cinq "divisions" de deux brigades chacune, avec une réserve de deux brigades supplémentaires. Les ordres sont pour toutes les brigades confédérées, apparemment en commençant par celles de droite (l'ordre n'est pas clairement rédigé), de traverser le Bull Run et d'engager l'armée de l'Union autour de Centreville. Après la chute de Centreville, les ordres incluent des indications pour un mouvement sur Fairfax Court House par deux des "divisions" avec les trois autres en soutien autant que nécessaire. Cependant, les commandants des nouvelles "divisions" ne sont pas informés de leurs nouveaux commandements. Les ordres indiquent que les brigades se déplaceront "selon les circonstances" avec les divisions gardant leurs flancs ensemble "selon la nature du pays". L'ordre se réfère même à des brigades qui ne sont toujours pas arrivées de la Shenandoah. Enfin, au lieu de préciser un moment pour l'attaque, l'ordre note à maintes reprises que "l'ordre d'avancer sera donné par le commandant en chef". C'est un ordre que même une armée de vétérans aurait eut du mal à exécuter, et les commandants confédérés nouvellement nommés le trouveront impossible.

21 JUILLET 1861

Lorsque l'ordre de Beauregard est finalement signé par Johnston à 16h30 le 21, l'avance fédérale commence déjà. Elle était censée avoir commencé à 2 heures du matin, mais McDowell attendait un peu trop de la part de ses troupes inexpérimentées; Schenck (la brigade de tête de Tyler) n'atteint pas Stone Bridge (N4018) et commence à se manifester juste après 6h00. Mais l'ordre confus de Beauregard a jeté un total chaos sur la droite confédérée, ce qui fait qu'aucun confédéré ne s'avance pour gêner les plans de McDowell. Sur l'ensemble des brigades confédérées, seuls celles de Longstreet, de D.R. Jones et d'Ewell traversent le Bull Run ce matin. Beauregard essaye désespérément de ressusciter son plan, même si le tir des canons peut être entendu sur la gauche confédérée, tandis que Johnston fait face à ce qu'il croit être une mauvaise décision. Il veut chevaucher sur le flanc gauche et voir la situation personnellement. Lentement, Beauregard se rend compte de ce qui se passe. Tout d'abord, à 5h30, quand il reçoit des nouvelles d'Evans que les troupes du nord (la division de Tyler) se massent sur son front, il fait dire à Evans et à Cocke de "maintenir leur position jusqu'à la dernière extrémité". Ensuite, à 7h00, alors que Beauregard attend toujours

le tir sur la droite confédérée, ce qui indiquerait que ses brigades ont engagé l'ennemi, Bee et Barrow ont reçu l'ordre de faire marcher leurs brigades et de soutenir Evans à Stone Bridge. Jackson a également reçu des ordres au même moment pour marcher sur une position entre Cocke et Bonham et de les soutenir le cas échéant. À 9 heures, les nouvelles proviennent d'une tour de guet de la gauche comme quoi les colonnes de l'Union ont été aperçues traversant le Bull Run à 3 kilomètres au nord de Stone Bridge - ce qui signifie que les troupes du Nord ont effectivement marché autour du flanc gauche confédéré. Beauregard répond en envoyant des ordres pour que Bee et Jackson avancent au nord de Stone Bridge et pour que la "Légion Hampton" nouvellement arrivée, 600 hommes organisés par le planteur Wade Hampton, marche également vers la gauche menacée. Ensuite, à 10h30, Ewell envoie des nouvelles à Beauregard qu'il vient de recevoir les ordres d'offensive générale et qu'il traverse le Bull Run. Beauregard réalise enfin que son "offensive" a si peu progressé. Au son de la bataille provenant du flanc gauche, il ordonne à toutes les brigades au nord du Bull Run de revenir sur la rive sud. Enfin, à 11h00, alors que le tir continue à croître sur la gauche confédérée, Johnston en a assez et se tourne vers Beauregard en disant : "La bataille est là. J'y vais !" Beauregard ordonne rapidement que Early, Holmes et une partie de la brigade de Bonham se déplacent vers le nord, tandis que lui et Johnston chevauchent vers le son de la bataille.

Pendant ce temps, sur la gauche confédérée, Evans, un combattant né, a mené un engagement désespéré depuis le matin. À 6h00, lorsque les premiers boulets sont tirés de l'un des canons de Schenck, signalant que Tyler commence sa démonstration, Evans a seulement 1000 hommes environ de son côté de Stone Bridge (N3919). Tyler en a bientôt environ 6 000 à lui opposer (les brigades de Schenck et de Sherman). Au lieu de déployer tout son commandement, Evans envoie quelques tirailleurs sur le Bull Run et garde le reste de ses hommes caché. Tyler se contente de maintenir un barrage d'artillerie auquel Evans répond avec ses deux canons. Ensuite, vers 9h00, Evans apprend d'une tour de guet que sa gauche est tournée. Confirmé par des tirailleurs qu'il avait postés à Sudley Ford (N3718), il sait maintenant que la division de Tyler n'est pas la principale force de l'Union. Alors, au lieu de retirer ses hommes - ce qu'il aurait pu tout-à-fait justifié, en fonction des chances désormais contre lui - il laisse quelques centaines d'hommes pour donner le change à Tyler et mène le reste de son commandement pour tenter de ralentir l'avance de l'Union au nord de Stone Bridge.

Marchant sur Matthews Hill (N3719), Evans déploie son commandement juste avant que la division de Hunter n'apparaisse sur son front à 9h15, avec la brigade de Burnside en tête. Après avoir obligé Hunter à déployer ses deux brigades (totalisant environ 6 000 hommes), Evans ordonne à l'un de ses deux régiments - les "Tigres de la Louisiane" - d'avancer sur ce qu'il sait être une charge sans espoir - mais qui pourrait faire gagner du temps. L'attaque est une surprise pour Hunter, mais ses hommes la repoussent rapidement, et 48 de ses tigres restent sur le carreau. Cependant, lors de l'attaque, la brigade de Bee arrive pour soutenir Evans, suivie peu de temps après par celle de Bartow. Ensemble, Bee et Bartow ont environ 2 800 hommes. La division de Hunter a été jetée dans une certaine confusion par l'attaque des Tigres de la Louisiane, et en fait, Hunter lui-même a été blessé et le commandement a été transféré à Porter. Toutefois, les trois généraux confédérés notent que c'est seulement une question de temps avant que leur ligne toujours surpassée en nombre ne soit attaquée; Ou, pire encore, Porter pourrait être renforcé par encore plus de troupes, rendant leur position complètement insoutenable. Ainsi, à 10h30, ils lancent une attaque par trois de leurs brigades directement sur la ligne de l'Union. Burnside et Porter n'ont aucun problème pour les arrêter. Pendant ce temps, en revenant à Stone Bridge, Sherman a découvert un autre gué juste au nord du pont et y a emmené sa brigade, pratiquement sans opposition de la part des quelques hommes que Evans avait laissés dans la région. En se déplaçant vers l'ouest, Sherman rencontre la droite des brigades confédérées à l'attaque, au

moment où Porter et Burnside montent une contre-attaque et envoient leurs propres hommes pour attaquer les confédérés désorganisés. À 11h00, alors que les unités de tête de la division de Heintzelman terminent leur marche de flanc et rejoignent Porter et Burnside, les troupes confédérées s'enfuient de Matthews Hill en désordre. Evans, Bee et Bartow ont gagné deux heures pour la Confédération, mais maintenant il semble que cela a été en vain. McDowell pense que la bataille est gagnée. Il a maintenant la division de Hunter, deux brigades (Franklin et Wilcox) de la division de Heintzelman, et la brigade Sherman au nord de Henry House Hill (N3819 et N3919), avec le reste de la division de Tyler à travers le pont. Les seuls confédérés en vue ont déjà été battus une fois, et ils prennent leurs jambes à leur cou ou se regroupent en petit nombre sur les pentes de Henry House Hill (N3820) dans l'espoir de s'opposer à une avance de l'armée entière de l'Union.

McDowell arrête alors temporairement l'avance pour permettre à ses unités de se remettre en ordre, puisqu'elles avaient été jetées dans une certaine confusion par les attaques confédérées. Cela donne aux renforts confédérés un temps précieux pour arriver et former une ligne organisée. La première est la légion de Hampton, grimant sur Matthews Hill juste au moment où Evans, Bee et Bartow s'y retirent. Tout à coup, Hampton trouve toute l'armée de l'Union concentrée sur sa petite unité, et après avoir subi une sévère raclée, il est obligé de se retirer au pied de Henry House Hill. Juste avant midi, Jackson arrive avec sa brigade. Après avoir marché vers la bataille de sa propre initiative - il n'a pas reçu les ordres de Beauregard pour avancer vers Stone Bridge - il place sa brigade sur Henry House Hill, mais ne s'avance pas dans la bataille qui se déroule directement sur son front. Quand Bartow s'éloigne des combats et crie : "Général, ils nous repoussent!", Jackson, se préparant à défendre la position qu'il occupe désormais, répond : "Monsieur, on leur donnera de la baïonnette". Bee, regarde la brigade de Jackson en haut de la colline, s'exclame que Jackson se tient "comme un mur de pierre". Bien qu'il soit possible qu'il ait dit cela de manière flatteuse, puisque Jackson n'est pas engagé dans la bataille, le résultat est que Thomas J. Jackson est connu depuis comme "Stonewall" [mur de pierre] Jackson. Peu de temps après, Bee mène l'un de ses régiments dans une charge pour tenter de rejeter les fédéraux. La tentative est désespérée; L'artillerie fédérale déchire le régiment avant même qu'il atteigne les lignes ennemies et le régiment se brise et s'enfuit, laissant Bee mort sur le champ. Outre la brigade de Jackson et la Légion de Hampton, la ligne confédérée est en pièces. Vers midi, Beauregard et Johnston arrivent et commencent à rassembler les commandements désorganisés. Pendant que cela se fait, Bartow est également tué en amenant ses hommes en rangs à côté de la brigade de Jackson. Mais un semblant de ligne est enfin à nouveau formé. Lorsque cela se fait, les deux généraux conviennent que ce serait mieux qu'un seul d'entre eux ne dirige les opérations sur la ligne de front tandis que l'autre aille sur l'arrière et dirige les renforts vers l'endroit où ils peuvent être le mieux utilisés. Johnston, une fois de plus s'en remet à Beauregard, retourne à Lewis House (N3920), à un peu plus d'un kilomètre derrière la ligne principale confédérée.

Vers 13 heures, les confédérés ont réussi à rassembler environ 6500 soldats - de nombreuses organisations différentes - sur Henry House Hill pour résister à l'assaut imminent de l'Union. McDowell, avec deux brigades de chacune des divisions de Hunter, de Heintzelman et de Tyler, a environ 15 000 hommes. La brigade de Howard, commandée pour aller à la bataille par McDowell à midi, continue de marcher sur la route de flanc que Hunter et Heintzelman ont pris et n'est pas encore arrivée. Juste après 13h00, McDowell reprend enfin l'offensive - mais pas dans un assaut général. Au lieu de cela, en croyant que la colline n'est occupée que par quelques unités rebelles fragiles, il n'envoie que les batteries de l'armée régulière de Griffin et de Ricketts. Il pense qu'après avoir ramolli la ligne ennemie, il peut envoyer une charge qui devrait terminer les défenseurs restants. Griffin s'inquiète de sortir devant la ligne de l'Union sans soutien d'infanterie, mais William F. Barry, le chef d'artillerie de McDowell, lui assure qu'un régiment d'infanterie, le 11^e New York, sera juste derrière eux. Après s'être avancé vers la

crête de Henry House Hill (les confédérés sont quelques centaines de mètres plus loin, dans les bois), Griffin et Ricketts mettent en place leurs batteries et commencent à pilonner la ligne confédérée. Mais juste quand le 11^e New York, avec quelques autres petites unités, arrive à droite des batteries, la brigade entière de Jackson ouvre le feu. La plupart du soutien d'infanterie de l'Union se replie, bien que Ricketts et Griffin continuent leur tir. Juste alors le colonel Cummings, commandant le 33^e régiment de Virginie de la brigade de Jackson, ordonne à ses hommes (contrairement aux ordres de Jackson) de sortir des bois et d'aller sur la ligne de l'Union. Griffin a deux canons tournés sur eux, chargés de mitraille, et il est prêt à tirer, même si les Virginiens portent des uniformes bleus (les uniformes standards étant inexistant dans les armées à cette époque). Mais Barry, commandant les deux batteries, croit que c'est le soutien de l'infanterie de l'Union promis, et perdent la notion de leur position sur le terrain. Lorsque la 33^e Virginie déclenche une volée vers les batteries, il ne reste plus aucun doute. Des deux batteries, il n'en reste plus grand chose. La première volée tue plusieurs des artilleurs et environ la moitié de leurs chevaux. Après quelques minutes de ce feu, Griffin est contraint d'ordonner à ses hommes de se retirer et de laisser derrière eux les canons; Ricketts est blessé et capturé alors que les confédérés dépassent les batteries. En voyant ce que Cummings a fait, Jackson ordonne au reste de sa brigade d'aller vers l'avant où les canons de l'Union se dressent. Ce que McDowell voulait être le dernier coup de grâce donna aux confédérés une nouvelle vie.

Les deux heures de combat suivantes - de 14h00 à 16h00 - sont une lutte confuse pour les canons de l'Union. Au lieu d'ordonner un assaut général, McDowell n'envoie en avant que quelques régiments d'une brigade pour récupérer les canons, puis les confédérés répondent par une contre-charge et les reprennent. Tout au long de l'après-midi, l'histoire se répète. Les quelques troupes de l'Union à l'avant ne peuvent pas maintenir leur prise sur les batteries; Les régiments des brigades de Franklin et de Wilcox de la division de Heintzelman ne montent la colline que pour être repoussés plus tard. Sur la gauche de l'Union, Sherman a également reçu l'ordre d'envoyer sa brigade sur les confédérés, ce qu'il fait, un régiment à la fois, tous battus. Enfin, vers 15h45, la brigade de Howard arrive et McDowell lui ordonne d'attaquer depuis la droite de l'Union. Mais les hommes de Howard ont fait une longue marche pendant la plus chaude partie de la journée. Beaucoup sont sortis des rangs, et ceux qui restent sont épuisés. Howard envoie ses hommes vers l'avant, mais ils commencent bientôt à reculer sous un feu confédéré soutenu, et Howard est obligé d'ordonner à ses hommes de se replier, dans un effort pour garder sa brigade en un semblant d'ordre.

Alors que la brigade de Howard est le seul renfort que McDowell a reçu pendant l'après-midi, les confédérés peuvent en attendre beaucoup plus. Early, Holmes et Ewell ont tous reçu des ordres pour marcher vers la gauche confédérée, mais aucun n'est arrivé à 15:45, quand Howard reçoit son ordre d'attaquer. En outre, une autre brigade confédérée sous les ordres du colonel Arnold Elzey est arrivée en train depuis la Vallée à Manassas Junction vers 12h30 et marche vers la bataille. (La brigade est commandée par Kirby Smith à ce moment-là; il est arrivé sans sa brigade et est plus âgé que Elzey). Le moment de l'arrivée de ces brigades sera crucial. Smith, après avoir rejoint le quartier général de Johnston, se fait dire par Johnston, "Prenez-les de front. Allez où le feu est le plus chaud". Smith lance sa brigade à l'extrême gauche de la ligne confédérée, où il est blessé peu de temps après avoir atteint la ligne de portée des balles de l'Union, et Elzey prend le commandement. Peu de temps après, Early arrive aussi et prend position sur la droite d'Elzey. Il est 16h00 quand Elzey mène ses hommes contre l'armée de l'Union, et Early le suit une fois qu'il voit Elzey aller de l'avant. Les hommes d'Elzey courent directement sur la droite d'Howard, qui est sur le flanc droit de la ligne de l'Union. Les hommes de Howard ont déjà attaqué la ligne confédérée et ont été repoussés. Avec beaucoup d'autres troupes de l'Union, ils ne sont plus aussi inquiets de la bataille qu'ils l'étaient plus tôt dans la matinée; À ce moment-là, ils étaient reposés, et la plupart n'avaient jamais entendu un feu nourri et violent. Mais le 21 juillet fut une journée différente de tout ce

qu'ils avaient déjà expérimenté. Tout d'abord, il y a eu la longue marche, puis les heures à regarder leurs amis monter sur Henry House Hill - ou y aller eux-mêmes - seulement pour être repoussés à nouveau, laissant certains d'entre eux derrière sur la colline, morts ou blessés. À ce stade, beaucoup souhaitent revenir au camp. Quand Elzey atteint la brigade d'Howard sur son flanc, les hommes s'effondrent et s'enfuient. Au fur et à mesure qu'ils s'enfuient, les hommes restant des divisions d'Heintzelman et de Hunter commencent une retraite avec eux; Ils ont eu assez de bataille en une journée. Beauregard, sur Henry House Hill, sentant que la victoire est à sa portée, donne l'ordre au reste de la ligne confédérée de charger, et ils renvoient les troupes de l'Union restantes au pied de la colline dans une retraite précipitée à travers le Bull Run. Tyler, avec les brigades de Sherman et de Keyes sur la gauche de l'Union, n'est pas attaqué car les troupes confédérées sur son front sont les restes épuisés des brigades d'Evans, de Bee et de Bartow. Quand un aide de camp lui dit que le reste de l'armée retraite, il ordonne à ses deux brigades de rebrousser à travers Stone Bridge. Mais ce ne sera pas un retrait en ordre. Alors que les hommes de Hunter et de Heintzelman s'enfuient, la plupart quittent leurs régiments et tentent de revenir le mieux qu'ils peuvent, soit à travers le pont de pierre, soit sur la route de la marche de flanc qu'ils avaient prise ce matin-là. Les brigades de Tyler sont rapidement prises de panique et commencent également à se désintégrer. S'ajoutant à la panique, la cavalerie confédérée du colonel Radford chargent les troupes en fuite. Alors, un boulet de canon confédéré renverse un chariot au centre du pont sur le Cub Run (N4018-N4118), jetant la confusion dans les chariots et l'artillerie qui tentent de traverser. Tout semblant d'ordre dans les rangs de l'Union est perdu. Les soldats déposent leurs fusils, leurs paquets, tout ce qui pourrait les ralentir. Pour aggraver les choses, puisque c'est dimanche, de nombreux civils - y compris des membres du Congrès - sont venus de Washington pour "voir une bataille". Maintenant, leurs voitures s'ajoutent au chaos lorsqu'elles quittent le champ de bataille avec la masse des soldats en fuite.

McDowell retourne à Centreville avec le reste de ses troupes et, dès son arrivée après 17h00, doit prendre la décision de tenter de garder une partie de ses gains - c'est-à-dire de prendre position à Centreville ou peut-être à Fairfax Court House - ou de se replier vers Alexandrie. La plupart de ses troupes est déjà en route vers leur camp dans la région d'Alexandrie, même si beaucoup d'entre eux ont déjà marché 32 km ce jour-là. Cependant, toute l'armée de McDowell n'est pas en fuite. La division de Miles, avec la brigade de Richardson, est toujours intacte; Elles ont passé la journée au sud de Centreville devant le Bull Run et n'ont pas été engagées. Miles est maintenant de retour à Centreville près de sa division, mais pas en état de commander. Il a été malade lors de la marche vers le Bull Run, et après que l'opium et la quinine n'ont eu aucun effet, son médecin autorise Miles à boire de l'eau-de-vie pour lui donner un peu moins d'inconfort. Apparemment, Miles, qui est plus qu'un buveur régulier, dépasse les ordres du médecin ce jour-là; Il chevauche parmi ses troupes en changeant l'emplacement des régiments que Richardson avait déjà placés, et ne semble pas très cohérent. Lorsque McDowell est informé de la situation, il enlève le commandement à Miles et le remplace par Richardson. Richardson prépare ses brigades à recevoir une attaque des confédérés victorieux, mais à part une petite escarmouche de cavalerie, aucune ne se matérialise. Il est évident, cependant, que Richardson ne pourra pas empêcher une attaque de l'armée confédérée; Donc, à 2 heures du matin, le 22, Richardson, en tant qu'arrière-garde de l'armée, forme ses brigades et commence à rentrer vers Alexandrie.

Il y a quelques troupes fraîches de l'Union sur leur chemin vers Bull Run. Plus tôt dans la journée, Winfield Scott a envoyé quatre régiments frais depuis Washington, dans une brigade commandée par le colonel McCunn, promettant que "d'autres suivront demain, le double du nombre, le cas échéant", mais demain est trop tard désormais. McCunn n'a fait que la moitié du chemin de Washington à Bull Run quand il apprend la retraite. Il place ses régiments en position de se défendre contre une attaque confédérée, mais plus

tard dans la nuit, Scott lui envoie des ordres pour retourner à Washington.

Du côté confédéré, ils ont obtenu une superbe victoire, mais firent peu pour l'exploiter. Les brigades d'Ewell et de Holmes arrivent peu de temps après la déroute. Cependant, Beauregard et Johnston demandent à Ewell de revenir à Union Mills Ford (N4422), quand une rumeur parvient que les fédéraux avancent sur la droite confédérée. Elle s'avère fautive, mais les hommes d'Ewell marchent tout le chemin avant de l'apprendre. Beaucoup d'autres unités confédérées sont désorganisées suite aux combats difficiles, et ils sont tous fatigués par une journée entière de marche et de bataille. Les hommes n'y sont pas plus habitués que leurs homologues de l'Union. En plus, c'est presque la tombée de la nuit. Lorsque le président Jefferson Davis arrive à Lewis House après la déroute (il n'a pas réussi à rester à Richmond avec une bataille si importante), Beauregard et Johnston lui donnent des détails sur la bataille. Au début, les deux généraux - avec l'accord de Davis - envisagent d'envoyer la brigade de Bonham pour poursuivre les troupes de l'Union qui s'enfuient; Mais avec l'obscurité, tous les trois conviennent qu'il vaut mieux attendre jusqu'au matin.

22 JUILLET 1861

Dans la matinée, la brigade de Bonham est envoyée à Centreville sous une pluie battante et la trouve vide. A part cela, le champ de bataille est calme. Aucun effort concerté n'est fait pour exploiter la victoire de l'après-midi précédent.

Les troupes de l'Union, d'autre part, continuent de revenir vers la capitale malgré la pluie. Au matin du 22, les traînards s'amoncellent dans la capitale, et bientôt ce qui reste des unités organisées de l'armée commence à arriver. Vers 14 heures, la dernière de l'armée, la division de Richardson, arrive dans la région d'Alexandrie. La campagne est terminée.

DU 23 JUILLET A NOVEMBRE 1861

À travers le Nord et le Sud, c'est un choc face à l'horrible coût de la bataille. Le Nord a perdu plus de 3 000 hommes tués, blessés ou disparus ce jour-là. Le Sud en a perdu près de 2 000. Les deux camps s'attendaient à ce que ce soit la bataille qui déciderait de la guerre, mais ils peuvent maintenant constater que ce sera une lutte plus longue. Dans le Nord, une fois que l'horreur et la consternation disparaissent, se développe une détermination plus grande pour que la guerre soit gagnée, et les hommes commencent à s'enrôler en grand nombre dans les états du nord. Dans le Sud, il y a de la joie d'avoir tenu bon. Bien qu'ils voient que le Nord est beaucoup plus déterminé qu'ils ne l'avaient cru pour le moment, il semble que, si les troupes du nord reviennent se battre, le Sud n'aura pas beaucoup de difficulté à les refouler.

L'armée de l'Union n'est pas en mesure de mener une bataille après avoir été battue au Bull Run, mais les confédérés ne sont pas en meilleure forme de leur côté. En quelques jours, Beauregard et Johnston envoient leurs troupes vers l'avant pour reprendre la ligne qu'ils avaient tenue devant Alexandrie avant l'avance de l'Union. Une fois fait, ils se déplacent plusieurs kilomètres plus près d'Alexandrie, mais les confédérés ne prennent plus l'offensive. Leur situation d'approvisionnement est déjà difficile; Il y a peu de nourriture à portée de main, pas beaucoup de munitions supplémentaires, et les chariots sont à peine suffisants pour garder l'armée ravitaillée tandis qu'elle reste sur place. Pour pouvoir mener une campagne offensive avec de bonnes chances de succès, même contre un ennemi battu, ce sera probablement impossible. Au-delà, McDowell a construit des forts aux ponts entre Washington et Alexandrie, de sorte que toute offensive confédérée devra pour traverser le Potomac au nord de Washington, pouvoir combattre l'armée de l'Union dans une bataille ouverte. Lors d'une rencontre avec le président Davis à l'automne, Johnston et Beauregard propose un plan pour engager une offensive; Cependant, ils auront besoin de 20 000 hommes en renforts provenant de la Confédération. Davis ne peut pas fournir les

troupes supplémentaires et l'idée est abandonnée. Au lieu de cela, ils attendront que l'armée de l'Union se déplace à nouveau.

De retour dans la Vallée, Patterson a été relevé de son commandement le 19 juillet, mais il reste jusqu'à ce que son remplaçant, Nathaniel Banks, qui est alors au commandement des troupes autour de Baltimore, puisse arriver. Lorsque Banks prend officiellement le commandement dans la Vallée le 25, quelques régiments de troupes qui s'étaient enrôlés depuis plus de trois mois restent encore (plusieurs milliers d'hommes) et Winfield Scott le renforcera bientôt avec d'autres troupes arrivant du Nord. Le 4 novembre, "Stonewall" Jackson arrive à Winchester pour prendre le commandement de la milice dans la Vallée en face de Banks; Sa propre brigade le rejoint quelques jours plus tard.

Bien que peu attribue la responsabilité de la défaite à McDowell, il ne restera pas au commandement de l'armée bien longtemps. Tôt le matin du 22 juillet, Winfield Scott ou le général George B. McClellan doit laisser le commandement de sa petite armée dans la Virginie Occidentale et venir à Washington. À son arrivée le 25 juillet, Scott lui donne le commandement de toutes les troupes dans les environs de Washington et d'Alexandrie. Il appartient à McClellan de reconstituer une armée capable de sortir et de vaincre les confédérés victorieux.

À Washington, la condition de l'armée après son retour du Bull Run est décourageante. Quand McClellan arrive, dans ses mémoires, "la ville était presque en état d'être prise par une attaque d'un régiment de cavalerie". Bien que ce soit grandement exagéré, cela reflète l'état des troupes. Il y a environ 50 000 soldats dans la région de Washington, D.C., mais beaucoup ont abandonné leurs régiments et occupent les salons et les caniveaux de Washington. En outre, beaucoup de soldats à long terme sont d'une humeur sombre après avoir vu les hommes de trois mois rentrer chez eux alors qu'ils doivent rester avec l'armée. McClellan s'efforce immédiatement de réorganiser l'armée, d'établir une discipline rigoureuse pour les hommes et de remplacer les officiers incompetents. Les derniers hommes de trois mois rentrent chez eux, et de nouveaux régiments commencent à affluer en hommes de tout le Nord répondant aux besoins d'enrôlement, cette fois pour trois ans au lieu de trois mois. Au cours des mois d'août et septembre, ils affluent à Washington à raison de 10 000 hommes par semaine. Ce qui avait été le "Département de Virginie du nord-est" sous McDowell et le "Département de Washington" sous Mansfield, naîtra une "Armée du Potomac" unifiée sous McClellan. La Confédération a repoussé avec succès la première offensive quelque peu prématurée de l'Union; Il reste à voir s'ils peuvent résister à la toute puissance du Nord, organisée, entraînée et finement réglée par McClellan.

NOTES DU CONCEPTEUR

Il s'agit de la deuxième série de scénarios GCACW que j'ai conçus avec Mike Belles (RWH était le premier). Notre conception finale est très supérieure en raison de la disposition de l'équipe. Bien qu'il y ait un bénéfice évident à avoir deux personnes qui font la recherche, un autre aspect important est l'équilibre final résultant de nos styles et parfois de nos différentes opinions. L'une des principales choses que j'apporte à notre partenariat est mon intérêt pour les scénarios simples à mettre en place et à jouer en quelques heures, et avec l'objectif qu'il puisse devenir un scénario de tournoi. L'un des points forts de Mike est son innovation et sa capacité à développer les règles avancées spéciales requises pour une campagne spécifique. Sa règle de "panique" dans cette campagne en est un parfait exemple.

Il existe de nombreux détails intéressants pour raconter notre conception sur cette campagne. Nous avons commencé la recherche à l'automne 2000. Le premier test de jeu a eu lieu en avril 2001 sur "La fin de l'innocence". Nous avons utilisé ce premier scénario de base pour vérifier comment les tactiques et les modifications apportées aux règles standard fonctionnaient. Mike a ensuite développé le scénario complet de la campagne et nous avons délibérément utilisé ce scénario pour ensuite orienter les règles et les autres aspects du jeu. Nous avons terminé la conception et le test de tous les scénarios à la fin 2003, en attendant que les problèmes de publication soient résolus. Pendant ce temps, Mike a déménagé pour développer BAC avec Ed Beach, tandis que je refaisais la conception de SJW et RTG. Enfin, après la résolution des problèmes de publication, BAC revigorant l'intérêt pour la série, et Ed Beach travaillant la carte et supervisant le projet, nous l'avons imprimé une décennie après notre première mise en route !

Un remerciement particulier doit être adressé à mon ami Steve Likevich qui a fait d'innombrables tests de jeu avec moi, et à Ian MacKay et Niall Taylor pour leurs contributions importantes afin de nous aider à équilibrer les scénarios.

- Chris Withers

Rétrospectivement après avoir terminé ce module, je ne peux pas m'empêcher de le comparer à "Rebels in the White House" (le module précédent de Chris et moi), qui couvre le raid d'Early sur Washington en juillet 1864. En dehors des campagnes orientales de la guerre de Sécession, il devait y avoir deux éléments des plus différents. La campagne d'Early concernait des troupes de l'armée de Virginie du Nord marchant durement, des vétérans de trois ans de guerre, contre des milices sans entraînement, un cercle de forts et (plus tard dans la campagne) une partie de l'armée du Potomac autant expérimentée. Au cours de la première campagne du Bull Run, ces deux armées n'existaient pas encore (L'armée de l'Union était le "Département de Virginie du Nord", tandis que l'armée confédérée était, ironiquement, "l'armée du Potomac"). Au début de la campagne, très peu de troupes avaient été impliquées dans tout ce qui pourrait être décrit comme une bataille. Tandis que les hommes d'Early marchaient environ 240 km de Winchester à Washington et vice-versa, au rythme d'environ 32 km par jour, les hommes de McDowell couvraient seulement 80 km, soit environ 16 km par jour. Cela ne veut pas dire que la campagne du Bull Run en fait un jeu moins intéressant, mais que ces différents facteurs sont à prendre en compte. C'était la première fois que les armées de cette taille existaient sur le continent nord-américain, et personne ne savait quoi en attendre. Beaucoup de problèmes rencontrés n'existaient plus après quelques mois de guerre; Mais lors de cette campagne, les joueurs doivent vivre, et si possible, les tourner à leur avantage, avec la situation unique dans laquelle ces armées ont combattu.

Par exemple, l'armée de McDowell, même si elle est inexpérimentée, est beaucoup mieux organisée que celle de Beauregard. Les hommes de McDowell sont organisés en divisions, ce qui lui permet d'étaler son armée et de faire en sorte que chaque partie agisse de manière indépendante; Tandis que Beauregard a huit brigades sous lui, sans d'autres chefs que lui. Même après l'arrivée de Johnston, les deux ont treize brigades à gérer, ce qui rend l'action coordonnée très difficile. Cependant, les chefs confédérés sont meilleurs que les chefs de l'Union, et Beauregard au bon endroit au bon moment peut faire la différence dans le jeu.

L'armée de l'Union est également dans un calendrier très serré. Une grande partie de ses troupes partira dans quelques semaines - et dans le cas de Patterson, quelques jours. Au début de la campagne, McDowell avait une très forte supériorité numérique

sur Beauregard (un peu plus de 2 contre 1). Cependant, au cours du jeu, cela descendra à 1,5 contre 1 lorsque les hommes de McDowell partiront, ou même 1 contre 1 si Johnston déplace toute sa force pour renforcer Beauregard. Si McDowell agit rapidement, il a une excellente chance de pouvoir forcer Beauregard à reculer (jusqu'à quel point dépend de sa compétence sur le champ de bataille). Mais s'il attend que tout soit parfait avant d'engager les confédérés, son offensive s'arrêtera rapidement.

Une autre règle intéressante qui ne devrait pas être utilisée dans une autre campagne (sauf celles impliquant des troupes inexpérimentées) est celle concernant le moral et la panique. Aucun exercice ne pouvait préparer ces hommes à l'horreur du champ de bataille, et quand ils l'ont rencontré pour la première fois pour beaucoup d'entre eux, ils se sont enfuis. Bien que ce fut l'armée de l'Union qui ait fini par s'enfuir, l'armée confédérée s'en est rapprochée au début de la bataille. Si Jackson n'avait pas tenu ferme, et si Beauregard et Johnston n'avaient pas pu mettre en place une nouvelle ligne de défense, l'armée confédérée aurait pu se désintégrer tôt dans l'après-midi du 21. Cette règle pourrait être utilisée dans d'autres campagnes, mais elle est essentiel dans ce jeu. Dans les campagnes ultérieures, les "seuils de panique" des armées seraient beaucoup plus élevés. Ici, ils représentent environ la moitié de la force des armées (par exemple, le Département de l'Union de Virginie du nord, avec environ 70 effectifs, a un seuil de panique de 35). Plus tard, ces seuils de panique augmenteraient probablement à peu près à égalité avec la force des armées. Si un joueur a souffert aussi gravement en une seule journée (cela signifierait que toutes les unités de son armée ont retraité ou que la moitié a déroté), il ne serait pas trop intéressé de continuer à jouer de toute façon. Mais dans cette campagne, les hommes peuvent facilement être fatigués de se battre avant le général. McDowell n'était pas prêt à considérer la bataille comme une défaite lorsque ses troupes décidèrent qu'ils en avaient assez.

Il y a eu des scénarios potentiels qui n'ont pas été retenus au final. J'ai pensé pendant un moment à faire un scénario à partir du mois de mai, avec le déclenchement de la guerre; Je pensais qu'il pourrait y avoir des possibilités stratégiques intéressantes qu'aucun des deux camps n'avait exploité. Après avoir examiné cela, cependant, il est devenu évident que faire un scénario ne serait pas réaliste. Bien que les armées puissent avoir existé en nom, elles étaient complètement incapables de mener des opérations offensives contre l'autre. Les hommes auraient pu marcher hors de leurs camps, mais s'attendre à ce qu'elles puissent suivre les ordres sous le feu, coopérer entre elles ou avoir suffisamment de réserves avec elles, dépassaient considérablement leur capacité à ce moment-là.

McDowell voulait avancer le 8 juillet (au lieu du 16, comme il l'a fait réellement), mais il n'a pas pu à cause de problèmes logistiques. Ainsi, établir un scénario avant ce jour ne serait pas réaliste. J'ai également considéré un autre scénario long, directement après la bataille. Il aurait couvert une offensive confédérée hypothétique contre Washington dans les jours qui suivent la bataille (en utilisant la carte Est de "Here Come the Rebels" avec la carte supplémentaire d'Alexandrie). Les seuls forts autour de Washington à cette étape de la

guerre couvraient les ponts de la région d'Alexandrie à Washington, et l'armée de l'Union était en état de démoralisation pendant au moins une semaine, sinon plus longtemps; De sorte qu'une offensive confédérée traversant le Potomac autour de Leesburg et se déplaçant vers Washington aurait eu une chance de succès. Cependant, il y avait tellement de "What if" à propos de ce scénario (la capacité des confédérés de fournir un ravitaillement minimal à une armée en marche, ou pour se présenter avec des munitions supplémentaires; La capacité de l'armée de l'Union à engager une bataille; la qualité (et la quantité) des renforts de l'Union provenant du nord-est; etc.) qu'il a été décidé de ne pas le poursuivre. Mais qui sait, quelqu'un pourrait trouver cela assez intéressant pour le compléter et l'ajouter à un futur numéro de *The Skirmisher*.

Encore une fois, travailler avec Chris a été un réel plaisir, sans parler de l'aide formidable. Il a fait la grande majorité du travail en coulisses dans ce module (recherche de forces, mouvements, emplacements, etc.). Et lorsque mes règles sont devenues trop complexes sans réel avantage, sa capacité à conserver seulement ce qui est nécessaire a été très appréciée. De plus, il a ajouté plusieurs règles qui manquaient. Aussi, il a vécu avec ça quand j'ai eu quelques idées farfelues en tête jusqu'à ce que je vois la lumière et que je me range à son point de vue. J'espère que le résultat final sera agréable. Il a été, à coup sûr, intéressant à créer.

- Mike Belles

CRÉDITS DE ALL GREEN ALIKE

Conception et développement du jeu : Chris Withers, Mike Belles

Conception des scénarios 1, 5 à 7 : Mike Belles

Conception des scénarios 2 à 4 : Chris Withers

Titre du scénario 4 : John Hennessy, H.E. Howard, Inc.

Testeurs : Ed Beach, Dave Belles, Mike Belles, J. Chacon, Rob Doane, Steve Likevich, Ian Mackay, Patrick Mulvihill, Paul Nied, P. Schwartz, Niall Taylor, Bruce Wiethan, Chris Withers

Conception de la série : Joseph M. Balkoski

Graphisme de la carte : Charlie Kibler

Graphisme : Nicolas Eskubi

Mise en page des règles : Nick Richardson

Traduction française : Franck Aguggiaro (atouthasard_at_gmail.com)

LECTURE SUPPLÉMENTAIRE

Russel Harrison Beatie, Jr., *Road to Manassas*; New York, Cooper Square Publishers, Inc. 1961.

William C. Davis, *Battle at Bull Run*; Mechanicsburg, Stackpole Books, 1995.

John Hennessy, *The First Battle of Manassas*; H.E. Howard Inc., 1989

STONEWALL JACKSON'S WAY

DE CEDAR MOUNTAIN AU 2nd MANASSAS, AOÛT 1862

TABLE DES MATIÈRES

Règles du jeu de base	38
Scénarios du jeu de base.....	39
Scénario 1 : Cedar Mountain.....	40
Scénario 2 : Lee vs. Pope.....	41
Scénario 3 : Le raid de Stuart.....	43
Scénario 4 : La marche de Jackson.....	44
Scénario 5 : De la Rappahannock au Bull Run.....	46
Scénario 6: Enfermez tout le monde.....	49
Scénario 7: De quel côté est-il allé ?.....	51
Règles du jeu avancé	55
1.0 Séquence de jeu du jeu avancé.....	55
2.0 Événements aléatoires.....	55
3.0 Fin aléatoire du cycle d'action.....	56
4.0 Mouvement par voie ferrée.....	56
5.0 Mort des chefs confédérés.....	56
6.0 Panique de l'Union.....	56
7.0 Le convoi de pont de l'Union.....	56
8.0 Unités détachées.....	57
9.0 Le ravitaillement.....	58
Scénarios du jeu avancé	61
Scénario 8 : De la Rapidan à la Rappahannock.....	61
Scénario 9: De la Rapidan à Manassas.....	62
Le jeu comme histoire	65
Index géographique	70
Notes du concepteur	73
Crédits	75

RÈGLES DU JEU DE BASE

1.0 INTRODUCTION

Stonewall Jackson's Way simule la campagne de guerre de Sécession dans le centre de la Virginie en août 1862 entre l'Armée de Virginie du Nord de la Confédération et l'Armée de Virginie et l'Armée du Potomac de l'Union. En grande partie, cette campagne a forgé la haute réputation des chefs sudistes tels que Stonewall Jackson, James Longstreet et Robert E. Lee. En effet, pour le restant de la guerre, les chances confédérées ne furent jamais aussi élevées que celles qui suivirent le triomphe du Sud lors de la bataille du Second Manassas.

Dans le jeu, les joueurs contrôlent les forces militaires de l'Union et confédérées lors de tours représentant une journée de temps réel. La carte est une représentation détaillée de la Virginie centrale comme elle était à l'été 1862, tirée presque exclusivement des cartes de la Guerre de Sécession. Toutes les caractéristiques géographiques affectant les opérations militaires, telles que les routes, les montagnes, les gués et les voies ferrées sont représentés. Une grille hexagonale a été superposée à la carte et chaque hexagone équivaut à environ 2 000 yards (1,85 km) d'un bord à l'autre. Les unités militaires du régiment à la division sont représentées avec les chefs de corps et d'armée de chaque camp. Les unités militaires se composent d'un nombre variable de points, chacun représentant environ 500 hommes d'infanterie ou 700 cavaliers.

Ce module est une refonte de l'original *Stonewall Jackson's Way* (SJW) publié par Avalon Hill. Tous les scénarios originaux ont été modifiés, de nouveaux scénarios ont été ajoutés, les cartes ont été modifiées et les règles utilisées sont maintenant les règles standards.

Les règles de SJW sont semblables à celles des huit jeux précédents de la série des grandes campagnes de la guerre de Sécession (GCACW). Des différences mineures dans le système de jeu d'un jeu à l'autre existent dans cette série avant la

publication en 1999 du kit de mise à jour des règles standards de la série dans le numéro 1 de *The Skirmisher*. Ces règles standards de série constituent désormais la base de tous les jeux de la série. *Stonewall Jackson's Way* inclut ces règles standards dans le livret de règles distinct intitulé : Règles standards du jeu de base de GCACW, version 1.2. Ce livret de règles standards constitue un guide complet des règles communes partagées par les huit jeux de la série. La copie principale des sections 2.0 à 12.0 de la règle de base est présente dans ce livret séparé.

Vous trouverez également des ajouts significatifs aux règles standard qui doivent être utilisées lors du jeu des scénarios de SJW. Ces nouveaux articles sont limités à ces deux premières pages du livret de règles de SJW. Pour plus de précision, quelques règles ci-dessous sont répétées dans les règles standard et sont indiquées comme des répétitions.

MATÉRIEL DE JEU

Un jeu complet de *Stonewall Jackson's Way* contient les éléments suivants (identique à *All Green Alike*) :

- Deux livrets de règles
- Deux cartes de 56 sur 81 cm
- Trois planches de 280 pions
- Deux aides de jeu
- Un tableau des terrains
- Deux écrans de force
- Deux dés à 6 faces

ABRÉVIATIONS

AP : Armée du Potomac (Union)	L : Longstreet
AV : Armée de Virginie (Union)	MD : Maryland
ANV : Armée de Virginie du Nord (confédérée)	ME : Maine
Brig : Brigade	NY : New York
Cav : Cavalerie	NE : Sans effet
CV : Condition de victoire	Org : Organisé
DC : District de Columbia (District militaire de Washington)	PV : Points de victoire
Div : Division	RI : Rhode Island
Ldr : Chef	Res : Division de la réserve (Réserves de Pennsylvanie de l'Union)
IN : Indiana	RR : Voie ferrée
Ind : Indépendant	Regt : Régiment
Inf : Infanterie	Shen : District militaire de la Shenandoah (Union)
J : Jackson	SJW : Stonewall Jackson's Way
Kan : Division Kanawha (Union)	Sub : Détachement
	VA : Virginia
	VT : Vermont
	ZdC : Zone de contrôle

2.2 PIONS

Le joueur de l'Union a deux chefs d'armée : Pope (commandant de l'Armée de Virginie - AV) et McClellan (commandant de l'armée du Potomac - AP). Ces chefs d'armée peuvent s'empiler avec une unité d'infanterie de l'une ou de l'autre armée. Ces chefs d'armée peuvent mener des unités dans un grand assaut qui ne font pas partie de leur armée. La seule différence dans le jeu entre les deux armées de l'Union est que les unités de l'AV ont un modificateur de marche étendue supplémentaire. Les joueurs peuvent identifier l'armée à laquelle appartient un chef ou une unité à la couleur d'arrière-plan de la case montrant le type d'unité du pion pour les unités militaires. Pour les chefs, cette désignation de couleur est la couleur d'arrière-plan à droite du portrait de chef. Pour les unités de l'AV, cette couleur est bleue, et pour les unités de l'AP, cette couleur est verte.

- Toutes les unités non spécifiquement notées AP sont considérées comme AV.
- Les seules unités de l'AP sont : McClellan, Pleasanton, et les corps de Sumner, Heintzelman, Porter et Franklin.
- Les unités du D.C., de la Shenandoah (Shen), de la Réserve (Res) et de Kanawha (Kan) sont des unités appartenant à l'AV.

2.3 LA CARTE

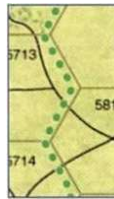
REDOUTE DE CENTREVILLE

Centreville (N4318) est un hexagone de redoute permanent pour les deux camps. Référez-vous à la section 9.0 des règles standards, sauf que cette redoute fournit ces avantages à n'importe quel camp qui occupe Centreville. Les scénarios avec Centreville dans la zone de jeu ont un marqueur de redoute dans leur placement (le camp où il est répertorié est sans rapport).



ZONE DE DÉFENSE DU D.C.

La zone de défense du D.C. dans les parties de la colonne N58xx existe dans ce module. Les unités confédérées ne peuvent pas entrer dans cette zone ni y attaquer en aucune circonstance.



SNICKER'S FERRY ET BERRY'S FERRY

Rappel : Snicker's Ferry (N1702) et Berry's Ferry (N1207) sont des gués s'ils sont détruits, selon l'exception à ces deux bacs de la section 10.2 des règles standards.

5.1 MODIFICATEURS DE LA TABLE DE MARCHE ÉTENDUE

Rappel : les joueurs devront noter les différents modificateurs spécifiques aux différentes unités de l'Union.

SCÉNARIOS DU JEU DE BASE

Il existe sept scénarios du jeu de base de différents degrés de longueur et de complexité. Sauf indication contraire dans les instructions suivantes, toutes les unités commencent le jeu avec leur recto (face normale) vers le haut au niveau de fatigue 0 avec des marqueurs de force organisés. Avant de commencer, placez le marqueur de tour sur la piste de tour dans la case correspondant à la date à laquelle le scénario commence. C'est le tour un. A la fin du jeu, calculez les points de victoire (PV) et déterminez un vainqueur. Étant donné que les pertes de combat causent des gains ou des pertes de PV, les joueurs doivent garder la trace des pertes d'effectif sur un morceau de papier. Dans les scénarios où les déroutes comptent comme des PV (en fonction de la puissance de combat de l'infanterie en défense avant le combat), les joueurs doivent garder une trace de ces PV sur un bout de papier.

LA CARTE

Les cartes de *Stonewall Jackson's Way* sont les mêmes que pour *All Green Alike*, l'autre module de campagne inclus dans cette boîte de jeu. Les cartes sont généralement appelées les cartes de SJW, mais elles sont identiques aux cartes d'AGA.

7.4 MODIFICATEURS AU DÉ DE COMBAT

JACKSON

Rappel : Référez-vous à cette section des règles standards pour une règle spéciale sur les assauts avec Jackson.



13.0 SCÉNARIOS ET MARQUEURS DE CONTRÔLE

Certains scénarios précisent quel camp contrôle certains "hexagones d'objectif" au début du jeu et les PV gagnés pour le contrôle d'un hexagone d'objectif. Les joueurs peuvent vouloir placer des marqueurs de contrôle de l'Union ou confédérés sur ces hexagones d'objectif pour se rappeler quel camp les contrôle. Un joueur gagne le contrôle d'un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi au moment où une de ses unités d'infanterie non démoralisées (pas de cavalerie) entre dans cet hexagone. Un joueur maintient le contrôle d'un hexagone d'objectif, même s'il n'y a pas d'unité d'infanterie, en supposant que l'ennemi ne gagne pas le contrôle de cet hexagone. **Remarque** : si une unité d'infanterie d'un joueur a son marqueur "Demoralize-1" ôté alors qu'elle occupe un hexagone d'objectif contrôlé par l'ennemi, le joueur gagne immédiatement le contrôle de cet hexagone.

Certains scénarios précisent que les points de victoire sont donnés pour l'occupation par l'infanterie de certains hexagones d'objectifs. Les joueurs prendront soin de noter lorsque les conditions de victoire exigent une occupation ou simplement un contrôle d'un hexagone d'objectif.

14.0 UNITÉS SPÉCIALES

REYNOLDS

L'unité de l'Union commandée par Reynolds (3^{ème} Division, V Corps, Armée du Potomac) est considérée comme subordonnée au III corps de McDowell dans l'Armée de Virginie et au V corps de Porter dans l'Armée du Potomac. Lorsque Reynolds effectue une marche étendue, l'unité est toujours considérée comme une unité de l'armée du Potomac.



La carte SJW / AGA est divisée en deux feuilles nord et sud. Dans les instructions de placement, les hexagones sont désignés par des numéros à quatre chiffres précédés de "N" (carte nord) ou "S" (carte sud). Par exemple, "N4124" désigne l'hexagone 4124 sur la carte nord.

Pour rejoindre les deux feuilles de la carte, sur la carte sud découpez la bordure grise du bord de carte Nord avec des ciseaux de telle sorte que les cartes correspondent ensemble. Ne coupez pas la bordure grise du bord sud de la carte nord.

Lorsque vous placez les deux cartes ensemble, notez qu'elles se chevauchent - les hexagones 10-11 les plus au nord de la carte sud sont identiques aux hexagones 10-11 les plus au sud de la carte nord. Par exemple, l'hexagone S2403 sur la carte sud (Culpeper) est le même hexagone que N2426 sur la carte nord. Pour placer les deux cartes ensemble, placez-les de sorte que la carte du sud se trouve au-dessus des hexagones de la carte nord dont les deux numéros se terminent par "24" (Par exemple, l'hexagone S4101 [Manassas Junction] sur la carte sud doit être directement au-dessus de l'hexagone N4124 de la carte nord). Dans les instructions de placement, pour les scénarios qui utilisent les deux cartes (seuls les scénarios de jeu avancé utilisent les deux cartes), les hexagones dans la zone de chevauchement sont répertoriés par le numéro de l'hexagone de la carte sud.

SJW SCÉNARIO 1 : CEDAR MOUNTAIN

NOTES : ce scénario simule la tentative de Jackson d'arrêter le mouvement de l'armée de Virginie vers Orange Court House, Gordonsville et Charlottesville, qui a abouti à la bataille de Cedar Mountain le 9 août 1862.

CARTES : Utilisez uniquement la carte sud SJW

DURÉE DU JEU : 3 tours; Du 8 au 10 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1 :** Les limites de mouvement suivantes existent au tour 1. Celles-ci sont toutes levées au début du tour 2 :
 - Les unités des deux joueurs ne peuvent pas effectuer de marche étendue (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas atteindre un niveau de fatigue de 3 ou 4 en marchant). En outre, aucune unité ne peut participer à une action d'assaut de corps si son niveau de fatigue atteint 3 ou 4 comme résultat. Les unités peuvent atteindre un niveau de fatigue de 3 ou 4 en raison d'un résultat de combat ou d'une retraite de cavalerie.
 - Les unités des deux joueurs ne peuvent pas forcer la marche.
 - Le joueur de l'Union ne peut pas effectuer d'actions ou se retrancher avec la division de Rickett.
- Gregg et Lawton :** pour l'ensemble du jeu, les brigades confédérées de Gregg et Lawton ne doivent pas entrer dans un hexagone dont le numéro commence par "09" ou plus (ex : S0920), ni entrer dans un hexagone dont le numéro se termine par "24" ou moins (ex : 0624). Leur zone de contrôle s'étend au-delà de ces limites et elles peuvent attaquer mais ne peuvent pas avancer dans la zone restreinte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+16	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Culpeper (S1418) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+9	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Culpeper (S1418) et qu'une unité d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
+2	Si une unité d'infanterie confédérée non démoralisée est adjacente à Culpeper (S1418), mais qu'aucune unité d'infanterie confédérée n'occupe Culpeper. La présence d'unités de l'Union dans ou adjacentes à Culpeper n'affecte pas cette CV.
+1	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).
-1	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).

À la fin du jeu, le total des PV confédéré est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV confédérés	Vainqueur
19 ou plus	Victoire décisive confédérée
16 à 18	Victoire substantielle confédérée
13 à 15	Victoire marginale confédérée
10 à 12	Victoire marginale de l'Union
7 à 9	Victoire substantielle de l'Union
6 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT DE L'UNION

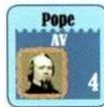
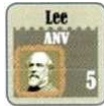
Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Sigel	Corps	I	Ldr	-	S0108 (Sperryville)
Schurz	Div	I	Inf	6	S0108 (Sperryville)
Schenck	Div	I	Inf	7	S0107
Steinwehr	Div	I	Inf	2	S0206 (Browning Mill)
Milroy	Brig	I	Inf	4	S0310
Augur	Div	II	Inf	8	S0614 (Boston)
Pope	Army	AV	Ldr	-	S0815 (Griffinsburg)
Banks	Corps	II	Ldr	-	S0815 (Griffinsburg)
Williams (A)	Div	II	Inf	4	S0815 (Griffinsburg)
Crawford	Brig	II	Inf	4	S1418 (Culpeper)
Ricketts	Div	III	Inf	18	S1415
Buford	Brig	-	Cav	3	S0124 (Madison Court House)
Bayard	Brig	-	Cav	1	S0825
1 RI	Regt	-	Cav	1	S1128 (Rapidan Station)
1 ME	Regt	-	Cav	1	S1624

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Jackson	Corps	J	Ldr	-	S0832 (Orange Court House)
A.P. Hill	Div	J	Inf	18	S0832 (Orange Court House)
Ewell (A)	Div	J	Inf	12	S0333 (Liberty Mill)
Winder	Div	J	Inf	8	S0833
Gregg	Brig	J	Inf	4	S0733
Lawton	Brig	J	Inf	4	S0632
Robertson	Brig	Cav	Cav	3	S0628 (Twyman's Mill)

SJW SCÉNARIO 2 : LEE VS POPE

NOTES : ce scénario conjectural simule une offensive confédérée qui n'a pas réellement eu lieu à la date indiquée, mais a presque faillit. Suite à la concentration secrète de l'Armée de Virginie du Nord près de Gordonsville à la mi-août 1862, Lee planifia de traverser la Rapidan et d'écraser l'Armée de Virginie de Pope le 18 août. Cependant, l'offensive n'a pas vraiment débuté avant le 20 août en raison de difficultés logistiques et de l'incapacité de certaines unités confédérées d'atteindre à temps leurs positions assignées. Pendant ce temps, Pope avait été prévenu de l'attaque confédérée imminente et avait ramené son armée derrière la Rappahannock. Ce scénario simule ce qui aurait pu arriver si l'armée de Virginie du Nord avait attaqué Pope et son armée non préparée à la date initialement prévue pour l'offensive. Comparez le placement de ce scénario avec celui du jeu avancé pour saisir l'opportunité manquée par Lee.



CARTES : Utilisez uniquement la carte sud SJW

DURÉE DU JEU : 2 tours; Du 18 au 19 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Début du tour 1** : il n'y a pas de phase de transfert de chef au tour 1. Le joueur confédéré gagne automatiquement le jet de dé d'initiative lors de la première phase d'action du tour 1. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.
- Attachement** : au début du tour 2 seulement, une phase d'attachement est rajoutée. La seule unité qui peut s'attacher dans chaque camp est Milroy et uniquement à une division du corps de Sigel. Aucun détachement n'est permis dans ce scénario.
- Contrôle** : au début du jeu, l'Union contrôle tous les hexagones d'objectifs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+8	Si les confédérés contrôlent Bealeton Station (S2612) et qu'aucune division d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+3	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Bealeton Station (S2612) et qu'une division d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
+8	Si les confédérés contrôlent Rappahannock Station (S2414) et qu'aucune division d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent (même celui de la rivière).

- +3 Si une unité d'infanterie confédérée occupe Rappahannock Station (S2414) et qu'une division d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent (même à travers la rivière).
- +8 Si aucune division d'infanterie de l'Union (démoralisée ou non démoralisée) n'occupe ou n'est adjacente à Bealeton Station ou à Rappahannock Station. **Remarque** : cette CV empêche l'Union de fuir le champ de bataille.
- +1 Pour chaque division d'infanterie de l'Union (pas les brigades) qui ne termine pas le jeu dans le comté de Stafford, Fauquier, Prince William ou Culpeper (au nord des rivières Thornton & Hazel - par exemple, S1610 mais pas S1210). Les divisions d'infanterie de l'Union qui sont entièrement éliminées sont incluses dans ce total.
- +? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre les unités d'infanterie de l'Union. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérottée se situe entre 1 et 11, elle donne +1 PV; Si elle est de plus de 11, elle donne +2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.
- +1 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).
- 1 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).
- ? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre les unités d'infanterie confédérée. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérottée se situe entre 1 et 11, elle donne -1 PV; Si elle est de plus de 11, elle donne -2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.

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

PV confédérés	Vainqueur
28 ou plus	Victoire décisive confédérée
23 à 27	Victoire substantielle confédérée
18 à 22	Victoire marginale confédérée
13 à 17	Victoire marginale de l'Union
8 à 12	Victoire substantielle de l'Union
7 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
6 NY	Regt	-	Cav	1	S2820
Reno	Corps	IX	Ldr	-	S1524
Ferrero	Div	IX	Inf	7	S1524
Stevens	Div	IX	Inf	8	S1923
Buford	Brig	-	Cav	3	S1824
Pope	Army	AV	Ldr	-	S1418 (Culpeper)
Banks	Corps	II	Ldr	-	S1418 (Culpeper)
Greene	Div	II	Inf	10	S1418 (Culpeper)
Williams (B)	Div	II	Inf	6	S1417
McDowell	Corps	III	Ldr	-	S0925
Ricketts	Div	III	Inf	18	S0925
King	Div	III	Inf	18	S1125
Bayard	Brig	-	Cav	2	S1128 (Rapidan Station)
Sigel	Corps	I	Ldr	-	S0623
Schenck	Div	I	Inf	9	S0623
Milroy	Brig	I	Inf	3	S0422
Steinwehr	Div	I	Inf	2	S0422
Schurz	Div	I	Inf	7	S0725
Beardsley	Brig	-	Cav	2	S0124 (Madison Court House)

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	S1625
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	S1625
E Lee	Brig	Cav	Cav	2	S1825
2 VA	Regt	Cav	Cav	1	S1130
Lee	Armée	ANV	Ldr	-	S1727
Longstreet	Corps	L	Ldr	-	S1727
D.R. Jones	Div	L	Inf	14	S1727
Wilcox	Div	L	Inf	9	S1828
Kemper	Div	L	Inf	10	S1728
Hood	Div	L	Inf	8	S1829
Evans	Brig	L	Inf	5	S1729
Jackson	Corps	J	Ldr	-	S1529
A.P. Hill	Div	J	Inf	18	S1529
Taliaferro	Div	J	Inf	14	S1429 (Orange Church)
Ewell (B)	Div	J	Inf	14	S1430 (Mt. Pisgah Church)
Anderson	Div	L	Inf	14	S0832 (Orange Court House)

SJW SCÉNARIO 3 : LE RAID DE STUART

NOTES : ce scénario simule le raid de cavalerie de JEB Stuart le 22 août contre la ligne de ravitaillement de Pope, la voie ferrée Orange & Alexandria. C'est un scénario très simple qui ne devrait prendre que quelques minutes à jouer. C'est un scénario hypothétique, car le raid de Stuart n'a en réalité rencontré que peu d'opposition.

CARTES : Utilisez uniquement la carte sud SJW

DURÉE DU JEU : 3 tours; Du 22 au 24 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1 :** seul le joueur confédéré peut effectuer des actions au premier tour. Les deux unités de l'Union ne peuvent pas effectuer d'actions tout au long de ce tour. Parce qu'aucune action de l'Union n'est autorisée au tour 1, il n'est pas nécessaire de faire les jets de dé d'initiative au début de chaque phase d'action du tour 1. Le joueur confédéré peut effectuer des actions avec Stuart et F. Lee lors des phases d'action consécutives aussi longtemps qu'il est prêt ou capable de le faire, après quoi le cycle d'action du tour 1 se termine. Après le tour 1, le joueur de l'Union peut effectuer des actions et le jet de dé d'initiative doit être effectué.
- F. Lee :** au tour 1, F. Lee ne peut pas faire de marche étendue (c'est-à-dire qu'il ne peut pas atteindre le niveau de fatigue 3 en raison d'une marche), et il ne peut pas forcer la marche. A tous les tours dans ce scénario, la valeur d'artillerie de F. Lee est de 0 et non celle imprimée sur son pion (1).
- Limite du mouvement confédéré :** Stuart et F. Lee ne peuvent pas entrer ou retraire dans un hexagone à quatre hexagones de Rappahannock Station (S2414), ni entrer ou retraire dans un hexagone adjacent à Fox's Mill (S2111) ou Foxville (S2109).

- Se retrancher :** aucune unité ne peut se retrancher dans ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+3	Si Catlett Station (S3307) a un marqueur "Damage" à la fin du jeu.
+3	Si Warrenton Junction (S3108) a un marqueur "Damage" à la fin du jeu.
+2	Si F. Lee termine le jeu à Waterloo (S1905) ou White Sulphur Springs (S2007).
+1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu pour quelque raison que ce soit (y compris la marche étendue, la marche forcée et le passage d'une ZdC ennemie à une autre).
-1	Pour chaque point de valeur d'effectif confédéré perdu pour quelque raison que ce soit (y compris la marche étendue, la marche forcée et le passage d'une ZdC ennemie à une autre).

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

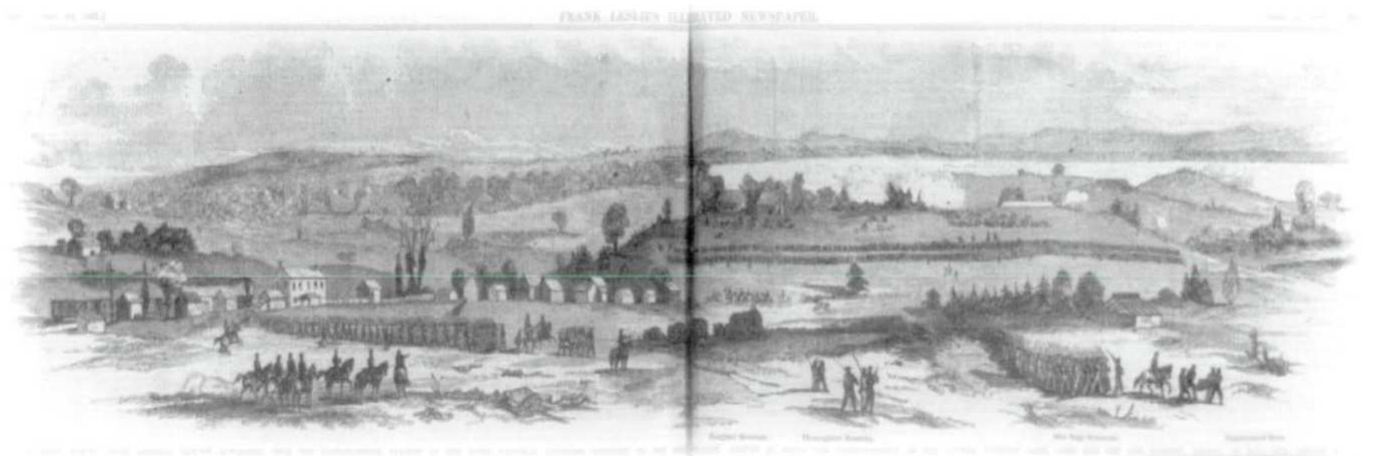
PV confédérés	Vainqueur
10 ou plus	Victoire décisive confédérée
8 à 9	Victoire substantielle confédérée
7	Victoire marginale confédérée
6	Victoire marginale de l'Union
4 à 5	Victoire substantielle de l'Union
3 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
1 MD	Regt	-	Cav	1	S2109 (Foxville)
4 NY	Regt	-	Cav	1	S2007 (White Sulphur Springs)

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	S1913
F. Lee	Brig	Cav	Cav	3	S1913



Les forces rebelles du général Jackson avançant de Rappahannock Station à la rivière. Les batteries nationales se repliant vers l'artillerie rebelle, 23 août, par Edwin Forbes.

SJW SCÉNARIO 4 : LA MARCHÉ DE JACKSON

NOTES : ce scénario simule la marche de flanc de Stonewall Jackson autour des forces de l'union à la fin du mois d'août 1862 - le début de la fin pour l'armée de Virginie de John Pope.

CARTES : utilisez seulement la carte Nord de SJW.

DURÉE DU JEU : 3 tours; Du 26 au 28 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1 :** au tour 1, seules les unités et les chefs confédérés peuvent effectuer des actions. Les unités/chefs de l'Union ne peuvent ni effectuer d'actions, ni se retrancher. Parce qu'aucune activité de l'Union n'est autorisée au tour 1, il n'est pas nécessaire de faire les jets de dé d'initiative au début de chaque phase d'action de ce tour. Le joueur confédéré peut effectuer des actions avec ses unités et ses chefs lors des phases d'action consécutives aussi longtemps qu'il est prêt ou capable de le faire, après quoi le cycle d'action du tour 1 se termine.
- Tour 2 :** au tour 2, les unités et les chefs des deux joueurs peuvent effectuer des actions normalement, sauf Porter, Morrell et Sykes. Ces trois unités/chefs de l'Union ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant le tour 3.
- Morrell :** Morrell commence le tour 3 avec un marqueur de niveau de fatigue 2 mais pas épuisé. Ce marqueur n'est pas ajusté pendant la récupération du tour 2. En réalité, Porter et ses 2 divisions sont des renforts qui marchèrent dans la zone de la carte pendant les tours 2 et 3. Le niveau de fatigue 2 de Morrell au début du tour 3 représente la marche matinale que l'unité a faite au tour 3 pour entrer sur la carte.
- Limites du mouvement de l'Union :** les unités de l'Union ne doivent pas entrer dans un hexagone dont le numéro commence par "18" ou moins (ex : 1829).

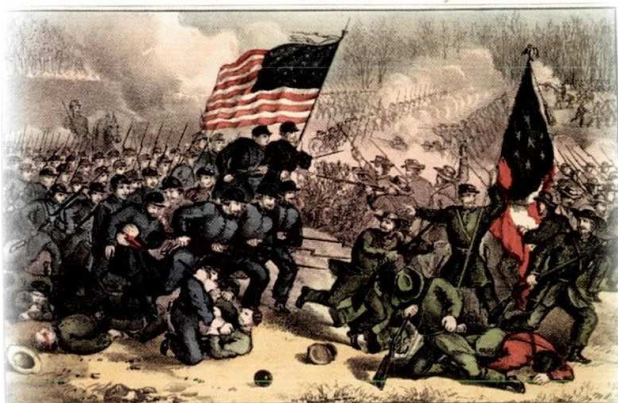
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+3	Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Destroy" (pas "Damage") à la fin du jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Bull Run Bridge (N4422) • Manassas Junction (N4124) • Bristoe Station (N3726)
+1	Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Damage" ou "Destroy" à la fin du jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Sangster's Station (N4721) • Fairfax Station (N5020) • Burke's Station (N5220)
+2	Pour chaque division d'infanterie confédérée (pas les brigades de cavalerie) terminant le jeu dans ou adjacente de l'un des hexagones suivants (maximum 2 PV par division) : <ul style="list-style-type: none"> • Groveton (N3720) • Gainesville (N3421) • Hay Market (N3220)
+1	Si les trois divisions d'infanterie confédérées reçoivent 2 PV pour chacune d'elles pour avoir atteint la condition de victoire précédente, le joueur confédéré gagne 1 PV de bonus.
+1	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).
-1	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 division d'infanterie confédérée qui termine le jeu dans un hexagone du comté de Fairfax ou dans un hexagone du comté de Prince William qui est au sud de la ligne formée par Cedar Run et la rivière Occoquan.

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

PV confédérés	Vainqueur
21 ou plus	Victoire décisive confédérée
18 à 20	Victoire substantielle confédérée
14 à 17	Victoire marginale confédérée
11 à 13	Victoire marginale de l'Union
8 à 10	Victoire substantielle de l'Union
7 ou moins	Victoire décisive de l'Union



THE SECOND BATTLE OF BULL RUN, FOUGHT AUGUST 29TH 1862.

Seconde bataille du Bull Run, Currier et Ives lithographie, 1862.

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Scammon	Brig	-	Inf	1	N5020 (Fairfax Station)
Taylor	Brig	VI-AP	Inf	3	N5220 (Burke's Station)
Waagner	Regt	-	Inf	1	N4422 (Bull Run Bridge)
Sigel	Corps	I	Ldr	-	N2426 (Warrenton)
Milroy	Brig	I	Inf	3	N2426 (Warrenton)
Schenck	Div	I	Inf	9	N2426 (Warrenton)
Steinwehr	Div	I	Inf	2	N2426 (Warrenton)
Schurz	Div	I	Inf	7	N2426 (Warrenton)
McDowell	Corps	III	Ldr	-	N2228
Reynolds	Div	V-AP	Inf	12	N2228
Ricketts	Div	III	Inf	18	N1928 (Waterloo)
King	Div	III	Inf	18	N2030 (White Sulphur Springs)
Williams (B)	Div	II	Inf	6	N2232
Banks	Corps	II	Ldr	-	N2334
Greene	Div	II	Inf	10	N2334
Pope	Armée	AV	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Reno	Corps	IX	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Stevens	Div	IX	Inf	8	N3131 (Warrenton Junction)
Ferrero	Div	IX	Inf	7	N3131 (Warrenton Junction)
Porter	Corps	V-AP	Ldr	-	N3231
Morrell	Div	V-AP	Inf	11*	N3231
Sykes	Div	V-AP	Inf	9	N3231
Heintzelman	Corps	III-AP	Ldr	-	N2930 (3-Mile Station)
Kearny	Div	III-AP	Inf	13	N2930 (3-Mile Station)
Hooker	Div	III-AP	Inf	14	N2930 (3-Mile Station)
Piatt	Brig	V-AP	Inf	2	N3032
Redoute	-	-	-	-%	N4318 (Centreville)

* Morrell commence le tour 3 avec un marqueur de niveau de fatigue 2

% Référez-vous à la section 2.3 des règles du jeu de base de SJW

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
2 VA	Regt	Cav	Cav	1	N2719
Jackson	Corps	J	Ldr	-	N2518 (White Plains)
Ewell (B)	Div	J	Inf	14*	N2518 (White Plains)
A.P. Hill	Div	J	Inf	18*	N2418
Taliaferro	Div	J	Inf	14*	N2319
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	N1628
E Lee	Brig	Cav	Cav	2	N1628
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	N1731

* Ewell, AP Hill et Taliaferro commencent le jeu sur leur face épuisée et avec des marqueurs de niveau de fatigue 1



*Manassas Junction, Virgine.
Soldats sur du matériel roulant endommagé
de la voie ferrée Orange & Alexandria, 1862*

SJW SCÉNARIO 5 : DE LA RAPPAHANNOCK AU BULL RUN

NOTES : ce scénario simule la phase décisive de la campagne du second Manassas, y compris la marche de flanc de Jackson autour de l'armée de Virginie, la poursuite de Pope et la bataille critique du second Manassas du 28 au 30 août 1862.

CARTES : utilisez seulement la carte Nord de SJW.

DURÉE DU JEU : 6 tours; Du 25 au 30 août 1862.

RENFORTS DE L'UNION :

Au cours de la phase de renfort (juste après la phase d'événements aléatoires) du tour 3, placez les unités et les chefs de l'Union sur la carte dans l'hexagone N2734 (non-épuisés). Si cet hexagone est occupé par les confédérés, les pions sont placés empilés en N3534 ou N3633 au choix du joueur de l'Union.

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif
Porter	Corps	V-AP	Ldr	-
Morell	Div	V-AP	Inf	11*
Sykes	Div	V-AP	Inf	9%

* Placez un marqueur de niveau de fatigue 2 sur Morrell lors du placement.
% Placez un marqueur de niveau de fatigue 1 sur Sykes lors du placement.

RENFORTS CONFÉDÉRÉS

Pendant la phase de renfort des tours indiqués, placez les unités confédérées suivantes sur la carte dans l'hexagone N1633. Si cet hexagone est occupé par l'Union, les pions sont placés en N1233, N1033, N0833 ou N0433 au choix du joueur confédéré.

Tour	Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif
5	Ripley	Div	L	Inf	7
6	Hampton	Brig	Cav	Cav	3

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1** : au tour 1, seules les unités/chefs confédérés suivants peuvent effectuer des actions : Jackson, Ewell, AP Hill, Taliaferro et 2 VA. Cependant, aucune de ces unités ne peut entrer dans une ZdC de l'Union au tour 1. Aucune autre unité de l'un ou l'autre camp ne peut effectuer d'actions ni se retrancher au tour 1 (puisque Stuart ne peut pas s'activer au tour 1, 2 VA ne peut pas utiliser le bonus de mouvement de corps de Stuart au tour 1). Le joueur confédéré peut effectuer des actions avec ses unités éligibles dans des phases d'action consécutives sans déterminer l'initiative aussi longtemps qu'il est prêt ou capable de le faire, après quoi le cycle d'action du tour 1 se termine.
- Limites du mouvement de l'Union** : toutes les unités de l'Union sont libérées pour se déplacer au tour indiqué ci-dessous. Cependant, une unité individuelle ou un chef est libéré de toutes ses limites au moment où une unité confédérée se déplace ou retraite à 2 hexagones ou moins de l'hexagone de l'unité ou du chef. L'exception est qu'aucune unité ne peut être libérée au tour 1.
 - Au tour 2, toutes les unités qui ont un astérisque à côté de leur valeur d'effectif sont libérées (ces unités ne récupèrent pas au tour 1; elles sont déjà bonnes à utiliser avec les règles standards). De plus, Waagner et Pope sont libérés au tour 2.
 - Les unités suivantes ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant le tour 3 : Heintzelman, Kearny, Hooker, Piatt, Reno, Stevens, Ferrero, Taylor, Scammon.
 - Les brigades de Taylor et Scammon sont chacune autorisées à effectuer un seul mouvement ferroviaire spécial lors de leur action de marche initiale du tour 3 seulement. Pour se déplacer par voie ferrée, Taylor ou

Scammon doit exécuter une action de marche, augmentant ainsi son niveau de fatigue de un. Elles peuvent alors bouger jusqu'à 35 hexagones à condition qu'elles ne se déplacent que sur des hexagones continus de voie ferrée et n'entrent pas dans une ZdC ennemie ou dans un hexagone de gare ferroviaire avec un marqueur "Damage"/"Destroy".

- Les unités suivantes ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant le tour 5 : Franklin, Slocum, Smith, Sumner, Richardson, Sedgwick, Kimball et Whipple.
 - Whipple ne peut pas entrer ou retraire dans un hexagone dont le numéro commence par "49" ou moins.
 - Sturgis et Moor ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant le tour 6.
- Limites du mouvement confédéré** : Toutes les unités avec un astérisque à côté de leur valeur d'effectif ne peuvent pas bouger avant le tour 2. Ces unités ne récupèrent pas au tour 1; Elles sont déjà bonnes à utiliser avec les règles standards. En outre, F. Lee, Robertson et Stuart ne peuvent pas bouger avant le tour 2. Le chef d'armée Lee ne peut pas se transférer ou bouger avant le tour 2.
 - Dépôt de l'Union** : les unités confédérées peuvent entrer dans l'hexagone du dépôt de l'Union tant qu'aucune unité de l'Union n'y est située. A ce moment-là, un marqueur "Damage" ou "Destroy" est placé sur Manassas Junction en raison d'une action "d'incendie de gare", le dépôt de l'Union est ôté de la carte et est considéré comme détruit. Le dépôt n'a pas de valeur de combat et peut ne pas être déplacé. Il ne peut pas être attaqué par un assaut de corps s'il est seul dans l'hexagone.

CONDITIONS DE VICTOIRE

RÈGLES SPECIALES DE CONDITION DE VICTOIRE :

- Le joueur confédéré peut gagner des PV pour les unités d'infanterie (divisions ou brigades) qui finissent le jeu à 4 hexagones ou moins d'un point stratégique. Cependant, Ripley n'est pas éligible à ces PV (les unités éligibles sont les 9 unités d'infanterie mises en place sur la carte au début). A la fin de la phase de récupération du tour 5, le confédéré doit déclarer quel objectif elles utiliseront à cette fin. Bien que plusieurs de ces objectifs aient le même montant de point et soient listés ensemble ci-dessous, seul l'objectif déclaré peut être utilisé. Le confédéré n'a pas besoin d'occuper ou de contrôler cet objectif à la fin du jeu pour gagner des PV pour cette condition de victoire (CV) mais il perd des PV sous une CV différente si l'Union l'occupe. Par exemple, à la fin du tour 5, le confédéré déclare Groveton comme objectif. À la fin du jeu, le confédéré possède 8 unités d'infanterie éligibles à 4 hexagones ou moins de Groveton. L'autre unité d'infanterie éligible a été renvoyée à Fairfax Court House. Le confédéré gagne les PV pour 8 unités et aucun pour celle à Fairfax Court House (elle est à plus de 4 hexagones de Groveton, même si c'est un objectif de fin de jeu différent, cela ne la qualifie pas puisque Groveton était l'objectif de fin de jeu choisi par le confédéré).

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+10	Si le dépôt de l'Union à Manassas Junction est détruit.
+6	Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Destroy" à la fin du jeu : <ul style="list-style-type: none"> Springfield Station (N5620) Burke's Station (N5220) Fairfax Station (N5020) Sangster's Station (N4721)

- +4 Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Destroy" à la fin du jeu :
 - Bull Run Bridge (N4422)
 - Manassas Junction (N4124)
 - Bristoe Station (N3726)
- +2 Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Destroy" à la fin du jeu :
 - Catlett's Station (N3330)
 - Warrenton Junction (N3131)
- +1 Pour l'une des gares ferroviaires ci-dessus avec un marqueur "Damage" à la fin du jeu.
- 12 S'il y a une division d'infanterie de l'Union non démoralisée adjacente à l'objectif confédéré déclaré à la fin du jeu. L'Union ne gagne pas les PV pour cette condition si elle obtient des PV pour l'occupation de l'objectif.
- 30 S'il y a une division d'infanterie de l'Union non démoralisée qui occupe l'objectif confédéré déclaré à la fin du jeu.
- +6 Pour chaque unité d'infanterie confédérée éligible qui termine le jeu à 4 hexagones ou moins d'un seul des objectifs de fin de jeu suivants : Hay Market (N3220), Groveton (N3720), Gainesville (N3421), Bristoe Station (N3726), Manassas Junction (N4124) ou Bull Run Bridge (N4422).

Exception : si les six hexagones entourant une unité confédérée sont occupés par des divisions d'infanterie de l'Union non démoralisées et/ou leur ZdC ou des bords d'hexagones infranchissables, cette unité confédérée ne reçoit que 4 PV.
- +8 Pour chaque unité d'infanterie confédérée éligible qui termine le jeu à 4 hexagones ou moins de l'un des objectifs de fin de jeu suivants : Springfield Station (N5620), Burke's Station (N5220), Fairfax Station (N5020), Sangster's Station (N4721), Centreville (N4318) ou Fairfax Court House (N5017).

Exception : si les six hexagones entourant une unité confédérée sont occupés par des divisions d'infanterie

- de l'Union non démoralisées et/ou leur ZdC ou des bords d'hexagones infranchissables, cette unité confédérée ne reçoit que 6 PV.
- +? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre des unités d'infanterie de l'Union. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérotée se situe entre 1 et 11, elle donne +1 PV; Si elle est de plus de 11, elle donne +2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.
- +1 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).
- 1 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).
- ? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre les unités d'infanterie confédérée. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérotée se situe entre 1 et 11, elle donne -1 PV; Si elle est de plus de 11, elle donne -2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.

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

PV confédérés	Vainqueur
100 ou plus	Victoire décisive confédérée
85 à 99	Victoire substantielle confédérée
70 à 84	Victoire marginale confédérée
55 à 69	Victoire marginale de l'Union
40 à 54	Victoire substantielle de l'Union
39 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Sumner	Corps	II-AP	Ldr	-	N5715 (Falls Church)
Richardson	Div	II-AP	Inf	11	N5715 (Falls Church)
Kimball	Brig	II-AP	Inf	4	N5715 (Falls Church)
Sedgwick	Div	II-AP	Inf	14	N5715 (Falls Church)
Moor	Brig	-	Inf	3	N5816 (Munson's Hill)
Whipple	Brig	-	Inf	2	N5517 (Mills Crossroads)
Franklin	Corps	VI-AP	Ldr	-	N5618 (Annandale)
Slocum	Div	VI-AP	Inf	9	N5618 (Annandale)
Smith	Div	VI-AP	Inf	13	N5618 (Annandale)
Sturgis	Brig	-	Inf	1	N5819 (6-Mile Post)
Taylor	Brig	VI-AP	Inf	3	N5620 (Springfield Station)
Scammon	Brig	-	Inf	2	N5620 (Springfield Station)
Waagner	Regt	-	Inf	1	N5825 (Accotink)
Buford	Brig	-	Cav	2*	N2024
McDowell	Corps	III	Ldr	-	N2228
Reynolds	Div	V-AP	Inf	12*	N2228
Ricketts	Div	III	Inf	18*	N1928 (Waterloo)
King	Div	III	Inf	18*	N2030
Bayard	Brig	-	Cav	2*	N2027 (Carter's Run Church)
Beardsley	Brig	-	Cav	2*	N2229
Sigel	Corps	I	Ldr	-	N2426 (Warrenton)
Schenck	Div	I	Inf	9*	N2426 (Warrenton)
Steinwehr	Div	I	Inf	2*	N2426 (Warrenton)
Milroy	Brig	I	Inf	3*	N2426 (Warrenton)
Schurz	Div	I	Inf	7*	N2426 (Warrenton)

Banks	Corps	II	Ldr	-	N2334
Greene	Div	II	Inf	10*	N2334
Williams (B)	Div	II	Inf	6*	N2232
Pope	Armée	AV	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Reno	Corps	IX	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Stevens	Div	IX	Inf	8	N3131 (Warrenton Junction)
Ferrero	Div	IX	Inf	7	N3131 (Warrenton Junction)
Heintzelman	Corps	III-AP	Ldr	-	N2930 (3-Mile Station)
Kearny	Div	III-AP	Inf	13	N2930 (3-Mile Station)
Hooker	Div	III-AP	Inf	14	N2930 (3-Mile Station)
Piatt	Brig	V-AP	Inf	2	N2930 (3-Mile Station)
Dépôt de l'Union	-	-	Inf	-	N4124 (Manassas Junction)

* Les unités indiquées commencent le jeu avec un marqueur de niveau de fatigue 1 et sur leur face épuisée.
N'ajustez pas ces unités pendant la récupération du tour .

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
2 VA	Regt	Cav	Cav	1	N1529
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	N1828
F. Lee	Brig	Cav	Cav	2	N1828
D.R. Jones	Div	L	Inf	14*	N1828
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	N1829
Hood	Div	L	Inf	8*	N1829
Lee	Armée	ANV	Ldr	-	N1931
Longsteet	Corps	L	Ldr	-	N1931
Wilcox	Div	L	Inf	9*	N1931
Kemper	Div	L	Inf	10*	N1733 (Oak Shade)
Evans	Brig	L	Inf	5*	N1733 (Oak Shade)
Anderson	Div	L	Inf	14*	N1633
Jackson	Corps	J	Ldr	-	N1630
Ewell (B)	Div	J	Inf	14	N1630
A.P. Hill	Div	J	Inf	18	N1731
Taliaferro	Div	J	Inf	14	N1831 (Jefferson)
Redoute	-	-	-	-%	N4318 (Centreville)

* Les unités indiquées commencent le jeu avec un marqueur de niveau de fatigue 1 et sur leur face épuisée.
N'ajustez pas ces unités pendant la récupération du tour 1.

% Référez-vous à la section 2.3 des règles du jeu de base de SJW



*Charge des troupes de l'Union sur le flanc gauche de l'armée commandée par le général Stonewall Jackson à Cedar Mountain, 1862.
Dessin de Edwin Forbes.*

SJW SCÉNARIO 6 : ENFERMEZ TOUT LE MONDE

NOTES : Jackson, après son audacieuse marche de flanc, bougea dans la région de Groveton depuis Manassas Junction dans la nuit du 27. Pope voulait "enfermer tout le monde" (c'est-à-dire le corps de Jackson), mais fut complètement dépassé par les mouvements de Jackson. Le 28, Pope ignore Longstreet et envoya son armée à Manassas Junction. Voyant que Jackson était parti, Pope ordonna à son armée d'aller vers Centreville où une des divisions de Jackson était allée dans un large mouvement vers Groveton. Jackson s'est finalement laissé trouver et c'était une bataille engagée lorsque Longstreet faisait route à travers Thoroughfare Gap. Les fédéraux s'épuisèrent en attaquant Jackson; Dans l'après-midi du 30, Longstreet contre-attaqua et l'armée de l'Union fut vaincue.

CARTES : utilisez uniquement la carte Nord de SJW.

DURÉE DU JEU : 3 tours; Du 28 au 30 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Renforts de l'Union :** au cours de la phase de renfort (elle précède la phase de transfert des chefs) du tour 2, tout le corps de Franklin est placé sur la carte dans l'hexagone N5818 au niveau de fatigue 1 (non épuisé). Au tour 2, le corps de Franklin ne peut marcher que jusqu'au niveau de fatigue 2 et ne peut pas forcer la marche. Au cours de la phase de renfort du tour 3, le corps entier de Sumner est placé sur la carte dans l'hexagone N5817 au niveau de fatigue 1 (non épuisé). Les deux corps n'ont aucune limite de mouvement au tour 3. Ces hexagones d'entrée se trouvent dans la zone de défense du D.C. et ne peuvent pas être occupés par les confédérés.
- Renforts confédérés :** Ripley et Hampton arrivent aux tours indiqués dans le placement confédéré. Pendant la phase de renfort des tours indiqués, placez ces unités sur la carte dans l'hexagone N1633. Si cet hexagone est occupé par l'Union, le placement se fait en N1233, N1033, N0833 ou N0433 au choix du joueur confédéré.
- Objectifs Contrôlés par les confédérés au début :** au début du jeu, les confédérés ne contrôlent que Groveton.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+15	Si les confédérés contrôlent Groveton (N3720) et qu'aucune division d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.

- +8 Si une unité d'infanterie confédérée occupe Groveton (N3720) et qu'une division d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
- 2 Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Groveton (N3720) et qu'une division d'infanterie confédérée non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
- 4 Si l'Union contrôle Groveton (N3720) et qu'aucune division d'infanterie confédérée non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
- +8 Si les confédérés contrôlent Gainesville (N3421).
- +4 Si les confédérés contrôlent Hay Market (N3220).
- +15 Si aucune division d'infanterie de l'Union (démoralisée ou non) n'occupe ou n'est adjacente à Groveton, ou n'occupe Gainesville ou Hay Market.
Remarque : cette condition de victoire (CV) empêche l'Union de s'enfuir du champ de bataille et ces PV sont en plus des PV disponibles pour les objectifs dans les autres CV.
- +1 Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Damage" ou "Destroy" à la fin du jeu :
 - Burke's Station (N5220)
 - Vienna (N5214)
- 1 Pour chaque tour où chaque division du corps de Banks termine un tour situé sur la voie ferrée Orange & Alexandria à l'ouest de l'hexagone N3825 inclus.
- +1 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).
- 1 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).
Remarque : si les confédérés contrôlent mais n'occupent pas Groveton et si l'Union en est adjacente, les PV sont de 0 pour cela.

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

PV confédérés	Vainqueur
41 ou plus	Victoire décisive confédérée
33 à 40	Victoire substantielle confédérée
25 à 32	Victoire marginale confédérée
17 à 24	Victoire marginale de l'Union
9 à 16	Victoire substantielle de l'Union
8 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	N4222
2VA	Regt	Cav	Cav	1	N4222
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	N4222
F. Lee	Brig	Cav	Cav	2*	N5220 (Burke's Station)
Hampton	Brig	Cav	Cav	3^	Renfort du tour 3 (30 août)
Lee	Armée	ANV	Ldr	-	N2418
Longstreet	Corps	L	Ldr	-	N2418
D.R. Jones	Div	L	Inf	14*	N2418
Hood	Div	L	Inf	8*	N2418
Wilcox	Div	L	Inf	9*	N2418
Kemper	Div	L	Inf	10*	N2418
Evans	Brig	L	Inf	5*	N2418
Anderson	Div	L	Int	14*	N2018 (Salem)
Ripley	Div	L	Inf	7^	Renfort du tour 2 (29 août)

Jackson	Corps	J	Ldr	-	N3719 (Sudley Church)
Taliaferro	Div	J	Inf	14*	N3719 (Sudley Church)
Ewell (B)	Div	J	Inf	14*	N4321
A.P. Hill	Div	J	Inf	18*	N4318 (Centreville)
Redoute	-	-	-	-%	N4318 (Centreville)

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Buford	Brig	-	Cav	2*	N2720 (Georgetown)
Bayard	Brig	-	Cav	2*	N3421 (Gainesville)
Beardsley	Brig	-	Cav	2#	N2426 (Warrenton)
Porter	Corps	V-AP	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Morrell	Div	V-AP	Inf	11	N3131 (Warrenton Junction)
Sykes	Div	V-AP	Inf	9	N3131 (Warrenton Junction)
Piatt	Brig	V-AP	Inf	2	N3131 (Warrenton Junction)
Reynolds	Div	V-AP	Inf	12	N3022 (Buckland)
McDowell	Corps	III	Ldr	-	N3022 (Buckland)
Ricketts	Div	III	Inf	18*	N3022 (Buckland)
King	Div	III	Inf	18*	N3022 (Buckland)
Steinwehr	Div	I	Inf	2	N3122
Sigel	Corps	I	Ldr	-	N3122
Schenck	Div	I	Inf	9*	N3221
Schurz	Div	I	Inf	7*	N3322
Milroy	Brig	I	Inf	3*	N3421 (Gainesville)
Banks	Corps	II	Ldr	-	N3031
Greene	Div	II	Inf	10	N3031
Williams (B)	Div	II	Inf	6	N3031
Reno	Corps	IX	Ldr	-	N3224 (Greenwich)
Stevens	Div	IX	Inf	8	N3224 (Greenwich)
Ferrero	Div	IX	Inf	7	N3224 (Greenwich)
Kearny	Div	III-AP	Inf	13	N3224 (Greenwich)
Heintzelman	Corps	III-AP	Ldr	-	N3825
Hooker	Div	III-AP	Inf	13*	N3825
Pope	Armée	AV	Ldr	-	N3825
Franklin	Corps	VI-AP	Ldr	-^	Renfort du tour 2 (29 août)
Slocum	Div	VI-AP	Inf	11^	Renfort du tour 2 (29 août)
Smith	Div	VI-AP	Inf	13^	Renfort du tour 2 (29 août)
Sumner	Corps	II-AP	Ldr	-^	Renfort du tour 3 (30 août)
Sedgwick	Div	II-AP	Inf	14^	Renfort du tour 3 (30 août)
Richardson	Div	II-AP	Inf	11^	Renfort du tour 3 (30 août)
Kimball	Brig	II-AP	Inf	4^	Renfort du tour 3 (30 août)

* Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces épuisées au niveau de fatigue 0

Les unités indiquées commencent le jeu sur leurs faces épuisées au niveau de fatigue 1

^ Les unités indiquées sont des renforts. Voir les règles spéciales pour le lieu du placement.

% Référez-vous à la section 2.3 des règles du jeu de base de SJW

SJW SCÉNARIO 7 : DE QUEL CÔTÉ EST-IL ALLÉ ?

NOTES : "De quel côté est-il allé ?" et le scénario précédent "Enfermez tout le monde" sont essentiellement deux variantes différentes de la seconde bataille du Bull Run. Les placements initiaux sont identiques pour chaque variante/scénario, sauf dans "De quel côté est-il allé ?", le confédéré choisit où Jackson et Stuart sont placés. Les conditions de victoire et certaines des règles spéciales sont différentes pour chaque scénario et, par conséquent, elles changent complètement. "Enfermez tout le monde" représente la bataille historique dans la région de Groveton. "De quel côté est-il allé ?" est joué avec des règles de brouillard de guerre et simule l'incapacité de l'Union à trouver Jackson.

CARTES : utilisez uniquement la carte Nord de SJW.

DURÉE DE JEU : 3 tours; Du 28 au 30 août 1862.

RÈGLES SPÉCIALES :

1. *Renforts de l'Union* : pendant la phase de renfort (elle précède la phase de transfert des chefs) du tour 2, le corps entier de Franklin est placé sur la carte dans l'hexagone N5818 au niveau de fatigue 1 (non épuisé). Au tour 2, le corps de Franklin ne peut marcher que jusqu'au niveau de fatigue 2 et ne peut pas forcer la marche. Au cours de la phase de renfort du tour 3, le corps entier de Sumner est placé sur la carte dans l'hexagone N5817 au niveau de fatigue 1 (non épuisé). Les deux corps n'ont aucune limite de mouvement au tour 3. Ces hexagones d'entrée se trouvent dans la zone de défense du D.C. et ne peuvent pas être occupés par les confédérés.
2. *Renforts confédérés* : Ripley et Hampton arrivent aux tours indiqués dans le placement confédéré. Pendant la phase de renfort des tours indiqués, placez ces unités sur la carte dans l'hexagone N1633. Si cet hexagone est occupé par l'Union, le placement est fait en N1233, N1033, N0833 ou N0433 au choix du joueur confédéré.
3. *Placement initial* : le joueur confédéré place Jackson, Taliaferro, Ewell, Hill, Stuart, 2VA et Robertson à 7 hexagones ou moins de Manassas Junction, exclus (Ex : Centreville se trouve exactement à 7 hexagones). Au moins une de ces unités d'infanterie et Jackson doivent être placés dans l'hexagone d'objectif parmi le jeu d'objectifs que le confédéré a choisi (voir ci-dessous). Aucune unité ne peut être placée à proximité des unités de l'Union. Ces unités doivent être placées au nord de Broad Run River et de Cedar Run River. L'état de fatigue et d'épuisement de ces unités est le même que lors du placement, peu importe leur position. Les marqueurs de force sont utilisés à la place de ces unités réelles. Le joueur de l'Union ne voit pas la composition de ces marqueurs de force. Aucune autre réelle unité de chaque camp n'est cachée en dehors des listes ci-dessus.
4. *Placement de la force factice* : en même temps que Jackson et Stuart sont placés, le confédéré peut également placer des marqueurs de force qui représentent des forces factices inexistantes. Seuls 5 marqueurs de force peuvent être utilisés à cette fin. Il n'y a aucune restriction sur le lieu de placement des marqueurs de force factices. Ils peuvent même être placés dans le même hexagone que les autres marqueurs de force représentant les forces cachées de Jackson/Stuart. Cependant, dans ce cas, un seul marqueur de force est placé sur la carte pour représenter à la fois la force factice et les unités cachées. Le marqueur de force factice ou le marqueur de force réelle peuvent alors se séparer plus tard pendant le jeu. De nouveaux marqueurs factices ne peuvent pas être ajoutés au jeu après le placement initial.
5. *Série d'objectif* : lors du placement initial, le confédéré sélectionne et écrit en secret quel jeu d'objectifs (voir ci-dessous) il choisit comme condition de victoire. À la fin du tour 1, le jeu d'objectif est révélé.

6. *Brouillard de guerre* : les règles de brouillard de guerre sont utilisées de manière spéciale, comme détaillées ci-dessous et sont copiées et dérivées de l'article de Patrick Hirtle dans "The Skirmisher", numéro 2.
 - Les unités de Jackson et de Stuart listées ci-dessus les seules unités qui peuvent être cachées. Une fois complètement révélée, une unité individuelle reste révélée pour le reste du jeu. Une fois qu'un marqueur de force factice est révélé, il est définitivement retiré du jeu.
 - Le confédéré peut déplacer une unité cachée d'un marqueur de force caché vers un autre marqueur de force caché. Une unité cachée peut se séparer d'une pile d'unités cachées et être représentée par un nouveau marqueur de force. Cependant, des pions factices supplémentaires ne peuvent pas être ajoutés.
 - Toutes les règles de jeu normales s'appliquent aux unités cachées (fatigue, capacité de mouvement, etc.). Cependant, le statut de ces unités reste caché au joueur de l'Union. Tous les jets de dés pour les unités cachées sont cachés à l'Union. Les unités cachées ne doivent pas révéler les pénalités de points de mouvement supplémentaires pour entrer dans un hexagone avec des unités amies. Les unités cachées tracent simplement leur chemin.
 - Le mouvement des marqueurs de force factices peut être n'importe quel nombre d'hexagones souhaités par le confédéré sans avoir à jeter le dé (et les leurres n'ont pas de fatigue). Les leurres peuvent être activés individuellement ou par Jackson ou Stuart dans leur rayon de commandement.
 - Une union qui retraite après le combat doit traiter un marqueur caché comme s'il s'agissait d'une unité ennemie avec une ZdC pour décider du chemin de retraite. Si une unité de l'Union retraite à côté d'un marqueur caché, les règles normales ci-dessous s'appliquent pour révéler son statut.
 - Il existe 2 façons pour le joueur de l'Union d'obtenir des informations sur les marqueurs de force cachés :
 - I. *Exercer une zone de contrôle* : l'instant où un marqueur caché se trouve dans la ZdC non restreinte d'une unité de l'Union, l'information est révélée sur les unités présentes sous le marqueur. Ceci s'applique quand une unité de l'Union se déplace de telle sorte qu'elle exerce une ZdC non restreinte dans l'hexagone d'un marqueur caché ou si le marqueur caché se déplace lui-même dans une ZdC non restreinte de l'Union. Le confédéré ne révèle que le nombre et le type de chaque unité - infanterie ou cavalerie (dans ce scénario, les tailles d'unité approximatives sont déjà connues). L'état de fatigue, d'épuisement, etc. n'est pas révélé. L'existence de chefs dans l'hexagone n'est pas révélée. Si un marqueur factice se trouve dans l'hexagone, il est définitivement retiré.
 - II. *Attaquer* : le joueur confédéré révèle toutes les informations sur les unités sous le marqueur caché à l'instant où une attaque de marche ou un assaut de corps réussi est mené contre le marqueur. Le type d'attaque de marche doit être spécifié à l'avance et une fois déclaré, l'attaque doit se dérouler. Si le marqueur représente un leurre, le marqueur factice est enlevé définitivement, les attaquants prennent de la fatigue et peuvent effectuer une avance après combat dans cet hexagone (comme si c'était un résultat "a"; et si elle marche, elle peut continuer la marche si les points de mouvement restent après la soustraction des points de mouvement pour l'attaque). Si un marqueur caché confédéré attaque l'Union (même un assaut de corps infructueux), toutes les informations sont révélées sur les unités cachées qui déclarent l'attaque.

III. *Reconnaissance de cavalerie* : en raison de l'utilisation inefficace par Pope de la cavalerie, la cavalerie de l'Union ne peut pas conduire de reconnaissances de cavalerie (cf. L'article de "The Skirmisher" sur le "Brouillard de guerre"). La cavalerie de l'Union n'obtient des informations sur les marqueurs cachés que selon la section "Exercer une ZdC".

- Si une unité cachée se déplace à côté de la cavalerie de l'Union, l'Union décide de la retraite de cavalerie après que l'information partielle est donnée sur l'état de l'unité cachée (infanterie ou cavalerie), mais avant que l'information complète ne soit donnée à propos de l'attaquant caché. En outre, l'Union ne sait pas combien de points de mouvement ils restent, le cas échéant, pour l'unité cachée car le jet de dé a été caché.

7. *Objectifs contrôlés par les confédérés au début* : au début du jeu, les confédérés ne contrôlent que l'objectif principal qu'ils ont choisi (Ex : Groveton uniquement dans ce jeu d'objectifs).

CONDITIONS DE VICTOIRE

PV communs : les PV suivants sont communs à tous les jeux d'objectifs. Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit :

PV	Raison
+1	Pour chacune des gares ferroviaires suivantes avec un marqueur "Damage" ou "Destroy" à la fin du jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Burke's Station (N5220) • Vienna (N5214)
-1	Pour chaque tour où chaque division du corps de Banks termine un tour situé sur la voie ferrée Orange & Alexandria à l'ouest de l'hexagone N3825 inclus.
+1	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).
-1	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).

Jeu d'objectifs de Groveton

PV	Raison
+15	Si les confédérés contrôlent Groveton (N3720) et qu'aucune division d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+8	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Groveton (N3720) et qu'une division d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
-2	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Groveton (N3720) et qu'une division d'infanterie confédérée non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
-4	Si l'Union contrôle Groveton (N3720) et qu'aucune division d'infanterie confédérée non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+8	Si les confédérés contrôlent Gainesville (N3421).
+4	Si les confédérés contrôlent Hay Market (N3220).
+15	Si aucune division d'infanterie de l'Union (démoralisée ou non) n'occupe ou n'est adjacente à Groveton, ou n'occupe Gainesville ou Hay Market.

Remarque : cette condition de victoire (CV) empêche l'Union de s'enfuir du champ de bataille et ces PV sont en plus des PV disponibles pour les objectifs dans les autres CV.

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.

Notez que ceux-ci sont légèrement plus élevés pour une victoire confédérée que dans la variante A.

PV confédérés	Vainqueur
43 ou plus	Victoire décisive confédérée
35 à 42	Victoire substantielle confédérée
27 à 34	Victoire marginale confédérée
19 à 26	Victoire marginale de l'Union
11 à 18	Victoire substantielle de l'Union
10 ou moins	Victoire décisive de l'Union

Jeu d'objectifs de Manassas Junction

PV	Raison
+25	Si les confédérés contrôlent Manassas Junction (N4124) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+8	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Manassas Junction (N4124) et qu'une unité d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
-2	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Manassas Junction (N4124) et qu'une division d'infanterie confédérée non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
-4	Si l'Union contrôle Manassas Junction (N4124) et qu'aucune division d'infanterie confédérée non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.

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

PV confédérés	Vainqueur
22 ou plus	Victoire décisive confédérée
17 à 21	Victoire substantielle confédérée
12 à 16	Victoire marginale confédérée
7 à 11	Victoire marginale de l'Union
2 à 6	Victoire substantielle de l'Union
1 ou moins	Victoire décisive de l'Union

Jeu d'objectifs de Centreville

PV	Raison
+25	Si les confédérés contrôlent Centreville (N4318) et qu'aucune unité d'infanterie de l'Union non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.
+8	Si une unité d'infanterie confédérée occupe Centreville (N4318) et qu'une unité d'infanterie de l'Union non démoralisée occupe un hexagone adjacent.
-2	Si une unité d'infanterie de l'Union occupe Centreville (N4318) et qu'une division d'infanterie confédérée non démoralisée occupe un hexagone voisin.
-4	Si l'Union contrôle Centreville (N4318) et qu'aucune unité d'infanterie confédérée non démoralisée n'occupe un hexagone adjacent.

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

PV confédérés	Vainqueur
22 ou plus	Victoire décisive confédérée
17 à 21	Victoire substantielle confédérée
12 à 16	Victoire marginale confédérée
7 à 11	Victoire marginale de l'Union
2 à 6	Victoire substantielle de l'Union
1 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	Voir règle spéciale 3
2VA	Regt	Cav	Cav	1	Voir règle spéciale 3
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	Voir règle spéciale 3
E Lee	Brig	Cav	Cav	2*	N5220 (Burke's Station)
Hampton	Brig	Cav	Cav	3^	Renfort du tour 3 (30 août)
Lee	Armée	ANV	Ldr	-	N2418
Longstreet	Corps	L	Ldr	-	N2418
D.R. Jones	Div	L	Inf	14*	N2418
Hood	Div	L	Inf	8*	N2418
Wilcox	Div	L	Inf	9*	N2418
Kemper	Div	L	Inf	10*	N2418
Evans	Brig	L	Inf	5*	N2418
Anderson	Div	L	Inf	14*	N2018 (Salem)
Ripley	Div	L	Inf	7^	Renfort du tour 2 (29 août)
Jackson	Corps	J	Ldr	-	Voir règle spéciale 3
Taliaferro	Div	J	Inf	14*	Voir règle spéciale 3
Ewell (B)	Div	J	Inf	14*	Voir règle spéciale 3
A.P. Hill	Div	J	Inf	18*	Voir règle spéciale 3
Redoute	-	-	-	-%	N4318 (Centreville)

PLACEMENT DE L'UNION

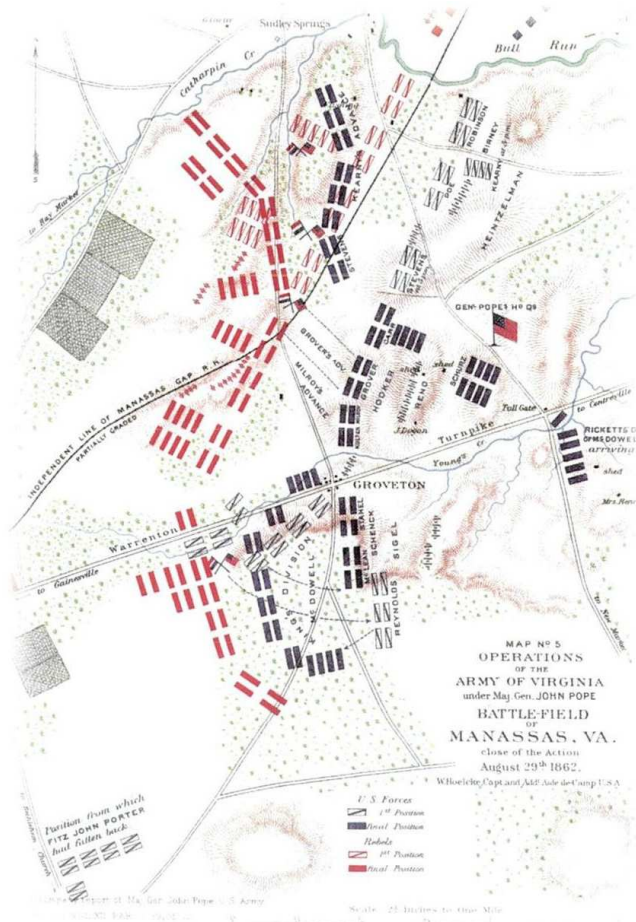
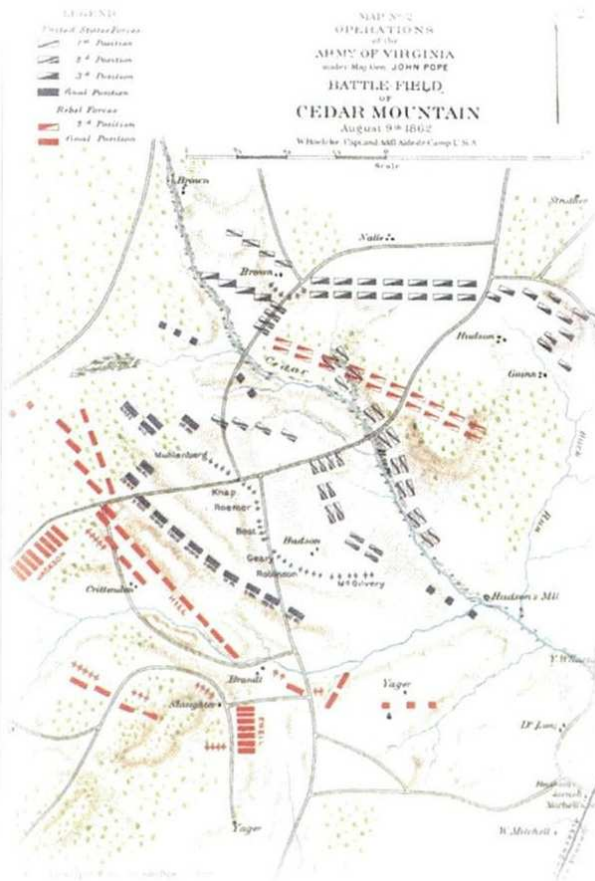
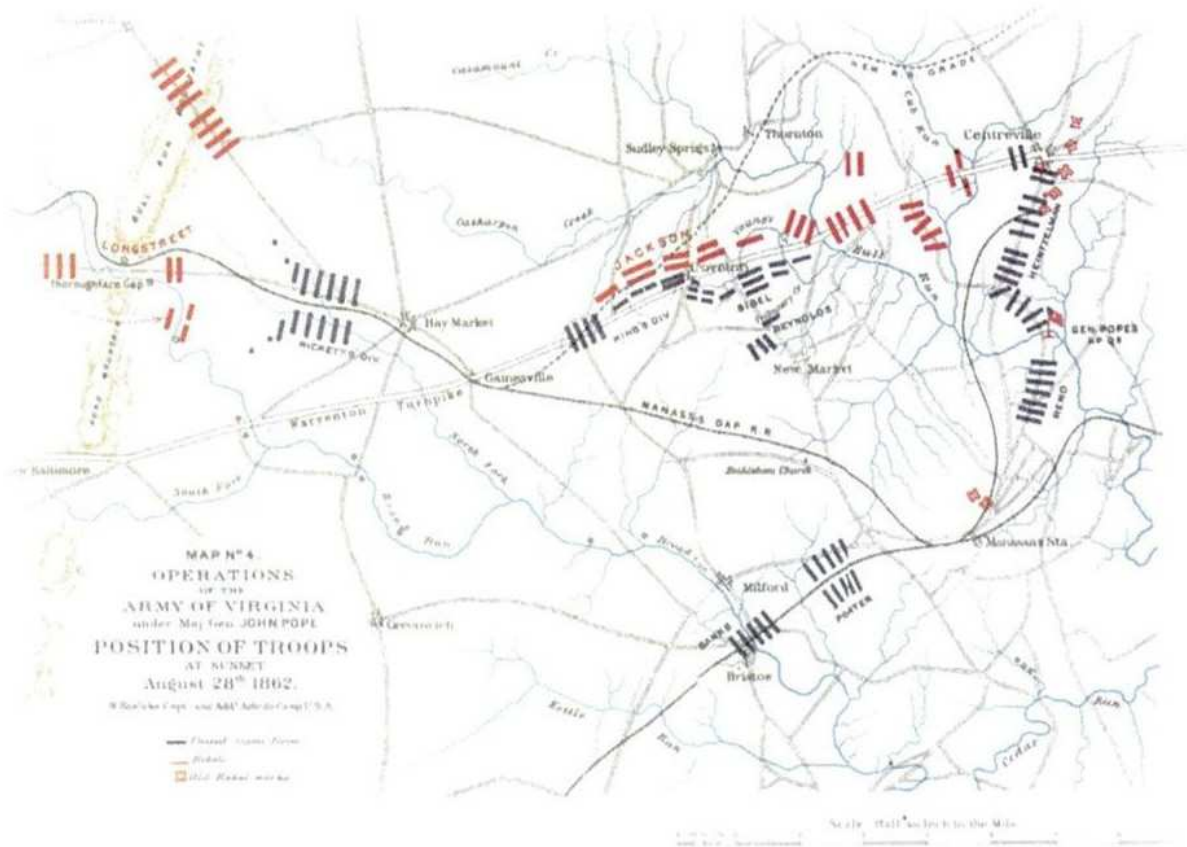
Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Buford	Brig	-	Cav	2*	N2720 (Georgetown)
Bayard	Brig	-	Cav	2*	N3421 (Gainesville)
Beardsley	Brig	-	Cav	2#	N2426 (Warrenton)
Porter	Corps	V-AP	Ldr	-	N3131 (Warrenton Junction)
Morrell	Div	V-AP	Inf	11	N3131 (Warrenton Junction)
Sykes	Div	V-AP	Inf	9	N3131 (Warrenton Junction)
Piatt	Brig	V-AP	Inf	2	N3131 (Warrenton Junction)
Reynolds	Div	V-AP	Inf	12	N3022 (Buckland)
McDowell	Corps	III	Ldr	-	N3022 (Buckland)
Ricketts	Div	III	Inf	18*	N3022 (Buckland)
King	Div	III	Inf	18*	N3022 (Buckland)
Steinwehr	Div	I	Inf	2	N3122
Sigel	Corps	I	Ldr	-	N3122
Schenck	Div	I	Inf	9*	N3221
Schurz	Div	I	Inf	7*	N3322
Milroy	Brig	I	Inf	3*	N3421 (Gainesville)
Banks	Corps	II	Ldr	-	N3031
Greene	Div	II	Inf	10	N3031
Williams (B)	Div	II	Inf	6	N3031
Reno	Corps	IX	Ldr	-	N3224 (Greenwich)
Stevens	Div	IX	Inf	8	N3224 (Greenwich)
Ferrero	Div	IX	Inf	7	N3224 (Greenwich)
Kearny	Div	III-AP	Inf	13	N3224 (Greenwich)
Heintzelman	Corps	III-AP	Ldr	-	N3825
Hooker	Div	III-AP	Inf	13*	N3825
Pope	Armée	AV	Ldr	-	N3825
Franklin	Corps	VI-AP	Ldr	-^	Renfort du tour 2 (29 août)
Slocum	Div	VI-AP	Inf	11^	Renfort du tour 2 (29 août)
Smith	Div	VI-AP	Inf	13^	Renfort du tour 2 (29 août)
Sumner	Corps	II-AP	Ldr	-^	Renfort du tour 3 (30 août)
Sedgwick	Div	II-AP	Inf	14^	Renfort du tour 3 (30 août)
Richardson	Div	II-AP	Inf	11^	Renfort du tour 3 (30 août)
Kimball	Brig	II-AP	Inf	4^	Renfort du tour 3 (30 août)

* Les unités indiquées commencent le jeu sur leur face épuisée au niveau de fatigue 0

Les unités indiquées commencent le jeu sur leur face épuisée au niveau de fatigue 1

^ Les unités indiquées sont des renforts. Voir les règles spéciales pour le lieu de placement.

% Référez-vous à la section 2.3 des règles du jeu de base de SJW



Atlas militaire officiel de la guerre de Sécession, planche 22

RÈGLES DU JEU AVANCÉ

de STONEWALL JACKSON'S WAY

INTRODUCTION

Les règles suivantes ne sont utilisées que dans les scénarios 8 et 9, à moins qu'elles ne soient spécifiquement appelées dans les règles spéciales des scénarios du jeu de base. Les règles de couleur bleue ci-dessous sont les règles standards du jeu avancé. Lorsque ces règles sont utilisées dans d'autres jeux de la série GCACW, elles ne seront pas modifiées. Cependant, un texte qui n'est pas de couleur bleue peut changer dans d'autres jeux.

1.0 SÉQUENCE DE JEU DU JEU AVANCÉ

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

1. PHASE D'ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Deux dés sont lancés; les joueurs consultent la table des événements aléatoires.

Exception : cette phase est ignorée aux tours 1 et 2.

2. PHASE DE RENFORT

Les deux joueurs déterminent s'ils ont des renforts.

3. PHASE DE TRANSFERT DES CHEFS

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

4. PHASE DE RÉPARATION DE LIGNE DE RAVITAILLEMENT (SEULEMENT AUX TOURS 6 ET 11)

Le joueur de l'Union peut tenter de réparer les gares ferroviaires endommagées.

5. PHASE D'ÉTAT DE RAVITAILLEMENT (SEULEMENT AUX TOURS 6 ET 11)

Les deux joueurs déterminent l'état de ravitaillement de leurs unités.

6. PHASE D'ATTACHEMENT

Les unités détachées 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 avec le résultat le plus élevé gagne. Le gagnant doit prendre l'initiative ou passer (le joueur confédéré gagne les égalités). Si les deux joueurs obtiennent un 1, le cycle d'action peut se terminer (à partir du tour 3, voir 3.0).
- B. **Segment d'activation** : le joueur qui a pris l'initiative doit effectuer une seule action avec un chef ou une unité éligible. A la fin d'un segment d'activation, les joueurs reviennent au segment d'initiative et une nouvelle phase d'action commence. Les joueurs continuent à réaliser des phases d'action indéfiniment jusqu'à ce que les deux joueurs passent lors de la même phase d'action ou qu'un résultat 1 par les deux joueurs 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.

9. 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 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Dans la phase d'événements aléatoires de chaque tour en commençant au tour 3, l'un des joueurs lance deux dés. Les joueurs consultent la table des événements aléatoires pour déterminer le résultat correspondant à la somme des deux dés. Les résultats sont décrits ci-dessous.

2.1 TABLE DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Dés	Résultat
2*	Pluie (Tour en cours + 1)
3*	Pluie (Tour en cours + 1)
4	Renforts accélérés (Union)
5	Renforts accélérés (confédéré)
6	Renforts retardés (Union)
7	Renforts accélérés (Union)
8*	Pluie (Tour en cours)
9	Paralysie du commandement (Union)
10	Renforts accélérés (confédéré)
11	Renforts retardés (confédéré)
12	Paralysie du commandement (confédéré)

* Au tour 8 du scénario de campagne, pas plus de deux tours ne peuvent avoir été des tours de pluie. Au tour 15 du scénario, pas plus de quatre tours ne peuvent avoir été des tours de pluie (tous les 4 peuvent l'avoir été lors des 8 premiers tours). Une fois le nombre maximal de tours de pluie atteint, tous les résultats de pluie sont traités comme "Sans effet" (l'événement aléatoire n'est pas relancé) et à la place le temps est clair. Par exemple, au cours de la campagne, si 3 tours de pluie se sont produits et si un résultat "Pluie (Tour en cours + 1)" est obtenu, il est converti en "Pluie (Tour en cours)".

2.2 EXPLICATION DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES DE PLUIE

Reportez-vous à la section 12.0 des règles standards.

RENFORTS RETARDÉS

Si ce résultat se produit, tous les renforts du joueur indiqué programmés pour arriver lors du tour en cours sont retardés d'un tour et arrivent à la phase de renfort du tour suivant. Si le résultat se produit à nouveau lors du tour suivant, l'arrivée des renforts retardés (ainsi que des nouveaux renforts) est reportée d'un autre tour. Ce résultat n'a aucun effet si le joueur indiqué n'a aucun renfort planifié lors du tour en cours.

Remarque : ce résultat n'affecte pas les unités qui sont déjà sur la carte qui ont des limites de mouvement telles que le corps de Porter (ces types d'unités ne sont pas des renforts). Par conséquent, ce résultat est "Sans effet" avant le tour 6 pour l'Union et le tour 8 pour les confédérés.

RENFORTS ACCÉLÉRÉS

Si ce résultat se produit, tous les renforts du joueur indiqué programmés pour arriver au tour suivant, arrivent lors de la phase de renfort du tour en cours. Ce résultat n'a aucun effet si le joueur indiqué n'a aucun renfort planifié au tour suivant.

Remarque : ce résultat n'affecte pas les unités qui sont déjà sur la carte qui ont des limites de mouvement telles que le corps de Porter (ces types d'unités ne sont pas des renforts).

PARALYSIE DU COMMANDEMENT

Si ce résultat se produit, le joueur indiqué souffre des pénalités suivantes tout au long du cycle d'action du tour en cours :

- La capacité de mouvement de chaque unité d'infanterie effectuant une marche est réduite de deux jusqu'à un minimum de un (même dans une action d'activation de chef).
- La capacité de mouvement de chaque unité de cavalerie effectuant une marche est réduite de quatre jusqu'à un minimum de un (même dans une action d'activation de chef).
- Les unités d'infanterie et de cavalerie ne peuvent pas forcer la marche (elles peuvent faire des marches étendues).
- Le joueur ne peut pas mener d'actions d'assaut.

3.0 FIN ALÉATOIRE DU CYCLE D'ACTION

En commençant au tour 3, les cycles d'action peuvent se terminer en raison des jets de dé du segment d'initiative des joueurs. Si, lors d'un segment d'initiative d'un cycle d'action du tour 3 jusqu'à la fin du jeu, les deux joueurs obtiennent un 1 lors de la détermination de l'initiative, il est possible que le cycle d'action se termine. Lors de cet événement, l'un ou l'autre joueur lance une autre dé. Si ce résultat est un 1 ou 2 alors le cycle d'action se termine immédiatement et le jeu passe à la phase de récupération. Si le résultat du dé suivant n'est pas tel qu'indiqué ci-dessus, le cycle d'action continue normalement (le joueur confédéré gagne cette initiative de double 1).

Exception : si le double "1" se produit lors d'un segment d'initiative, le cycle d'action continue automatiquement si les deux joueurs n'ont pas effectué au moins une action lors du cycle en cours. Dans ce cas, le joueur confédéré gagne le résultat d'initiative du double "1" et le jeu se déroule normalement.

4.0 MOUVEMENT PAR VOIE FERRÉE

Seules les unités d'infanterie de l'Union (et les chefs y attachés) peuvent se déplacer par voie ferrée; Et seulement aux tours des 25, 26 et 27 août (tours 7 à 9) du jeu avancé. Pour se déplacer par voie ferrée, une unité d'infanterie de l'Union doit commencer une action de marche dans l'une des gares ferroviaires suivantes (hors d'une ZdC ennemie et sans marqueur "Damage"/"Destroy") :

- Sangster's Station (N4721)
- Burke's Station (N5220)
- Fairfax Station (N5020)
- Springfield Station (N5620)
- 6-Mile Post (N5819)

Pour déplacer une unité éligible par voie ferrée, le joueur de l'Union déclare une action de marche lorsqu'il a l'initiative. Le niveau de fatigue de l'unité est augmenté de 1 selon les règles normales de marche. Il n'y a jamais de jet de dé de marche étendue pour une unité qui se déplace par voie ferrée quel que soit son état de fatigue ou d'épuisement. Les chefs éligibles dans l'hexagone de gare ferroviaire de départ de l'unité peuvent se déplacer par voie ferrée avec l'unité comme lors d'une marche normale. L'unité peut alors bouger jusqu'à 35 hexagones tant qu'elle ne se déplace que par des hexagones de voie ferrée continus et qu'elle n'entre pas dans une ZdC ennemie ou un marqueur "Damage"/"Destroy" dans un hexagone de gare ferroviaire. Il ne peut pas non plus traverser un bord d'hexagone contenant un pont détruit (cette règle s'applique même si un pont flottant ami a été construit à travers le bord d'hexagone). Il peut traverser des hexagones occupés par l'Union sans pénalité de mouvement supplémentaire. L'unité ne peut pas entrer dans un hexagone non ferroviaire pendant ce mouvement par rail. Avant ou après le déplacement par rail, une unité peut effectuer normalement des actions pendant le cycle d'action.

Plus d'une unité d'infanterie de l'Union peut se déplacer par rail par tour, mais la valeur de combat combinée de toutes les

unités se déplaçant par rail par tour est de 16. Des unités avec des marqueurs de force désorganisés peuvent se déplacer par rail.

5.0 MORT DES CHEFS CONFÉDÉRÉS

COMMENT LES CHEFS DE CORPS CONFÉDÉRÉS SONT TUÉS



Dans tout combat où un ou plusieurs chefs de corps confédérés occupent l'hexagone de défense ou un hexagone contenant des unités subordonnées attaquant, un de ces chefs de corps peut être tué. Si dans la procédure de combat, les deux joueurs obtiennent un 1 avant que les modificateurs ne soient pris en compte, la résolution du combat s'arrête temporairement tandis que le joueur confédéré lance un autre dé. Si le résultat est pair, un chef du corps confédéré est tué; Si le résultat est impair, les chefs de corps confédérés ne sont pas affectés. Si plus d'un chef de corps confédéré occupe l'hexagone de défense ou si les hexagones contenant des unités subordonnées attaquant, celui qui a la plus haute valeur tactique est tué (si les deux chefs impliqués sont Jackson et Longstreet, alors lancez un autre dé pour déterminer de façon aléatoire lequel est tué). Le chef d'armée confédéré Lee ne peut jamais être tué.

EFFETS DE LA MORT D'UN CHEF DE CORPS CONFÉDÉRÉ

Si un chef du corps confédéré est tué, retournez son pion sur son verso, révélant un chef de remplacement ("Sub" est imprimé à l'arrière du pion). Ce chef est considéré comme le nouveau commandant du corps. Mis à part les valeurs tactiques et de commandement réduites, le nouveau chef fonctionne exactement de la même manière que celui qui a été tué. Si Jackson est tué, son remplaçant n'obtient pas le bonus spécial d'assaut de Jackson mais obtient le bonus d'assaut de Lee s'il est empilé avec Lee. Un chef de remplacement reste en jeu pour le reste du jeu et ne peut jamais être tué. La mort d'un chef n'affecte pas le modificateur tactique dans le combat en cours.

6.0 PANIQUE DE L'UNION

COMMENT FONCTIONNE LA PANIQUE DE L'UNION



Tout résultat de combat appliqué au joueur de l'Union contenant un résultat en italique provoque une "panique de l'Union" (référez-vous à la table de combat; par exemple, le résultat $a \geq +6$ si l'Union est le défenseur en utilisant la colonne 12-18). La panique de l'Union peut se produire au maximum une fois par partie; ignorez les résultats de panique de l'Union après le premier.

EFFETS DE LA PANIQUE DE L'UNION

Pour le reste du tour en cours où une panique de l'Union se produit, ainsi que tout le tour suivant, le joueur de l'Union subit les pénalités suivantes :

- Il soustrait 1 à ses jets de dé de combat, s'il attaque ou défend (cela s'ajoute à tout autre modificateur).
- Ses unités ne peuvent pas forcer la marche (elles peuvent faire des marches étendues).

Au début du deuxième tour suivant le tour où s'est produit la panique de l'Union (le tour où les pénalités de panique ne s'appliquent plus), retirez le chef Pope du jeu. Placez le chef McClellan dans l'hexagone laissé vide par Pope. McClellan est maintenant le commandement de toutes les unités de l'Armée de Virginie et de l'Armée de Potomac. Pour le reste du jeu, toutes les unités de l'Union de "l'Armée de Virginie" qui effectuent des marches étendues sont traitées comme de "l'Armée du Potomac".

7.0 LE CONVOI DE PONT DE L'UNION

Les scénarios du jeu avancé ont un pont flottant de l'Union (appelé Chatham Bridge) entre S4328 et S4427. Celui-ci fonctionne comme un pont flottant de l'Union, même s'il est

imprimé sur la carte (cf. Règles standards 10.1 dans la section sur le pont de Chatham).

Seul le joueur de l'Union peut construire un pont de rivière majeure et seulement sur la rivière Rappahannock. Le joueur de l'Union ne peut construire qu'un seul pont de rivière majeure, mais Chatham Bridge ne compte pas dans ce total. Comme indiqué dans les règles standards, les deux joueurs peuvent créer un nombre illimité de ponts de rivière mineure.

8.0 UNITÉS DÉTACHÉES

Chaque joueur a trois brigades d'infanterie "détachées" et deux régiments de cavalerie "détachés".



8.1 DÉTACHEMENT

Chaque joueur peut détacher une ou plusieurs brigades d'infanterie détachées d'une unité d'infanterie en marche tant que l'unité dispose d'une valeur d'effectif de 2 ou plus. L'un ou l'autre joueur peut détacher un ou plusieurs régiments de cavalerie détachés d'une unité de cavalerie en marche tant que l'unité a un effectif de 2 ou plus.

COMMENT DÉTACHER

Pour détacher, un joueur place un détachement dans le même hexagone que l'unité dont il se détache 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 la même face que celui qu'il remplace, ce qui reflète sa valeur réduite.

PLACEMENT DES UNITÉS DÉTACHÉES

Un détachement 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. Une fois qu'un détachement est placé sur la carte, l'unité active peut continuer sa marche (mais le détachement ne peut pas aller plus loin pendant cette action). Après le placement, les détachements fonctionnent normalement.

RESTRICTIONS DE DÉTACHEMENT

Limites de pions : Le nombre de détachements prévus dans le jeu est une limite stricte. Si tous les détachements sont actuellement utilisés, aucun autre ne peut être utilisé. Cependant, si des détachements sont rattachés à d'autres unités, ils sont retirés de la carte et deviennent à nouveau disponibles.

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

- Les brigades d'infanterie détachées doivent avoir une valeur d'effectif de 9 ou moins.
- Les régiments de cavalerie détachés doivent avoir une valeur d'effectifs de 2 ou moins.

DÉTERMINER L'ÉTAT DES DÉTACHEMENTS

Fatigue : si un détachement est placé dans l'hexagone où une unité active commence une marche, le détachement 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 détachement est placé dans un hexagone autre que celui où l'unité active commence une marche, le détachement 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 laisse un détachement dans l'hexagone où elle commence une marche, le détachement se voit attribuer le même type de marqueur de retranchement que possédait l'unité active.

Désorganisé, démoralisé, épuisé, ravitaillement, insubordination : si une unité active a un marqueur de force désorganisé, est sur sa face épuisée, possède un marqueur démoralisé, possède un marqueur "Out of Supply" ou possède un marqueur d'insubordination, tout détachement détaché par cette unité doit posséder les mêmes caractéristiques.

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

Exception : les détachements du corps de Sigel, voir ci-dessous.

8.2 ATTACHEMENT

Lors de la phase d'attachement, un détachement (ou un régiment d'infanterie ou une brigade normale, ou un régiment de cavalerie - voir "Attachement spécial") empilé dans le même hexagone qu'une unité amie du même type peut "s'attacher" à cette unité. Tant que l'une de ces unités éligibles s'attache à une unité du même type (infanterie ou cavalerie), elle peut être attachée à toute unité amie quelle que soit sa taille ou son affiliation. Les unités d'artillerie, les brigades de cavalerie et les divisions d'infanterie ne peuvent pas s'attacher.

Exception : les détachements du corps de Sigel ne peuvent se rattacher qu'à des unités du corps de Sigel.

COMMENT SE RATTACHER

Retirez 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 être attachée une partie de sa force à une autre unité. La totalité de l'unité doit être rattachée (et l'unité est retirée de la carte).

Taille : Une unité ne peut pas 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 18.
- Les brigades d'infanterie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 9.
- 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 4.
- Les régiments de cavalerie ne peuvent pas dépasser une valeur d'effectif de 2.

DÉTERMINER L'ÉTAT APRÈS LE RATTACHEMENT

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 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 se rattache 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 épuisée.

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 se rattache 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 la plus grande valeur d'effectif. Ainsi, l'unité restant sur la carte n'est pas ravitaillée si :

- L'unité rattachée était non ravitaillée et possédait une valeur d'effectif au moins égale à l'unité à laquelle elle se rattache, ou
- L'unité à laquelle elle se rattache était non ravitaillée et était plus grande en effectif que l'unité rattachée.

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

ATTACHEMENT PARTICULIER

Contrairement aux autres jeux GCACW, tous les régiments et brigades d'infanterie et les régiments de cavalerie non détachés peuvent être rattachés. Pour les non-détachés, seules les unités indiquées ci-dessous peuvent être rattachées et elles ne peuvent être rattachées que comme indiqué. Si l'une des unités suivantes est rattachée, elle est ôtée définitivement; Elle ne peut pas revenir comme détachement.

ATTACHEMENT SPÉCIAL DE L'UNION

- La brigade de Griffin peut être rattachée à toute division du V corps.
- La brigade de Taylor peut être rattachée à la division de Slocum ou de Smith du VI corps.
- La brigade de Kimball peut être rattachée aux divisions de Sedgwick ou de Richardson (II-AP corps).
- Les régiments de cavalerie 3 IN et 6 NY peuvent être rattachés à n'importe quelle brigade de cavalerie.
- Le régiment de Waagner, la Légion Purnell, le régiment 9 VT et le régiment 60 NY peuvent être rattachés à n'importe quelle brigade ou division d'infanterie.
- La brigade de Milroy peut être rattachée à n'importe quelle division du corps de Sigel.

ATTACHEMENT SPÉCIAL CONFÉDÉRÉ

- La brigade d'Evans peut être rattachée à n'importe quelle unité du corps de Longstreet.
- Le régiment de cavalerie 2 VA peut être rattaché à n'importe quelle brigade de cavalerie.

8.3 DÉTACHEMENTS ET VALEURS D'ARTILLERIE

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent transférer des points de valeur d'artillerie vers ou depuis des unités qui détachent ou rattachent. Des marqueurs d'artillerie sont fournis pour faciliter la mémoire de ces changements des valeurs d'artillerie.

Détachement : Si un détachement est détaché d'une unité, il peut se voir assigner tout ou partie des points de valeur d'artillerie de l'unité parent. Si tel est le cas, un marqueur d'artillerie égal à la valeur d'artillerie attribuée au détachement est placé sous celui-ci. La valeur d'artillerie du détachement est soustraite de 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, assignez 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.

9.0 LE RAVITAILLEMENT

Pour fonctionner à pleine efficacité, les unités doivent être ravitaillées.

9.1 DÉPÔTS DE L'UNION

Quatre dépôts de l'Union commencent le jeu sur la carte. Les dépôts agissent comme sources de ravitaillement de l'Union. Ils n'ont pas de valeur de combat et ne peuvent pas être attaqués, ils ne peuvent pas non plus se déplacer ou retraire. Les unités confédérées peuvent entrer dans un hexagone occupé par un dépôt de l'Union tant qu'aucune unité de l'Union ne l'occupe. Au moment où un marqueur "*Damage*" ou "*Destroy*" est placé dans un hexagone de gare ferroviaire en raison d'une action "d'incendie de gare", un dépôt de l'Union dans cet hexagone est retiré de la carte et est considéré comme détruit. Le joueur de la confédération reçoit les points de victoire pour cette action. Le joueur de l'Union n'est pas autorisé à détruire ses propres dépôts. **Exceptions** : le dépôt de l'Union à Langley (N5811) se trouve dans la zone de défense du D.C.; Il ne peut pas être détruit parce que les unités confédérées ne peuvent pas entrer dans cette zone. En outre, le dépôt de l'Union à Winchester Toll House (N0301) n'est pas situé dans un hexagone de gare ferroviaire. Pour détruire ce dépôt, le joueur confédéré n'a pas à effectuer une action "d'incendie de gare"; Au lieu de cela, au moment où une unité confédérée entre à Winchester Toll House, le dépôt de l'Union est retiré de la carte et est considéré comme détruit.



9.2 RÉPARER LES GARES FERROVIAIRES ENDOMMAGÉES

Pendant la phase de réparation de la ligne de ravitaillement (qui a lieu uniquement aux tours 6 et 11), le joueur de l'Union peut essayer d'éliminer les marqueurs "*Damage*" des hexagones de gare ferroviaire. Les marqueurs "*Destroy*" ne peuvent jamais être enlevés. Pour chaque gare ferroviaire sur la carte avec un marqueur "*Damage*" qui n'est ni occupé par une unité confédérée ni dans une ZdC confédérée, le joueur de l'Union lance un dé. Sur un résultat de 1 à 4, le marqueur "*Damage*" est retiré; Sur un résultat de 5 à 6, le marqueur "*Damage*" reste en place. Si le joueur de l'Union échoue à ôter un marqueur "*Damage*" lors de la phase de réparation de la ligne de ravitaillement du tour 6, il peut tenter de l'enlever lors de la phase de réparation de la ligne de ravitaillement du tour 11.

9.3 ÉTAT DE RAVITAILLEMENT

En ce qui concerne la phase d'état de ravitaillement, qui a lieu uniquement aux tours 6 et 11, les deux joueurs doivent déterminer si chacune de leurs unités militaires est ravitaillée ou non. Les joueurs ne déterminent pas l'état de ravitaillement pour les chefs.

RAVITAILLÉ

Les unités qui sont ravitaillées lors de la phase d'état de ravitaillement du tour 6 restent automatiquement ravitaillées, peu importe leur déplacement jusqu'à la phase d'état de ravitaillement du tour 11, moment où leur état de ravitaillement est à nouveau déterminé. Les unités qui sont jugées comme ravitaillées lors de la phase d'état de ravitaillement du tour 11 restent automatiquement ravitaillées pour le reste du jeu, peu importe où elles se déplacent.

Si une unité est jugée comme ravitaillée (pendant la phase d'état de ravitaillement ou par le fourrage), elle n'aura pas de marqueur "*Out of Supply*" (*OOS*). Si elle n'en a pas, alors rien n'est fait pour l'unité pendant la phase d'état de ravitaillement. Si l'unité possède un marqueur "*OOS*", ce marqueur est ôté et rien de plus n'est fait à l'unité au moment de l'enlèvement de ce marqueur. Les unités qui sont ravitaillées fonctionnent normalement à tous égards.

NON RAVITAILLÉ

Si une unité est non ravitaillée, elle aura un marqueur "Out of Supply" (OOS). Si une unité est non ravitaillée et qu'elle n'a pas déjà de marqueur OOS, elle obtient ce marqueur et rien de plus n'est fait à ce moment. Si une unité est jugée comme non ravitaillée pendant la phase d'état de ravitaillement et qu'elle est déjà non ravitaillée, elle conserve le marqueur OOS; En outre, son marqueur de force est remplacé par un autre avec une valeur d'effectif inférieure de 1 à celui qui a été enlevé et le nouveau marqueur de force est placé sur sa face désorganisée. Une unité peut être éliminée de cette manière.



Les unités non ravitaillées peuvent effectuer des actions normalement et ne sont pas limitées dans leur mouvement ou leur combat. Cependant, elles peuvent subir une pénalité lors de la phase de récupération (cf. règles standards 8.0). Les unités non ravitaillées ajoutent 1 également à leurs marches étendues. Les unités non ravitaillées peuvent être réapprovisionnées avant la prochaine phase de ravitaillement par le fourrage (voir la section Fourrage).

Rappels de la phase de récupération :

- À l'étape 3 de la phase de récupération, les unités non ravitaillées possédant des marqueurs de force désorganisés ne retournent pas leurs marqueurs de force désorganisés sur leurs faces organisées si elles sont au niveau de fatigue 0 ou 1; Au lieu de cela, leurs marqueurs de force restent désorganisés.
- À l'étape 6 de la phase de récupération, les unités non ravitaillées dotées de marqueurs de force organisés retournent leurs marqueurs de force sur leurs faces désorganisés.

DÉTERMINER L'ÉTAT DE RAVITAILLEMENT CONFÉDÉRÉ

Si pendant une phase d'état de ravitaillement, une unité confédérée est située dans l'un des cinq comtés suivants, elle est ravitaillée :

- Caroline
- Culpeper
- Madison
- Orange
- Spotsylvania

Si pendant une phase d'état de ravitaillement, une unité confédérée est située dans un comté autre que les cinq listés ci-dessus, elle est non ravitaillée, sauf si elle peut être ravitaillée par un dépôt de l'Union. Pour être ravitaillée par un dépôt de l'Union, une unité confédérée doit occuper le même hexagone que le dépôt pendant la phase d'état de ravitaillement. Un maximum de deux unités confédérées (de toute taille ou type) peut être ravitaillé par le dépôt occupé. Si trois unités confédérées ou plus sont empilées avec un dépôt lors d'une phase d'état de ravitaillement, le joueur confédéré doit spécifier quelles unités seront ravitaillées par le dépôt. Une fois qu'un dépôt est détruit, il peut ne plus donner cet avantage aux unités confédérées.

La présence d'unités de l'Union dans un comté (ou adjacentes à un dépôt de l'Union occupé par les confédérés) n'a aucun effet sur l'état de ravitaillement confédéré, même si une unité confédérée est encerclée par des unités de l'Union ou leur ZdC.

DÉTERMINER L'ÉTAT DE RAVITAILLEMENT DE L'UNION

Il existe deux méthodes pour déterminer l'état de ravitaillement des unités de l'Union :

1. Si, pendant la phase d'état de ravitaillement, les unités de l'Union sont situées dans un comté qui contient actuellement un dépôt de l'Union, qui n'a pas d'unité d'infanterie confédérée occupant le dépôt, les unités de l'Union sont automatiquement ravitaillées. Si le joueur confédéré élimine un dépôt de l'Union dans un comté particulier, les unités de l'Union de ce comté ne sont plus automatiquement ravitaillées.

Remarque : le dépôt de l'Union en N5811 (Langley, Comté de Fairfax) se trouve dans la zone de défense du D.C. et ne peut donc pas être détruit; Ainsi, les unités de l'Union dans le comté de Fairfax sont toujours ravitaillées.

2. Si pendant la phase d'état de ravitaillement, les unités de l'Union sont situées dans un comté qui a au moins une gare ferroviaire sans marqueur "Damage" ou "Destroy", les unités sont ravitaillées si un chemin continu d'hexagones de voie ferrée peut être tracé d'une telle gare ferroviaire jusqu'à l'un des deux hexagones suivants :

- Upton's Hill (N5814)
- 6-Mile Post (N5819)

Ni les gares ferroviaires d'où provient le chemin d'accès ni une autre gare ferroviaire sur ce chemin ne doit contenir un marqueur "Damage" ou "Destroy". La présence d'unités confédérées ou de ZdC confédérées n'importe où le long de la voie ferrée vers Upton's Hill ou 6-Mile Post (y compris dans la gare ferroviaire d'où provient le chemin) n'a aucun effet sur la détermination du ravitaillement de l'Union.

9.4 FOURRAGER

Lors de la phase de récupération (avant que les niveaux de fatigue ne soient réduits, voir règles standards 8.0) les unités non ravitaillées aux niveaux de fatigue 0 à 2 peuvent fourrager (mais pas si elles sont retranchées ou si elles construisent/réparent un pont). Les unités ravitaillées ou au niveau de fatigue 3 ou 4 ne peuvent pas fourrager. Les chefs ne peuvent pas fourrager et n'ont pas besoin de le faire. Pour chaque unité éligible souhaitant fourrager, le joueur propriétaire réalise la procédure suivante à l'étape 2 de la phase de récupération :

1. Déterminez la "valeur de fourrage" du comté occupé par l'unité en consultant l'écran des comtés ou la table des valeurs de fourrage. Chaque comté a deux valeurs de fourrage : une pour l'Union, une confédérée. Utilisez la valeur correspondant à la nationalité de l'unité.
2. Lancez un dé et modifiez le résultat en ajoutant le niveau de fatigue en cours de l'unité (si l'unité est au niveau de fatigue 0, le résultat n'est pas modifié).
3. Comparez le résultat modifié à la valeur de fourrage déterminée à l'étape 1 ci-dessus :
 - Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la valeur de fourrage, l'unité a fourragé avec succès et son marqueur OOS est retiré. L'unité est maintenant ravitaillée et reste ainsi jusqu'à la prochaine phase d'état de ravitaillement, moment où son état de ravitaillement est déterminé normalement.
 - Si le résultat modifié est supérieur à la valeur de fourrage, l'unité n'a pas fourragé avec succès et reste non ravitaillée. Elle peut fourrager à nouveau lors des phases de récupération des tours suivants (en supposant qu'elle satisfait aux exigences ci-dessus).

DISPERSION (OPTIONNEL)

Pour simuler le fait de fourrager qui était effectivement réalisé par les armées qui étaient dispersées sur de larges zones, les joueurs peuvent utiliser la règle optionnelle suivante : un joueur doit ajouter 1 au dé de fourrage d'une unité d'infanterie pour chaque unité d'infanterie amie qui a déjà fait une tentative de fourrage dans l'hexagone de l'unité ou un hexagone adjacent plus tôt lors de la phase de récupération en cours. Par exemple, si trois unités d'infanterie sont empilées dans le même hexagone et que les trois tentent de fourrager lors de la même phase de récupération, la première fourrage normalement; La seconde ajoute 1 à son résultat de fourrage; La troisième ajoute 2 à son résultat de fourrage. Cela s'ajoute au modificateur de niveau de fatigue de l'unité. Les unités de cavalerie qui fourrage ne sont pas affectées par cette règle; De même, les unités de cavalerie adjacentes à des unités d'infanterie n'affectent pas ces unités d'infanterie lorsque les unités d'infanterie fourragent.

TABLE DES VALEURS DE FOURRAGE

COMTÉ	CONFÉDÉRÉ	UNION
Caroline	6	3
Clarke	5	5
Culpeper	5	3
Fairfax	3	5
Fauquier	4	4
Frederick	5	5
King George	4	4
Loudoun	5	6
Madison	5	3
Montgomery	4	6
Orange	6	3
Prince William	4	4
Rappahannock	4	3
Spotsylvania	5	3
Stafford	4	4
Warren	4	4

Culpeper Court House, Virginie, scène de rue, 1862, photographie



SCÉNARIOS DE JEU AVANCÉ

Il existe deux scénarios de jeu avancé, l'un de 8 tours et l'autre de 15 tours. Les unités commencent ces scénarios sur leur recto au niveau de fatigue 0 et possèdent des marqueurs de force organisés. Placez le marqueur de tour sur la piste d'enregistrement des tours dans la case du 19 août. C'est le tour 1. Tous les objectifs commencent le jeu sous le contrôle de l'Union. A la fin du jeu, calculez les points de victoire (PV) et déterminez un vainqueur. Étant donné que les pertes de combat causent des gains ou des pertes de PV, les joueurs doivent garder la trace des pertes d'effectif sur un morceau de papier. Les déroutes d'infanterie donnent aussi des PV (qui dépendent de la valeur de combat de l'infanterie en défense avant le combat), ainsi les joueurs doivent noter ces PV sur un morceau de papier.

Dans les scénarios de jeu avancé, les cartes nord et sud sont utilisées. Dans les instructions de placement, les hexagones dans la zone de chevauchement sont répertoriés par le numéro d'hexagone de la carte sud. Référez-vous aux règles du jeu de base SJW pour savoir comment rejoindre les deux cartes ensemble.

SCÉNARIO 8 : DE LA RAPIDAN A LA RAPPAHANNOCK

NOTES : ce scénario simule les sept premiers jours de l'offensive de Lee contre l'armée de Virginie de Pope. Le scénario dure huit tours parce que les forces de Pope commencèrent à se retirer de la Rapidan la veille de l'attaque de Lee.

CARTES : Utilisez les deux cartes nord et sud.

DURÉE DU JEU : 8 tours; Du 19 août au 26 août 1862

RÈGLES SPÉCIALES :

- Tour 1 :** voici les règles de mouvement du tour 1 :
 - Seules les unités et chefs de l'Union éligibles peuvent effectuer des actions ou se retrancher au tour 1. Ces unités éligibles sont celles qui commencent le jeu dans le comté de Culpeper, ainsi que la brigade de Griffin, qui commence à Aquia Creek Station (S5021).
 - Les unités/chefs de l'Union éligibles pour réaliser des actions au tour 1 ne doivent pas entrer dans une ZdC confédérée pendant ce tour (elles peuvent quitter une ZdC ennemie), et elles ne peuvent pas non plus aller sur la rive sud de la rivière Rapidan. Elles sont autorisées à faire des marches étendues et à forcer la marche.
 - Toutes les unités de l'Union, à l'exception de Griffin, reçoivent un modificateur de marche étendue de -1 au tour 1. Par exemple, si une unité du corps de Sigel marche jusqu'à un niveau de fatigue 3, ses modificateurs ont un total de +1 (+1 pour une unité de l'Union, +1 pour une unité de l'armée de Virginie, -1 pour le modificateur spécial du tour 1). **Remarque :** l'armée de Pope commença à lever le camp l'après-midi du 18, débuta à marcher tôt le lendemain matin, et presque toutes les unités traversèrent la rivière Rappahannock le 19 en bon état. Ces unités commencent sur leurs positions plus tard au matin du 19 après la première partie de leur marche.
 - Toutes les unités et chefs confédérés ne peuvent ni effectuer d'actions ni se retrancher au tour 1.
 - Étant donné qu'aucune activité confédérée n'est permise au tour 1, il n'est pas nécessaire de lancer le dé pour déterminer l'initiative. Le joueur de l'Union peut effectuer des actions avec ses unités et ses chefs éligibles aussi longtemps qu'il est prêt et capable de le faire, auquel moment le cycle d'action du tour 1 se termine.
- Limites du mouvement de l'Union :** le joueur de l'Union est soumis aux limites de mouvement suivantes :
 - La brigade de White et le régiment 9VT ne peuvent pas entrer dans un hexagone en dehors des comtés de Frederick, Clarke ou Warren pendant la durée du jeu.

- Les brigades de Fairchild et de Harland, ainsi que le régiment de cavalerie 3 IN, ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher pendant la durée du jeu. Cependant, ils sont exemptés de ces limites au moment où une unité confédérée entre dans un hexagone dans (ou est placé comme renfort dans) les comtés de Spotsylvania ou de Stafford. Ces unités sont automatiquement ravitaillées jusqu'à la première phase d'état de ravitaillement suite à leur action initiale. Elles déterminent ensuite leur état de ravitaillement comme les autres unités de l'Union.
- Le chef Porter et les divisions de Reynolds, Morell et Sykes qui commencent le jeu à Aquia Creek Station (S5021), ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant les tours suivants :

Tour	Unité/Chef
3 (21 août)	Reynolds
4 (22 août)	Porter, Morell
5 (23 août)	Sykes

- Le régiment de Waagner et la brigade de Whipple ne peuvent pas effectuer d'actions ou se retrancher avant le tour 8. Elles sont exemptées de ces limites au moment où une unité confédérée entre dans le comté de Fairfax. Whipple ne peut pas entrer ou retraire dans un hexagone dont le numéro commence par "49" ou moins.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur confédéré gagne et perd des PV pour ce qui suit. Tous les PV sont comptabilisés à la fin du jeu, à l'exception des pertes et des déroutes :

PV	Raison
+5	Si "la panique de l'Union" s'est produite pendant le jeu.
+3	Pour chaque dépôt de l'Union éliminé.
+12	Si Falls Church (N5715) est sous contrôle confédéré.
+8	Si Fairfax Court House (N5017) est sous contrôle confédéré.
+3	Pour chacun des hexagones suivants sous contrôle confédéré : <ul style="list-style-type: none"> Culpeper (S1418) Warrenton (S2403) Falmouth (S4426) Aquia Creek Station (S5021) Front Royal (N0214) Winchester Toll House (N0301) Leesburg (N3502)
+3	Pour chacune des gares ferroviaires suivantes qui possèdent un marqueur "Destroy" (pas "Damage") : <ul style="list-style-type: none"> Bristoe Station (S3703) Manassas Junction (S4101) Bull Run Bridge (N4422) Sangster's Station (N4721) Fairfax Station (N5020) Burke's Station (N5220) Springfield Station (N5620)
+?	Pour chaque division d'infanterie confédérée (pas les brigades d'infanterie ou de cavalerie) finissant le jeu dans le comté indiqué. Remarque : si les six hexagones entourant une division confédérée sont occupés par des divisions d'infanterie de l'Union non démoralisées et/ou leur ZdC, ou s'ils sont infranchissables depuis



l'hexagone de la division confédérée, cette division confédérée n'est pas éligible pour ces PV :

- +3 *Comté de Fairfax*. Ces PV passent à 4 PV pour chaque division dans le comté de Fairfax qui termine le jeu à 4 hexagones ou moins de Fairfax Court House ou de la zone de défense du D.C.
- +1 *Comté de Prince William*. Ces PV passent à 2 PV pour chaque division dans le comté de Prince William qui termine le jeu à 3 hexagones ou moins de Groveton ou à 2 hexagones ou moins de Manassas Junction ou à 3 hexagones ou moins de Bull Run Bridge (N4422).
- +1 *Comtés de Loudoun, Clarke ou Frederick*.
- +1 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 du fait du ravitaillement).
- 1 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 du fait du ravitaillement).
- +? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre des unités d'infanterie de l'Union. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérotée est comprise entre 1 et 11, le gain est de +1 PV; Si elle est supérieure à 11, il est de +2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.
- ? Pour chaque résultat "R" (déroute) obtenu en combat contre les unités d'infanterie confédérées. Si la valeur de combat totale (avant le combat) des unités d'infanterie dans la pile dérotée est comprise entre 1 et 11, la perte est de -1 PV; Si elle est supérieure à 11, elle est de -2 PV. La cavalerie est ignorée pour ces PV.

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

PV confédérés	Vainqueur
65 ou plus	Victoire décisive confédérée
55 à 64	Victoire substantielle confédérée
45 à 54	Victoire marginale confédérée
35 à 44	Victoire marginale de l'Union
25 à 34	Victoire substantielle de l'Union
20 ou moins	Victoire décisive de l'Union

SCÉNARIO 9 : DE LA RAPIDAN À MANASSAS

NOTES : ce scénario est mis en place et joué exactement comme le scénario de campagne à 8 tours sauf qu'il dure 15 tours. Bien que les conditions par lesquelles le joueur confédéré gagne et perd des PV soient identiques au scénario précédent, le scénario 9 a ses propres conditions de victoire.

DURÉE DU JEU : 15 tours; Du 19 août au 2 septembre 1862

CONDITIONS DE VICTOIRE

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

PV confédérés	Vainqueur
105 ou plus	Victoire décisive confédérée
90 à 104	Victoire substantielle confédérée
75 à 89	Victoire marginale confédérée
60 à 74	Victoire marginale de l'Union
45 à 59	Victoire substantielle de l'Union
44 ou moins	Victoire décisive de l'Union

PLACEMENT DES SCÉNARIOS DE CAMPAGNE

PLACEMENT DE L'UNION

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Fairchild	Brig	IX	Inf	9	S4426 (Falmouth)
Harland	Brig	IX	Inf	3	S5021 (Aquia Creek Station)
Reynolds	Div	V-AP	Inf	13	S5021 (Aquia Creek Station)
Porter	Corps	V-AP	Ldr	-	S5021 (Aquia Creek Station)
Griffin	Brig	V-AP	Inf	4	S5021 (Aquia Creek Station)
Morell	Div	V-AP	Inf	7	S5021 (Aquia Creek Station)
Sykes	Div	V-AP	Inf	9	S5021 (Aquia Creek Station)
Dépôt de l'Union	-	-	-	-	S5021 (Aquia Creek Station)
3 IN	Regt	-	Cav	1	S4328 (Fredericksburg)
6 NY	Regt	-	Cav	1	S2820
Reno	Corps	IX	Ldr	-	S1920 (Stevensburg)
Ferrero	Div	IX	Inf	7^	S1920 (Stevensburg)
Stevens	Div	IX	Inf	8^	S2219
Buford	Brig	-	Cav	3	S1824
Pope	Armée	AV	Ldr	-	S1916 (Brandy Station)
Banks	Corps	II	Ldr	-	S1916 (Brandy Station)
Greene	Div	II	Inf	9^	S1916 (Brandy Station)
Williams (B)	Div	II	Inf	6^	S1916 (Brandy Station)
McDowell	Corps	III	Ldr	-	S1418 (Culpeper)
Ricketts	Div	III	Inf	18^	S1418 (Culpeper)
King	Div	III	Inf	18^	S1418 (Culpeper)

Bayard	Brig	-	Cav	2^	S1419
Sigel	Corps	I	Ldr	-	S1418 (Culpeper)
Schenk	Div	I	Inf	9^	S1418 (Culpeper)
Milroy	Brig	I	Inf	3^	S1418 (Culpeper)
Steinwehr	Div	I	Inf	2^	S1418 (Culpeper)
Schurz	Div	I	Inf	7^	S1418 (Culpeper)
Beardsley	Brig	-	Cav	2^	S1319
Waagner	Regt	-	Inf	1	S5802 (Accotink)
Whipple	Brig	-	Inf	2	N5811 (Langley)
Dépôt de l'Union	-	-	-	-	N5811 (Langley)
Dépôt de l'Union	-	-	-	-	S4101 (Manassas Junction)
White	Brig	-	Inf	3*	N0301 (Winchester Toll House)
9 VT	Regt	-	Inf	1*	N0301 (Winchester Toll House)
Dépôt de l'Union	-	-	-	-	N0301 (Winchester Toll House)
Purnell Legion	Regt	II	Inf	1	S3108 (Warrenton Junction)
60 NY	Regt	II	Inf	1	S2007 (White Sulphur Springs)
Redoute	-	-	-	-%	N4318 (Centreville)

^ Les unités indiquées commencent le jeu sur leur face normale au niveau de fatigue 1

* Les unités indiquées sont chacune déployées sous un marqueur "Fort".

% Référez-vous à la section 2.3 des règles du jeu de base de SJW

RENFORTS DE L'UNION

Au cours de la phase de renfort des tours indiqués, placez les unités et les chefs de l'Union sur la carte dans les hexagones indiqués.

Tour	Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
6 - 24 août	Heintzelman	Corps	III-AP	Ldr	-	S5021 (Aquia Creek Station)#
6 - 24 août	Kearny	Div	III-AP	Inf	13	S5021 (Aquia Creek Station)#
7 - 25 août	Hooker	Div	III-AP	Inf	14	S5021 (Aquia Creek Station)#
7 - 25 août	Piatt	Brig	V-AP	Inf	2	N5819 (6-Mile Post)
9 - 27 août	Taylor	ling	VI-AP	Inf	3	N5819 (6-Mile Post)
9 - 27 août	Scammon	Brig	-	Inf	2	N5819 (6-Mile Post)
9 - 27 août	Sturgis	Brig	-	Inf	1	N5819 (6-Mile Post)
11 - 29 août	Sumner	Corps	II-AP	Ldr	-	N5816 (Munson's Hill)
11 - 29 août	Richardson	Div	II-AP	Inf	11	N5816 (Munson's Hill)
11 - 29 août	Sedgwick	Div	II-AP	Inf	14	N5816 (Munson's Hill)
11 - 29 août	Kimball	Brig	II-AP	Inf	4	N5816 (Munson's Hill)
11 - 29 août	Franklin	Corps	VI-AP	Ldr	-	N5818 (Urquhart's Tavern)
11 - 29 août	Slocum	Div	VI-AP	Inf	9	N5818 (Urquhart's Tavern)
11 - 29 août	Smith	Div	VI-AP	Inf	13	N5818 (Urquhart's Tavern)
12 - 30 août	Moor	Brig	-	Inf	3	N5816 (Munson's Hill)
14 - 1 septembre	Couch	Div	VI-AP	Inf	11	N5819 (6-Mile Post)
15 - 2 septembre	Pleasanton	Brig	-	Cav	3	N5819 (6-Mile Post)

Le joueur de l'Union peut placer Heintzelman, Kearny et Hooker en N5819 (6-Mile Post), mais cette option retarde leur arrivée d'un tour (c'est-à-dire que Heintzelman et Kearny arriveront au tour 7 et Hooker arrivera au tour 8). Si cette option est utilisée, elle doit être utilisée par les trois pions - pas seulement un ou deux. Si Aquia Creek est occupé par le confédéré au tour 6, le joueur de l'Union doit rediriger les trois pions vers 6-Mile Post comme décrit. Un résultat "Renforts de l'Union accélérés" au tour 6 n'affecte pas Kearny, mais signifie que Hooker arrivera à 6-Mile Post au tour 7 s'il y était redirigé. Un résultat "Renforts de l'Union retardés" au tour de leur arrivée à 6-Mile Post, s'ils y sont redirigés, n'a aucun effet, mais cela affecte leur date de redirection depuis Aquia Creek. Par exemple, si le résultat de retard se produit au tour 7, Kearny arrivera toujours à 6-Mile Post au tour 7, mais Hooker serait retardé d'un tour (et il continuera à être retardé jusqu'à ce qu'un résultat de retard ne se produise pas afin qu'il puisse être redirigé).

PLACEMENT CONFÉDÉRÉ

Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif	Hex
Stuart	Corps	Cav	Ldr	-	S1625
Robertson	Brig	Cav	Cav	2	S1625
F. Lee	Brig	Cav	Cav	2	S1825
2 VA	Regt	Cav	Cav	1	S1130
Lee	Armée	ANV	Ldr	-	S1727
Longstreet	Corps	L	Ldr	-	S1727
D. R. Jones	Div	L	Inf	14	S1727
Wilcox	Div	L	Inf	9	S1828
Kemper	Div	L	Inf	10	S1728
Hood	Div	L	Inf	8	S1829
Evans	Brig	L	Inf	5	S1729
Jackson	Corps	J	Ldr	-	S1529
A.P. Hill	Div	J	Inf	18	S1529
Taliaferro	Div	J	Inf	14	S1429 (Orange Church)
Ewell (B)	Div	J	Inf	14	S1430 (Mt. Pisgah Church)
Anderson	Div	L	Inf	14	S0832 (Orange Court House)

RENFORTS CONFÉDÉRÉS

Pendant la phase de renfort des tours indiqués, placez les unités et chefs confédérés suivants sur la carte dans l'un des hexagones suivants : S0134, S0233 (Somerset), S0334 et S0833. Si un hexagone d'arrivée est occupé par l'Union, les unités confédérées ne peuvent pas y être placées. Le joueur confédéré peut retarder l'arrivée de tout ou partie de ses renforts d'un seul tour et les placer dans l'un des hexagones suivants : S3033, S3534, S3734 (Spotsylvania Court House), S3934, S4233 (Massaponax Church).

Tour	Unité/chef	Taille	Cmd	Type	Effectif
8 - 26 août	Ripley	Div	L	Inf	7
9 - 27 août	Hampton	Brig	Cav	Cav	3
10 - 28 août	McLaws	Div	L	Inf	17
10 - 28 août	D.H. Hill	Div	L	Inf	11
12 - 30 août	Walker	Div	L	Inf	7



Retraite de l'Union à travers la ville de Centreville après la seconde bataille du Bull Run, 31 août 1862.

LE JEU COMME HISTOIRE

Juillet 1862 : Déjouée et battue par l'armée de Virginie du Nord de Robert E. Lee lors de la bataille des sept jours aux portes de Richmond, l'Armée du Potomac de George McClellan s'est retirée à Harrison's Landing sur la rivière James. Les fédéraux y sont restés inactifs pendant tout le mois. Pendant ce temps, l'armée de Virginie de John Pope, établie le 26 juin entre les forces fédérales dispersées dans la Vallée de la Shenandoah et le nord de la Virginie, se concentre lentement à l'est des Blue Ridge Mountains. Pope lui-même a été rappelé à Washington D.C. depuis plus d'un mois, dirigeant le mouvement de ses forces par télégraphe.

Pope n'a reçu aucune instruction définitive du président Lincoln ou du Cabinet, et il n'a pas non plus de plans propres. Il a exprimé son désir de coopérer directement avec McClellan. Mais la retraite de l'Armée du Potomac vers la James a considérablement rallongé la distance entre les deux armées. En outre, les forces de Lee sont maintenant interposées entre Pope et McClellan, rendant la coopération directe quasi impossible.

Lors de la dernière semaine de juillet, le nouveau commandant de toutes les armées des États-Unis, le Major-général Henry W. Halleck prend une décision importante : l'Armée du Potomac se retirera de Richmond et se redéployera par voie d'eau vers la Virginie du Nord. Les forces de McClellan et de Pope se réuniront ensuite. McClellan est consterné. "Halleck se défile comme le reste du troupeau", écrit-il à sa femme. "Je vois plus clairement chaque jour que leur but vise à me forcer à démissionner. J'essaie de garder mon sang-froid".

Pope s'est déjà fait un nom avant même de rejoindre ses forces sur le terrain. Son message du 14 juillet à l'armée de Virginie - qui commence, "Je viens à vous depuis l'Ouest, où nous avons toujours vu le dos de nos ennemis" - cause un profond ressentiment parmi les nombreux vétérans de la campagne de la Vallée de la Shenandoah. Pire encore, son ordre général du 23 juillet, considéré par de nombreux habitants du Nord comme une escalade imprudente de la guerre, déclenche une colère profonde dans le Sud. "Les commandants ... procéderont immédiatement à l'arrestation de tous les citoyens masculins déloyaux dans leurs lignes, ou à leur portée", indique l'ordre. "Tous ceux qui sont prêts à prêter serment d'allégeance aux États-Unis ... seront autorisés à rester chez eux ... Ceux qui refuseront seront chassés vers le sud, au-delà des avant-postes de cette armée, et seront informés que s'ils sont retrouvés n'importe où dans nos lignes ou à l'arrière, ils seront considérés comme des espions et soumis à l'extrême rigueur du droit militaire". Quand Lee entend les déclarations de Pope, il déclare : "Je veux que Pope soit supprimé".

Pope se joint finalement à son armée sur le terrain le 29 juillet. Par la suite, beaucoup de ses ordres ont l'entête "Quartier général en selle" - une phrase qui produit beaucoup de sarcasmes dans les journaux des deux camps. Pope a conçu un plan pour exploiter la faiblesse confédérée sur son front et attirer l'attention de l'ennemi loin du retrait de McClellan de Richmond. Le plan exige que la majeure partie de son armée se concentre autour de Culpeper (S1418) et avance vers le sud en descendant le long de la voie ferrée Orange & Alexandria en direction de Orange Court House (S0832) et la jonction ferroviaire stratégique de Gordonsville (hors-carte), perturbant ainsi le lien de ravitaillement vital pour l'ennemi entre la Vallée de la Shenandoah et Richmond. Cependant, Pope est resté prudent car il sait que si l'Armée de Virginie du Nord de Lee se déplace vers le nord contre lui, les forces de l'Union dans le comté de Culpeper seront largement surpassées en nombre et sujettes à une défaite totale avant que l'aide de McClellan ne puisse arriver.

Tandis qu'il observe McClellan à Harrison's Landing, Lee garde un œil sur les activités de Pope. Les intentions de Pope dérangent profondément Lee, et le 13 juillet, il détache Stonewall

Jackson et deux fortes divisions vers Gordonsville pour protéger la voie ferrée de Virginie centrale.

Au début août, l'Armée du Potomac est restée passive sur la James pendant un mois, et Lee cherche avec impatience des signes d'un retrait fédéral imminent du front de Richmond.

Lorsque la sécurité de Richmond est assurée, Lee est prêt à transférer la majeure partie de son armée par voie ferrée pour renforcer Jackson à Gordonsville. Ensuite, il tentera d'écraser "le mécréant Pope" avant que les fédéraux ne puissent unir leurs deux armées. Le jeu est sur le point de commencer.

8 AOÛT 1862

La cavalerie de Pope sonde vers la rivière Rapidan au sud de Culpeper (S1418) et jusqu'à Madison Court House (S0124). La brigade d'infanterie de Crawford du II corps de Banks a reçu l'ordre de passer de Culpeper à la région de Cedar Mountain (S1024) pour soutenir la cavalerie. Le reste du corps de Banks avance vers Culpeper depuis Sperryville (S0108), suivi du I corps de Sigel. La division de Ricketts du III corps de McDowell, récemment déployée à Culpeper depuis Waterloo (S1905), est prête à venir à l'aide de Crawford en cas de développement d'un engagement.

La force de Jackson, renforcée à trois divisions à l'arrivée de la fameuse division légère d'AP Hill de Richmond, se déplace vers le nord de Gordonsville à Orange Court House le 7 août. Jackson a été informé que la brigade de Crawford n'est pas soutenue à Culpeper, et Stonewall est déterminée à l'écraser avant que l'armée de Pope ne puisse s'y concentrer. Il ordonne à sa petite armée d'avancer à l'aube du 8. La division d'Ewell traversera la Rapidan à Liberty Mills (S0333); Les divisions de Hill et de Winder à Barnett's Ford (S0830). Cependant, un embouteillage à Barnett's Ford et une confusion à propos de l'ordre de marche empêche les confédérés de commencer à avancer avant la fin de la journée. Jackson est en colère de la performance de Hill; Hill déclare que Stonewall ne l'a jamais informé d'un changement important de ses ordres.

9 AOÛT 1862

Les troupes de Banks et de Jackson s'affrontent juste au nord de Cedar Mountain (S1023) vers midi. Banks est largement dépassé en nombre, mais il ne comprend pas le fait que la plupart du commandement de Jackson est présent. Les fédéraux attaquent et de façon surprenante obtiennent un succès écrasant sur la gauche confédérée. Cependant, les rebelles se rassemblent rapidement et font monter des renforts de la division de Hill. Une contre-attaque confédérée repousse les fédéraux derrière le Cedar Run, donnant à Jackson une victoire serrée. Le corps de Banks est décimé, mais il n'est pas déroute. Les renforts de l'Union de la division de Ricketts et du corps de Sigel arrivent sur le terrain après la nuit tombée, empêchant Jackson d'exploiter sa victoire. Les pertes rebelles sont d'environ 1 300 hommes; Les pertes de l'Union, d'environ 2 300.

10 AOÛT 1862

Selon les paroles de l'historien Douglas Southall Freeman, "La bataille de Cedar Mountain révéla beaucoup mais ne décida de rien". Après le repos et la réorganisation, Jackson décide de se retirer au sud de la Rapidan après avoir appris que les fédéraux en face de lui représentent la majeure partie de l'armée de Pope. Dans le camp fédéral, Pope blame Banks d'avoir lancé une attaque prématurée le 9 août; Banks produit une transcription d'un ordre verbal d'un des officiers de Pope ordonnant l'assaut du jour précédent. Pope décide de rester en position mais il n'attaquera pas. Il clame la victoire à Cedar Mountain, mais la plupart de ses officiers le juge vantard.

11 AOÛT 1862

Les morts sont enterrés sur le champ de bataille à Cedar Mountain. Les rebelles et les yankees entremêlent leurs lignes sous un drapeau blanc. Jackson se retire dans l'après-midi, laissant le champ de bataille à Pope.

DU 12 AOÛT AU 18 AOÛT 1862

Lee doit déterminer les intentions de l'Armée du Potomac devant Richmond avant d'oser découvrir la capitale rebelle et rejoindre Jackson dans le comté d'Orange. Selon Lee, la stratégie de l'ennemi peut être déterminée en sachant la destination du IX corps fédéral, commandé par le général Ambrose Burnside, qui a été récemment transféré depuis la côte de Caroline du Nord jusqu'à la forteresse Monroe, en Virginie. De là, le corps du D.C. peut soit renforcer McClellan près de Richmond, soit se déployer en Virginie du Nord pour aider Pope.

Le 6 août, Lee apprend que le corps du D.C. a débarqué à Aquia Creek (S5021), près de Fredericksburg. "D'après toutes les indications, les forces de McClellan sur la rivière James sont retirées et envoyées pour renforcer Pope" écrit Lee au secrétaire de la guerre confédéré. Quatre divisions d'infanterie confédérées sont déplacées vers le nord jusqu'au comté d'Orange pour rejoindre Jackson. Trois autres divisions suivent bientôt.

Toute l'armée de Virginie de Pope est maintenant concentrée dans les comtés de Culpeper et de Madison, disposant d'une longue ligne défensive le long des rivières Rapidan et Robertson. Pope est bientôt renforcé par deux divisions du corps du D.C. de Burnside, qu'il place sur sa gauche. Pope soupçonne fortement que Jackson a été renforcé par des troupes de Richmond, et il se méfie d'une attaque confédérée à travers la Rapidan.

Lee envisage une telle attaque. Il arrive à Gordonsville le 15 août et concentre promptement son armée derrière Clark's Mountain (S1427), à l'insu de Pope, où il est en parfaite position pour traverser la Rapidan et submerger le faible flanc gauche de Pope. Lee prévoit de traverser à gué la Rapidan tard le 17 août et d'attaquer le IX corps fédéral le lendemain matin. Cependant, en raison de difficultés logistiques et de l'échec de certaines unités à atteindre à temps les positions assignées, Lee reporte l'attaque au 20 août.

Le 18 août, un raid de la cavalerie fédérale au sud de la Rapidan capture presque le chef de cavalerie rebelle JEB Stuart à Verdierville (S2030). Un des prisonniers confédérés pris lors du raid, un aide de camp de Stuart du nom de Fitzhugh, porte des documents qui révèlent clairement les intentions de Lee contre Pope. Les fédéraux sont alertés et, dans l'après-midi du 18 août, ils se retirent rapidement vers le nord-est sur la Rappahannock.

19 AOÛT 1862

La retraite de Pope, directement observée par Lee depuis le sommet de Clark's Mountain, se poursuit toute la journée. Le retrait fédéral est habilement mené et, à la tombée de la nuit, l'armée de Pope tient une ligne le long de la Rappahannock depuis Beverly Ford (S2213) jusqu'à Barnett Ford (S2820). À Washington, Halleck envisage d'ordonner une autre retraite plus proche de la capitale fédérale, mais il s'attend à ce que l'Armée du Potomac de McClellan arrive sur les lieux à tout moment et ordonne à Pope de maintenir la ligne de la Rappahannock jusqu'à ce qu'il puisse être renforcé.

20 AOÛT 1862

Les forces de Pope consolident leurs fortes positions le long de la Rappahannock. Pendant ce temps, le V corps du général FitzJohn Porter, le premier arrivé de l'Armée du Potomac de McClellan, commence à débarquer à Aquia Creek. Les confédérés de Longstreet traversent la Rapidan à Raccoon Ford (S1825), devancés par la brigade de cavalerie de Fitz Lee. L'aile de Jackson traverse à 3 km en amont à Somerville Ford, précédée par la

brigade de cavalerie de Robertson (conduite personnellement par Stuart). Des escarmouches de cavalerie ont lieu à Kelly's Ford (S2618) et Brandy Station (S1916). À la fin du jour, les forces de Longstreet bivouaquent près de Kelly's Ford; le reste de Jackson à Stevensburg (S1920).

21 AOÛT 1862

Pope continue de renforcer sa ligne de la Rappahannock. La brigade de Griffin de l'Armée du Potomac prend une position défensive sur la gauche de Pope à Barnett Ford. Le III corps de Heintzelman de l'Armée du Potomac, qui a reçu l'ordre de prendre position à Aquia Creek, est dirigé vers Alexandria en raison des conditions d'encombrement dans les installations de débarquement d'Aquia. Pendant ce temps, les confédérés de Jackson atteignent une position en face de Pope sur la voie ferrée Orange & Alexandria à Rappahannock Station (S2413), où une brigade de l'Union tient une tête de pont fortifiée sur la rive ouest de la rivière (S2315). Lee détermine rapidement que la position de Pope sur la Rappahannock est trop forte pour attaquer directement, alors il ordonne à l'aile de Longstreet de se diriger vers le nord en direction de la voie ferrée d'Orange & Alexandria.

22 AOÛT 1862

Lee réalise que les renforts de l'armée de l'Armée du Potomac débarquent en grand nombre à Aquia Creek. Il décide donc de déplacer ses forces vers le nord en amont de la Rappahannock afin de rallonger la distance entre Pope et Aquia Creek, ainsi que pour chercher des sites de traversée de la Rappahannock qui seraient moins fortement défendus. Longstreet prend l'ancienne position de Jackson sur la voie ferrée Orange & Alexandria. Pendant ce temps, Jackson glisse vers le nord à travers la rivière Hazel à Wellford's Ford (S1914) et atteint la grande route de White Sulphur Springs (S1908) en fin d'après-midi. Il fait traverser une partie de la division d'Ewell à The Springs (S2007), mais une forte averse à la tombée de la nuit fait monter rapidement le niveau de la rivière, isolant le détachement rebelle sur la rive est. Pope est pleinement conscient du mouvement de Jackson vers le nord. Le I corps de Sigel remonte la rive est pour suivre le rythme des rebelles et lance même une attaque limitée contre l'arrière de la colonne de Jackson près de Freeman's Ford (S2011). Le III corps de Heintzelman de l'Armée du Potomac, renvoyé à Alexandria (près de N5819) depuis Aquia Creek, commence à débarquer. Pope prend conscience que sa ligne de vie Orange & Alexandria est vulnérable aux raids ennemis, et il ordonne que les sites stratégiques de la voie ferrée soient gardés par des éléments de la division de réserve de Sturgis des défenses de Washington. C'est une précaution judicieuse, mais elle n'est jamais réalisée. La cavalerie rebelle de Stuart, avec 1 500 hommes, tente de couper la ligne de ravitaillement de Pope en effectuant un raid à travers la Rappahannock à Waterloo (S1905), en passant par Warrenton (S2403) en route vers le pont ferroviaire sur le Cedar Run près de Catlett's Station (S3307).

23 AOÛT 1862

Conscient qu'un mouvement de flanc a contourné sa droite, Pope envisage de retraiter derrière le Cedar Run. Il abandonne cette idée parce qu'il croit que les confédérés sont vulnérables à une incursion de l'Union à travers la Rappahannock au sud de la rivière Hazel, où reste seule une partie de l'aile de Longstreet. Cependant, ce plan s'avère impossible en raison de la pluie de la veille, qui a rendu la Rappahannock pratiquement intraversable à gué. À la place, Pope décide de se glisser vers le nord vers White Sulphur Springs et Waterloo, dans l'espoir d'y bloquer les gués et d'écraser le détachement d'Ewell à Springs, isolé sur la rive est par la rivière grossie. Cependant, le I corps de Sigel est considérablement retardé par les hautes eaux du Great Run près de Foxville (S2109), et le détachement d'Ewell s'échappe vers la rive ouest pendant la nuit. Avant l'aube, les cavaliers rebelles de Stuart attaquent le quartier général de Pope près de Catlett's Station,

faisant un grand nombre de prisonniers et, plus important encore, prenant le livre d'expédition de Pope. Le raid n'est qu'un succès partiel, cependant, parce que les fortes pluies empêchent Stuart de détruire le pont ferroviaire du Cedar Run. Stuart retourne vers les lignes de Jackson près de Waterloo à la tombée de la nuit. Le V corps de Porter de l'Armée du Potomac est en marche depuis Aquia Creek vers l'Armée de Virginie, mais Pope s'inquiète profondément de l'arrivée tardive du reste de l'armée de McClellan. Une petite partie de la division de Kearny du corps de Heintzelman du IX corps se déploie par le train à Warrenton Junction (S3108) d'ici le milieu de la journée, mais elle sera incapable d'agir pendant quelques jours alors qu'elle attend le ravitaillement, l'artillerie et les munitions. Le reste du corps de Heintzelman devrait suivre le sillage de Kearny.

24 AOÛT 1862

La brigade de cavalerie fédérale de Buford remonte la rive est de la Rappahannock jusqu'à Waterloo, suivie de près par des éléments du corps de Sigel. Pope décide de concentrer ses forces à proximité de White Sulphur Springs, de Foxville, de Fox's Mill et de Warrenton. (Sauf pour la division de V corps de Porter qui fait une marche épuisante depuis Aquia Creek pour rejoindre Pope). Le plan de Lee pour tourner la droite de Pope a jusqu'ici été efficacement déjoué. L'aile de Longstreet s'est maintenant déplacée au nord de la rivière Hazel et elle s'est concentrée au sud de Jefferson (S1808, également connu sous le nom de "Jeffersonton"). Lee ne veut pas faire un assaut frontal à travers la Rappahannock à Waterloo ou à Sulphur Springs, alors il décide de mettre en œuvre une stratégie audacieuse. Le lendemain matin, l'aile entière de Jackson composée de trois divisions - environ 23 000 hommes - commencera une large courbe autour de la droite de Pope pour se mettre entre l'Armée de Virginie et Washington.

25 AOÛT 1862

La phase décisive de la campagne commence maintenant. Malheureusement pour Pope, l'Armée de Virginie est sur le point de subir sa première paralysie de commandement. Le nouveau plan de Pope exige qu'une ligne défensive coure au sud de Warrenton via Fayetteville (S2410) jusqu'à Bealeton Station (S2612), avec sa gauche ancrée à Kelly's Ford (S2718). Mais les instructions de Pope ne sont pas clairement transmises, et la plupart de ses commandants de corps ne se mettent pas sur les positions qui leur sont assignées. Dans l'après-midi, cependant, la situation de Pope change dramatiquement quand il apprend des rapports définitifs de ses vigies dans les montagnes à l'ouest de Warrenton que l'ennemi - en force considérable - est de nouveau en marche vers le nord. Ce soir-là, il change encore ses projets, ordonnant au III corps de McDowell de faire une reconnaissance sur la Rappahannock à Sulphur Springs le lendemain et au I corps de Sigel de faire la même chose à Waterloo. Les rebelles repérés par les vigies de Pope sont, bien sûr, les troupes de Jackson, qui parcourent 40 km de l'aube au crépuscule. Leur route les transfère de Jefferson à Amissville (S1406), à travers la Rappahannock à Hinson's Mill (S1405) dans le comté de Fauquier, via Orleans (S1502) et à proximité de Salem (N2018). Pendant ce temps, l'aile de Longstreet tente de distraire Pope en se manifestant le long de la Rappahannock entre Waterloo et Sulphur Springs. Lee joue sur la passivité de Pope, car l'Armée de Virginie du Nord a maintenant été divisée en deux ailes indépendantes, qui pourraient être largement surpassées par Pope s'il connaissait la situation réelle.

26 AOÛT 1862

Pope soupçonne que la force de Jackson se déplace vers la vallée de la Shenandoah via Front Royal (N0214) et ne cherche donc pas à manœuvrer l'ennemi, sauf pour avertir le général Julius White à Winchester (près de N0301) pour s'attendre à des problèmes. Pope ignore sa vulnérabilité - ou son opportunité - et ses forces restent totalement inertes à l'ouest et au sud de Warrenton (à l'exception du V corps de Porter, qui marche encore pour rejoindre

Pope, et le III corps de Heintzelman, qui est maintenant entièrement rassemblé à Warrenton Junction avec l'arrivée de la division Hooker). Quatre jours plus tôt, Pope a demandé à Sturgis de transporter quelques-unes de ses troupes stationnées dans les défenses du district de Columbia de garder la voie ferrée Orange & Alexandria : maintenant, le fait de ne pas le faire aura des conséquences désastreuses. De Salem, l'aile de Jackson marche le long de la voie ferrée Manassas Gap jusqu'à White Plains (N2518) et à travers les Bull Run Mountains jusqu'à Thoroughfare Gap (N2819). Aucune opposition n'est rencontrée. Quelque part près de Hay Market (N3220), Jackson est rejoint par la cavalerie de Stuart. À Gainesville (N3421), la colonne s'écarte de la voie ferrée et se dirige vers la Bristoe Station (N3726), située directement sur la ligne de ravitaillement Orange & Alexandria de Pope. Devancée par le 2^e de cavalerie de Virginie, la division d'Ewell atteint Bristoe à la tombée de la nuit et s'attache à détruire des portions de la voie, plusieurs locomotives fédérales et le pont ferroviaire du Broad Run (N3925). Avec la rapidité de l'éclair, les hommes de Jackson ont marché plus de 80 km en deux jours et ont coupé le lien de Pope avec Washington. Une brigade de la division d'Ewell remonte la voie vers Manassas Junction (N4124) et découvre un dépôt de ravitaillement fédéral géant, pratiquement sans protection. De retour sur la Rappahannock, l'aile de Longstreet (à l'exception de la division d'Anderson, qui reste à Jefferson) suit le sillage de Jackson, mais n'atteint que Orleans à la tombée de la nuit. Ils sont séparés de Jackson par 64 km. Toute l'armée de Virginie - tout comme une importante chaîne de montagnes - se retrouve entre les deux ailes rebelles.

27 AOÛT 1862

Pope reçoit des rapports selon lesquels la voie ferrée Orange & Alexandria a été coupée, mais il attribue à un raid de cavalerie ennemie les dommages. Il n'est même pas certain que la force de Jackson soit passée par Thoroughfare Gap. Néanmoins, il décide de se retirer de la Rappahannock et de repositionner ses forces à environ 24 km au nord-est près de Buckland (N3022) et de Gainesville. À la tombée de la nuit, les corps de Sigel et de McDowell sont étalés à l'ouest de Gainesville sur la grande route de Warrenton. Le IX corps de Reno et la division de Kearny du III corps (Armée du Potomac) marchent depuis Catlett's Station (N3330) jusqu'à Greenwich (N3324). Le V corps de Porter et le II corps de Banks arrivent respectivement de Warrenton Junction et de Fayetteville (N2433). En recevant les rumeurs selon lesquelles l'ennemi est en force à Bristoe, la division de Hooker remonte la voie ferrée et rencontre la division d'Ewell à Kettle Run (N3626). Une rude bataille est engagée, et Ewell recule vers Manassas. Pour la première fois, Pope se rend compte que Jackson est arrivé sur ses arrières. Les divisions de Taliaferro et de Hill de l'aile de Jackson pillent le dépôt de l'Union à Manassas et repoussent une attaque imprudente de la part d'une brigade du New Jersey du VI corps, qui a été envoyée par voie ferrée d'Alexandria pour protéger le pont Orange & Alexandria sur le Bull Run. Les rebelles poursuivent les fédéraux vaincus jusqu'au Bull Run et brûlent n'importe comment le pont - qui est réparé à la hâte par les ouvriers du chemin de fer de l'Union. Réalisant que Pope peut l'encercler à Manassas, Jackson décide de se retirer vers le nord jusqu'à Groveton (N3720) près de l'ancien champ de bataille du Bull Run (N3820). La brigade de cavalerie rebelle de Fitz Lee commence un raid vers Alexandria, dans l'espoir d'interrompre la ligne Orange & Alexandria entre cette ville et le Bull Run. Depuis Orleans, l'aile de Longstreet se déplace rapidement pour aider Jackson, atteignant White Plains à la tombée de la nuit.

Le souci de Lee de réunir l'armée rebelle augmente lorsque la brigade de cavalerie de l'Union de Buford affronte la colonne de Longstreet près de White Plains et l'oblige à se déployer en ligne de bataille pendant une courte période. Si Longstreet ne peut pas dépasser Thoroughfare Gap rapidement, Lee pense que Jackson risque d'être surpassé.

28 AOÛT 1862

Les trois divisions de Jackson se réunissent à Groveton vers midi. S'attendant à encercler Jackson à Manassas Junction, Pope ordonne à son armée de s'y concentrer. Au moment où les premiers fédéraux arrivent à Manassas vers midi, Jackson est parti. Pope pousse le III corps de Heintzelman et le IX corps de Reno vers Centreville (N4318) et retrouve des traces des rebelles des dernières 24 heures. A la tombée de la nuit, Pope n'a rien accompli et n'a toujours aucune idée de l'emplacement de Jackson. La brigade de cavalerie de Fitz Lee traverse Fairfax (N5016) et endommage la voie ferrée près de Burke's Station (N5220). Il se retire par Vienna (N5214). À Gainesville, McDowell est averti par Buford que Longstreet est sur le point de traverser Thoroughfare Gap. McDowell commande au I corps de Sigel et à la division de Reynolds de faire face à Longstreet dans la passe. Cependant, l'ordre de Pope de se concentrer à Manassas change radicalement les plans de McDowell. Seule la division de Ricketts du corps de McDowell est détachée vers Thoroughfare Gap, où elle s'oppose à la division de DR Jones de l'aile de Longstreet. Ricketts retarde efficacement Longstreet dans la passe jusqu'au crépuscule, puis se retire. Sa position devient insoutenable lorsque Longstreet envoie la division de Wilcox à travers les montagnes à Hopewell Gap (N2816). À la tombée de la nuit, l'avant-garde de Longstreet se repose à l'est de la montagne. McDowell et Sigel marchent vers Manassas, mais ils reçoivent des ordres dans l'après-midi pour rediriger leur marche vers Centreville. Pope est complètement déconcerté. La division de King du corps de McDowell marche sur la grande route de Warrenton jusqu'à tard dans l'après-midi quand elle est attaquée de manière inattendue par Jackson à Groveton. Une bataille féroce s'ensuit, connue sous le nom de la bataille de Brawner's Farm. Le combat n'est pas concluant, mais les victimes des deux camps sont extraordinairement élevées. Peu de temps après minuit, King se retire péniblement du champ de bataille, mais Pope a maintenant découvert l'emplacement exact de Jackson.

29 AOÛT 1862

Pope est à tort convaincu que Jackson se retire vers les montagnes. "McDowell a intercepté la retraite de l'ennemi", écrit-il à Kearny. "À moins qu'il ne puisse s'échapper par des sentiers menant vers le nord ce soir, il doit être capturé". Une grande partie de l'armée de Pope bascule vers l'ouest depuis Centreville jusqu'à Groveton le long de la grande route de Warrenton, mais Pope se met en colère quand il découvre que la division de King a abandonné le champ de bataille de la veille aux rebelles. Le corps de Sigel et la division de Reynolds ouvrent la deuxième bataille de Manassas en attaquant sans succès la ligne de Jackson le long d'un talus inachevé de la voie ferrée (N3619, N3719). Après une accalmie de plusieurs heures, Heintzelman et Reno lancent de féroces attaques contre la gauche et le centre de Jackson et sont très proches de briser la ligne rebelle. Cependant, les fédéraux sont repoussés très chèrement pour les deux camps. Plus tôt, McDowell et Porter ont reçu l'ordre de marcher de Manassas Junction à Gainesville via Bethlehem Church (N3822) afin que la "retraite" de Jackson en bas de la grande route de Warrenton depuis Groveton soit bloquée. Cependant, Buford informe McDowell que l'ennemi occupe déjà Gainesville en force. Ce sont les hommes de Longstreet, qui sont partis tôt de Thoroughfare Gap et qui ont marché rapidement pour aider Jackson à Groveton. La présence de Longstreet à Gainesville, ainsi que le son des fusillades au nord, démontrent clairement à McDowell et à Porter (en N3722) que Jackson ne retraite pas et qu'il est sur le point d'être renforcé par Longstreet. Au lieu de marcher vers Gainesville, le corps de McDowell se déplace vers la grande route de Warrenton via New Market (N3821) et rejoint la bataille qui fait rage à Groveton. Porter, embrouillé par les ordres peu clairs de Pope, reste inactif avec son V corps sur la voie ferrée de Manassas Gap (N3722) pendant la plupart de la journée et ne participe pas à la bataille. Pour cela - et pour plusieurs autres accusations - Porter sera traduit plus tard devant la cour martiale, déclaré coupable et radié de l'Armée des États-Unis. (En 1882, le président Chester Arthur gracie

la peine de Porter). Du côté des rebelles, Longstreet atteint le champ de bataille avant midi, mais il reste étrangement inactif pendant la journée. Lee souhaite qu'il attaque le flanc gauche de Pope, mais Longstreet s'y refuse, demandant plus de temps pour se préparer. L'une de ses divisions (celle de Hood) affronte McDowell sur la grande route de Warrenton en fin d'après-midi et se retire. La brigade de cavalerie de Fitz Lee revient de son raid et prend position sur la gauche de Jackson à proximité de Sudley Springs (N3718).

30 AOÛT 1862

Ce que Pope a toujours craint est en train de se produire : il est attaqué par l'armée de Virginie du Nord de Lee avant que l'Armée du Potomac de McClellan ne soit complètement arrivée de Richmond. En fait, en dehors du IV corps de McClellan (qui a reçu l'ordre de rester sur la Péninsule), toute l'Armée du Potomac s'est déjà redéployée vers le nord de la Virginie. Malheureusement pour Pope, le II corps de Sumner et le VI corps de Franklin commencent juste à marcher pour aider Pope après beaucoup de retard dans le débarquement à Alexandria. Leur progression est si lente que le secrétaire du président Lincoln remarque qu' "il lui semblait [à Lincoln] que McClellan voulait que Pope soit vaincu". La présence de Sumner et de Franklin au Bull Run donnerait à Pope un avantage décisif sur Lee, mais ils n'arrivent pas à temps. Sur le champ de bataille, le V corps inactif de Porter se déploie devant Groveton et Pope ordonne une attaque massive contre Jackson peu de temps dans l'après midi. Encore une fois, la ligne rebelle est sévèrement battue, mais elle tient le terrain. Pope ignore la menace contre son flanc gauche posé par Longstreet (dans N3621), qui est maintenant prêt à combattre. L'attaque de Longstreet est couronnée de succès, mais ne rejette pas les fédéraux du champ de bataille. Au crépuscule, Pope tient une ligne concave avec sa droite sur le Bull Run (N3819) et sa gauche appuyée sur Henry House Hill (N3820). Après l'obscurité, l'armée de Pope se retire à Centreville (N4318) en bon ordre, se déplaçant le long de la grande route de Warrenton par Stone Bridge (qui est démolie par les hommes de Sigel). Lee ne poursuit pas agressivement. Les pertes fédérales sont d'environ 14 500 hommes dans la bataille de trois jours : les confédérés en perdent environ 9 000.

31 AOÛT 1862

À Centreville, Pope rejoint le VI corps de Franklin tout frais et se déploie dans l'attente d'une autre attaque de Lee. Le II corps de Banks (Armée de Virginie), qui a gardé Bristoe Station pendant la bataille, et le II corps de Sumner (Armée du Potomac) arrivent à Centreville pendant la journée pour renforcer Pope. Heureusement, pour les fédéraux, il pleut beaucoup la plupart du temps, ce qui réduit considérablement la poursuite de Lee. L'aile de Longstreet passe toute la journée sur le champ de bataille, tentant de temps en temps d'attirer l'attention de Pope. Pendant ce temps, les trois divisions de Jackson commencent une autre large marche de flanc vers le nord pour tenter de se mettre entre Pope et Washington, en marchant par Sudley Mineral Springs (N3718) vers la grande route de Little River (N3713) et en se reposant pendant la nuit à Pleasant Valley (N4114) et à Gum Springs (N3812). Les brigades de cavalerie rebelle de Fitz Lee et de Robertson précèdent Jackson et s'accrochent avec la cavalerie fédérale aussi loin à l'est que Ox Hill (N4716).

1 SEPTEMBRE 1862

L'activité de la cavalerie rebelle sur la grande route de Little River fournit à Pope un indice que l'ennemi tente une autre marche de flanc sur sa droite. De forts détachements de l'armée de Pope sont déployés vers Germantown (N4917) et Fairfax (N5017) pour ouvrir une ligne de retraite vers Washington. Pendant ce temps, Pope ordonne à ses commandants de corps à Centreville de reconnaître vers le nord pour comprendre ce que font les rebelles. Jackson continue sa marche vers Fairfax, atteignant Chantilly (N4415) vers 9 heures du matin et Ox Hill environ six heures plus

tard. Puisque Ox Hill est à environ 5 km de Chantilly, il est évident que Jackson retient son avance, de sorte que l'aile de Longstreet, maintenant en marche depuis Sudley Springs, reste à portée de le soutenir en cas de bataille.

Au début de l'après-midi, Pope est tellement préoccupé par l'emplacement de Jackson qu'il ordonne à toute son armée de se retirer de Centreville vers Germantown. Le IX corps de Reno et le III corps de Heintzelman dirigent la retraite avec comme instructions de se déplacer vers le nord jusqu'à la grand route de Little River et de prendre une position défensive à plusieurs kilomètres au nord-ouest de Germantown. La division de Stevens du IX corps de Reno se heurte à l'aile de Jackson juste au sud de Ox Hill en fin d'après-midi. Les fédéraux demandent des renforts et mènent des attaques fragmentaires et coûteuses, ne réussissant pas à déloger les rebelles. Cependant, l'avance de Jackson sur Fairfax est interrompue, et la ligne de communication de Pope avec Washington est ouverte. Les deux camps se battent dans un grand désordre à cause d'un fort orage à la tombée de la nuit. Dans cette bataille de Chantilly, les généraux fédéraux Issac Stevens et Philip Kearny sont tués. Pope ne le réalise pas encore, mais la campagne est sur le point d'arriver à une brusque fin.

2 SEPTEMBRE 1862

Pope avertit Lincoln : "Sauf si quelque chose peut être fait pour rétablir le moral de cette armée, elle fondra avant que vous ne le sachiez". Dès le matin, Lincoln et Halleck contactent McClellan et lui ordonnent de prendre en charge les moyens de défense de Washington, en consolidant l'Armée de Virginie et

l'Armée du Potomac. Malgré sa forte position à Germantown, Pope suggère de reculer vers les défenses de la capitale et reçoit la permission de le faire avant midi. À Munson's Hill (N5816), Pope et McClellan ont un échange glacial au cours duquel les troupes fédérales apprennent avec bonheur que "Little Mac" a été rétabli au commandement. Selon Robert E. Lee, "la proximité des fortifications autour d'Alexandria et de Washington rendait le prolongement de la poursuite inutile". Il fait donc se reposer son armée toute la journée près de Chantilly, à l'exception de la cavalerie de Stuart, qui occupe Fairfax et sonde vers Flint Hill (N5116) et Vienna (N5214). En outre, le 2^e de cavalerie de Virginie se jette sur Leesburg (N3402) pour capturer une petite force fédérale qui opérait dans le comté nordiste de Loudoun. Lee décide alors de s'engager dans une nouvelle stratégie audacieuse. Il sent fermement que son armée ne peut pas capturer Washington par un assaut direct, et qu'elle ne peut pas vivre très longtemps en se nourrissant sur le comté ravagé de Fairfax sans liaison ferroviaire sécurisée vers Richmond. Il décide donc d'envahir le Maryland. En faisant cela, il émet l'hypothèse que le Maryland peut être encouragé à rejeter le joug de l'Union et à rejoindre la Confédération. En outre, ses troupes trouveront plus facilement de quoi vivre sur les terres riches du Maryland, tandis que les terres agricoles dévastées de Virginie centrale gagneront du temps pour se remettre de l'occupation fédérale.

La campagne d'Antietam est sur le point de commencer.

INDEX GÉOGRAPHIQUE

La nomenclature suivante devrait améliorer la compréhension des joueurs pour la région représentée sur la carte de *Stonewall Jackson's Way* :

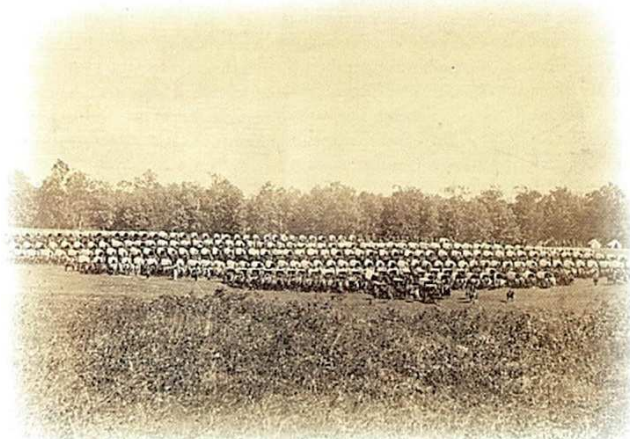
Montpelier (Hex S0533) : maison du président James Madison (1751-1836) et de son épouse Dolley. Maintenant elle appartient au National Trust for Historic Preservation. Ouvert au public.

Cedar Mountain (Hex S1024) : la bataille entre Jackson et Banks le 9 août 1862 a eu lieu dans un hexagone adjacent, S1023. L'ensemble du champ de bataille est propriété privée.

Clark's Mountain (Hex S1527) : un poste d'observation confédéré favori et une station de signalisation. Lee a observé l'armée de Pope sur la rive nord de la Rapidan depuis son sommet. Aujourd'hui, le sommet de la montagne est propriété privée et n'est pas accessible au public.

Hinson's Mill (Hex S1405) : l'endroit où l'aile de Jackson a traversé la Rappahannock sous les étoiles lors de son épopée autour de l'Armée de Virginie de Pope le 25 août 1862.

Brandy Station (Hex S1916) : site de la plus grande bataille de cavalerie de la guerre, qui a eu lieu le 9 juin 1863. Le champ de bataille (y compris près de Fleetwood Hill et de St. James Church) a peu changé depuis la bataille, mais certaines parties sont menacées par le développement. Le 5 juin (et à nouveau le 8 juin), la cavalerie confédérée de JEB Stuart a fait une grande revue dans un champ situé à environ 1 km à l'ouest de Brandy Station (S1816).



Parc de chariots à Brandy Station, 1863

Kelly's Ford (Hex S2618) : l'un des lieux favoris de traversée de la Rappahannock de l'Armée du Potomac. Le célèbre artilleur à cheval confédéré John Pelham a été tué ici le 17 mars 1863 lors d'un engagement de cavalerie. Il y a un monument à sa mémoire près du gué.

Salubria (Hex S2220) : le raid de cavalerie de Kilpatrick Dahlgren contre Richmond en février-mars 1864 a commencé dans ce manoir colonial près de la Rapidan.

Stevensburg (Hex S1920) : le célèbre éclaireur de JEB Stuart, Will Farley, a été tué à deux hexagones au nord d'ici (S1918) lors de la bataille de Brandy Station. Comme l'a raconté D.S. Freeman dans "*les lieutenants de Lee*", Farley y a eu sa jambe coupée peu de temps avant sa mort et y a déclaré : "C'est une vieille amie, messieurs, et je ne veux pas m'en séparer".

Culpeper (Hex S1418) : En 1749, George Washington, âgé de 17 ans, a obtenu une charge d'arpenteur à Culpeper.

Germanna, Culpeper Mine, Ely's Fords (Hexagones S2623, S2924, S3223) : les passages de la Rapidan utilisés par l'Armée du Potomac au début de la campagne de la Wilderness en mai 1864.

Ellwood (Hex 2826) : maintenant appartenant au National Park Service, Ellwood est la maison la plus historique de la région de la Wilderness. Lafayette s'y est rendu lors de sa tournée américaine en 1824. Le bras de Stonewall Jackson, amputé pendant la bataille de Chancellorsville le 1^{er} mai 1863, est enterré dans un cimetière voisin. La maison a été utilisée comme quartier général par le V corps de l'Armée du Potomac de Warren lors de la bataille de la Wilderness à proximité.

Vaucluse Gold Mine (Hex S2925) : une des nombreuses mines de la région de la Wilderness au milieu du XIX^e siècle. Les signes de son existence sont encore visibles sur la route de Vaucluse au large de la moderne route 3.

Wilderness Church (Hex S3227) : la célèbre attaque de flanc du 2 mai 1863 de Jackson à la bataille de Chancellorsville a écrasé le XI Corps de l'Union à 1 km à l'ouest de cet hexagone (S3127).

Beverly Ford (Hex S2213) : utilisé par la cavalerie de l'Union (avec Kelly's Ford) comme lieu de traversée de la Rappahannock immédiatement avant la bataille de Brandy Station le 9 juin 1863.

Catlett's Station (Hex S3307) : Le pont de chemin de fer Orange & Alexandria à travers le Cedar Run était l'objectif du raid de cavalerie de JEB Stuart le 22 août 1862 lors de la deuxième campagne de Manassas. Bien que Stuart n'ait pas détruit le pont, il a capturé une grande quantité d'équipements dans la tente du quartier général de Pope, y compris le pardessus du général de l'Union.

Hazel Grove et Chancellorsville (Hexagones S3328 et S3427) : le centre de la ligne de l'Union lors de la bataille de Chancellorsville en mai 1863. Les confédérés de Jackson ont dépassé cette position le 2 mai, en partant de la route Orange Plank (S3428) après Catherine Furnace et Wellford House (S3429 et S3330, dont les restes sont encore visibles dans le National Battlefield Park), puis sur Brock Road tout le long de Old Turnpike près de la Wilderness Tavern (S2926).

Parker's Store (Hex S2829) : site de l'escarmouche d'ouverture dans la partie sud de la bataille de la Wilderness le 5 mai 1864. Finalement, les confédérés de A.P. Hill ont repoussé le II corps de Hancock jusqu'au carrefour des routes Orange Plank et Brock (S3028). Les tranchées de la bataille de la Wilderness peuvent encore être vues aujourd'hui à ce carrefour.

Spotsylvania Court House (Hex S3734) : Lee et Grant se sont affrontés lors de la bataille de Spotsylvania dans les hexagones S3633, S3733 et S3833 du 8 au 19 mai 1864.

Salem Church (Hex S4028) : cette église pittoresque en briques, maintenant presque entièrement entourée de centres commerciaux, a été le lieu d'un engagement le 3 mai 1863 qui a marqué la fin de la bataille de Chancellorsville.

Fredericksburg (Hex S4328) : L'assaut de Burnside contre les positions confédérées sur les hauteurs de Marye (S4228) y a eu lieu le 13 décembre 1862. Beaucoup de bâtiments à Fredericksburg témoignent encore des dégâts de la bataille de 1862.



Ponts flottants à travers la Rappahannock à Fredericksburg, 1863.

Banks' Ford (Hex S4027) : les retranchements confédérés y sont encore clairement visibles sur la rive sud de la Rappahannock.

Scott's Ford (Hex S4126) : le gué par lequel le VI corps du général John Sedgwick s'est échappé à travers la Rappahannock à la fin de la Bataille de Salem Church, mettant fin définitivement à la campagne de Chancellorsville.

Snowden (Hex S4227) : cette belle maison située au sommet d'une colline juste à côté de Fredericksburg a été le siège d'une conférence en novembre 1862 entre Robert E. Lee et le maire Slaughter de Fredericksburg au sujet de la menace du général Burnside de bombarder la ville si le maire refusait de se rendre aux forces de l'Union. La maison originale a été détruite par le feu après la guerre de Sécession, mais une structure presque identique a été construite sur le même site.

Falmouth (Hex S4426) : fondée en 1720, les forges de fer de Falmouth ont contribué à fournir à l'armée continentale une grande partie de son équipement pendant la Révolution.

Chatham (Hex S4427) : cette belle maison sur un promontoire surplombant la rivière Rappahannock était le quartier général du général de l'Union Irvin McDowell en avril 1862 et celui du général Edwin Sumner pendant la campagne de Fredericksburg. Les canons de l'Union sur la pelouse devant Chatham ont bombardé Fredericksburg le 11 décembre 1862. Maintenant, siège du Parc national militaire de Fredericksburg et de Spotsylvania, la maison est un "must" pour les touristes de la guerre de Sécession. Parmi les visiteurs de la maison il y eut George Washington, Abraham Lincoln, Clara Barton et Walt Whitman. Essayez de repérer les graffitis de l'Union sur les murs intérieurs.

Hamilton's Crossing (Hex S4531) : Le flanc droit confédéré à la bataille de Fredericksburg. Un mémorial en pyramide de pierre le long des voies ferrées de Richmond, Fredericksburg et du Potomac (encore utilisé par l'AMTRAK) marque le lieu d'une attaque victorieuse de l'Union par la division de Meade.

Water Tower (Hex S4624) : après avoir examiné le pont de chemin de fer au-dessus du ruisseau du Potomac, construit par l'ingénieur ferroviaire de l'Union Herman Haupt au printemps 1862, Abraham Lincoln remarqua : "Cet homme, Haupt, a construit un pont sur le ruisseau du Potomac, d'environ 120m de long et de près de 30m de haut, sur lequel des trains chargés passent toute les heures, et sur ma parole, messieurs, il n'y a rien ici que des haricots et des farines de maïs".

Belle Plain (Hex S5025) : base d'approvisionnement de l'Union pendant la phase initiale de la campagne de la Wilderness et de Spotsylvania de Grant. Ce fut également une zone de détention pour les prisonniers confédérés avant leur transfert dans les camps de prisonniers de guerre.



Prisonniers confédérés à Belle Plain, photographie de Mathew Brady

Boscobel (Hex S4625) : maison du grand avocat de Fredericksburg William Little, qui est censé avoir été un espion confédéré. La maison a été détruite par le feu après la guerre de Sécession, mais une partie du cimetière Boscobel est encore visible.

Snowdon (Hex S4930) : maison du major John Seddon, frère du secrétaire de la guerre confédéré James Seddon. Après la mort de John Seddon en 1863, sa veuve, Mary Little Seddon, est restée

dans la maison avec ses enfants, sa mère et sa sœur. Dans la nuit du 9 août 1864, Snowden a été brûlée sur l'ordre du général de l'Union Ben Butler en représailles de l'incendie de la maison du général de poste Montgomery Blair, "Silver Spring", par les troupes confédérées lors du raid d'Early sur Washington.

King George Court House (Hex S5828) : route d'évacuation de John Wilkes Booth suite à l'assassinat du président Abraham Lincoln qui l'emmena juste à l'est de cet endroit. Il a été tué par la cavalerie de l'Union le 26 avril 1865 à quelques kilomètres seulement au-delà du coin sud-est de la carte.

Gunston Hall (Hex S5805) : maison du grand patriote américain George Mason, le "Père de la Déclaration des droits". Ouvert au public.

Pohick Church (Hex S5602) : toujours debout sur le côté est de la Route 1, près du Fort Belvoir actuel, c'était l'église paroissiale des environs du Mont Vernon et de Gunston Hall.

Winchester Toll House (Hex N0301) : La ville de Winchester, qui a changé de mains plusieurs fois pendant la guerre, se trouve au nord du bord de carte à un hexagone de distance.

Kernstown (Hex N0102) : site de la bataille d'ouverture de la célèbre campagne de la Vallée de la Shenandoah de Stonewall Jackson le 23 mars 1862. Aussi le site d'une bataille le 24 juillet 1864 pendant les opérations de Jubal Early dans la Vallée.

White Post (Hex N0707) : nommé d'après une borne érigée par George Washington lors de l'arpentage d'un itinéraire vers la maison voisine de Lord Thomas Fairfax avant la Révolution.

Front Royal (Hex N0214) : le 23 mai 1862, Stonewall Jackson y a surpris et malmené une petite garnison de l'Union protégeant l'une des entrées stratégiques de la Vallée de la Shenandoah. La guerre fratricide n'a jamais été plus émouvante qu'à Front Royal, où le 1^{er} d'infanterie confédérée du Maryland a participé à des combats rapprochés contre le 1^{er} d'infanterie de l'Union du Maryland. Le cri de ralliement de l'Union à Front Royal, "Ralliez-vous autour du drapeau", est la devise de l'après-guerre du 1^{er} d'infanterie du Maryland de la garde nationale du Maryland, et est encore utilisée aujourd'hui par le 115^e d'infanterie de la garde nationale du Maryland.

Upperville (Hex N 1910) : site d'une escarmouche de cavalerie le 21 juin 1863 lors de la campagne de Gettysburg. Le cœur de ce que l'on appellera plus tard "la Confédération de Mosby".

Aldie (Hex N3111) : site d'une escarmouche de cavalerie le 17 juin 1863 lors de la campagne de Gettysburg.

Buckland (Hex N3022) : site d'une escarmouche de cavalerie le 19 octobre 1863, lors de laquelle les confédérés de JEB Stuart ont déroulé une force de l'Union qui patrouillait vers l'ouest à travers le Broad Run. Les confédérés ont appelé l'affaire "les courses de Buckland".

Centreville (Hex N4318) : le point de concentration de l'armée fédérale de McDowell avant la première bataille de Manassas en 1861. Aussi le lieu où l'Armée de Virginie de Pope battue a retraité après sa défaite du Second Manassas un an plus tard.



Centreville, fortifications sur les hauteurs, mars 1862

Groveton (Hex N3720) : les combats du premier et du second Manassas se sont déroulés à proximité. Au premier Manassas, qui a eu lieu le 21 juillet 1861, l'Armée de l'Union de McDowell a marché autour du flanc gauche confédéré à Sudley Springs (N3718) et a repoussé l'ennemi au sud de la grand route de Warrenton. Dans les lourds combats sur Henry House Hill (N3820), les renforts confédérés ont forcé McDowell à se retirer à Sudley Springs et à Stone Bridge (N3919). Pour plus d'informations sur le Second Manassas, consultez la section "Le Jeu comme Histoire".

Ball's Bluff (Hex N3701) : site d'une incursion désastreuse sur la rive sud du Potomac le 21 octobre 1861, lors duquel le colonel Edward Baker - un sénateur de l'Oregon et un ami proche du président Lincoln - a été tué. La force de l'Union a également subi près de 1000 victimes.

Leesburg (Hex N3502) : fondé en 1758, Leesburg fut un havre pour le président James Madison et son cabinet après la capture britannique de Washington en août 1814.

Edwards' Ferry (Hex N3903) : site majeur de traversée du Potomac utilisé par l'Armée du Potomac de Hooker à la poursuite de Lee lors de la campagne de Gettysburg, en juin 1863.

Fairfax Court House (Hex N5017) : site d'une des premières escarmouches de la guerre de Sécession, le 1^{er} juin 1861. Le bâtiment de la cour de justice, qui a été construit en 1800, a été utilisé comme écurie par les troupes de l'Union pendant une grande partie de la guerre.



Fairfax Court House, photographie de Mathew Brady

Falls Church (Hex N5715) : fondée à la mi-1700, Falls Church est maintenant noyée dans la métropole de Washington D.C. L'église d'où la ville tire son nom existe toujours. Elle a été utilisée comme hôpital de l'Union pendant la guerre de Sécession.

Dumfries (Hex N5134) : Dumfries est surtout connue comme la maison du premier biographe de Washington, Parson Weems - l'homme qui a inventé l'histoire du cerisier.

Occoquan (Hex N5227) : autrefois un port international animé de la période coloniale, Occoquan a lentement décliné en importance lorsque la rivière Occoquan s'est envasée, empêchant les navires de naviguer directement jusqu'à la ville.

Springfield Station (Hex N5620) : vous n'y trouverez aucun signe de la guerre de Sécession. Aujourd'hui, ce carrefour du périphérique de Washington (Interstate 495) et de l'Interstate 95 connaît une des pires circulations de la côte Est.

6 Mile Post (Hex N5819) : Alexandria, terminus de la voie ferrée Orange & Alexandria, est à environ 7 km (quatre hexagones) directement à l'est de cet hexagone.

NOTES DU CONCEPTEUR

RÉIMPRIMÉ DE LA PUBLICATION ORIGINALE DE 1992

L'inspiration dans la conception de jeux peut venir à n'importe quel moment. L'idée de *Sixth Fleet* (Victory Games, 1985) m'est venue en jouant sur le terrain lors d'une partie ennuyeuse de softball YMCA à l'été 1983. L'inspiration pour *St Lo* (West End Games, 1986) m'est venue à l'esprit alors que j'étais coincé dans un bus du District de Columbia au milieu d'une tempête de neige. Alors que j'étais assis sur les rives de la rivière Rappahannock au gué de Kelly pendant mes vacances en 1991 (Hex S2618 dans le jeu), j'ai eu l'idée de *Stonewall Jackson's Way*.

L'un des aspects les plus positifs de vivre dans le Maryland est pour moi la proximité avec les sites de la guerre de Sécession. Avec une demi-douzaine de parcs nationaux de champs de bataille à moins de deux heures de route de chez moi, j'ai passé une bonne partie de mes loisirs au cours de la dernière décennie à explorer Gettysburg, Antietam, Harpers Ferry, Manassas, Fredericksburg, Chancellorsville, la Wilderness et Spotsylvania. Cependant, j'ai toujours connu une excitation curieuse en m'aventurant dans des endroits moins connus de la guerre de Sécession du Maryland et de Virginie, dont la plupart ne sont pas protégés par le service des parcs nationaux. Sans la commodité d'une jolie brochure du service du parc, il faut faire un peu de recherche de fond pour comprendre exactement ce qui s'est passé il y a 130 ans lors de la campagne du Maryland à un obscur carrefour ou à un gué caché dans les bois de Virginie. Cependant, les avantages de ce type de tourisme de la guerre de Sécession sont excellents, et c'est la raison pour laquelle j'ai pris une semaine de congé au printemps 1991 pour me promener tranquillement en Virginie. En plus du gué de Kelly, mon voyage m'a emmené dans des sites aussi oubliés que Ellwood (Hex S2826, où le bras de Stonewall Jackson est enterré), Clark's Mountain (Hex S1527, d'où Robert E. Lee a observé l'Armée de Virginie de Pope à travers la Rapidan en août 1862), Sperryville (Hex S0108, où Sigel traînassait à l'été 1862), Amisville (Hex S1406, où Jackson a commencé sa marche de flanc autour de Pope) et Germanna Ford (Hex S2623, où l'armée de Grant est entrée dans la Wilderness en mai 1864).

Tout en faisant du pique-nique à Kelly's Ford, il m'est venu à l'esprit qu'il y avait une guerre de Sécession "cachée" dans notre propre jardin que même les plus grands experts de la guerre de Sécession connaissent peu. Alors que nous comprenons beaucoup de choses sur les champs de bataille et les tactiques de la guerre de Sécession, notre connaissance des circonstances qui ont amené les armées à la bataille n'est pas énorme. Cela est quelque peu surprenant, car les combats de la guerre de Sécession étaient rarement décisifs. La grande victoire du Nord à Gettysburg, par exemple, n'était pas Waterloo, et l'armée de Lee a continué à combattre pendant encore près de deux ans - ne cédant qu'à cause de l'attrition et au manque d'approvisionnement. Le drame humain de la lutte armée est la principale raison pour laquelle la plupart des étudiants de la guerre de Sécession se focalisent sur les batailles plutôt que sur les campagnes. Il n'y a pas un grand intérêt à étudier les taux de marche, les réseaux routiers, la logistique ou d'autres considérations qui ont dominé les esprits des commandants d'armée.

Ou y en a-t-il ? Si vous êtes à la recherche d'un brillant général de guerre de Sécession, ne le cherchez pas sur le champ de bataille; Regardez à la place la marche de flanc de Jackson autour de Pope, la campagne de Vicksburg de Grant ou la décision audacieuse de Lee de diviser son armée sur la route de Chancellorsville. Très peu de généraux de la guerre de Sécession ont compris les implications tactiques profondes des armes rayées et, en conséquence, les batailles de la guerre de Sécession furent en général des luttes sanglantes lors desquelles une petite subtilité tactique était employée. Habituellement, le vainqueur était tout aussi épuisé que le vaincu à la fin de l'engagement.

Il est important de noter que des généraux comme Jackson, Grant et Lee n'ont pas gagné leur haute réputation par leurs performances sur le champ de bataille. Ils ont plutôt atteint l'immortalité en adhérant à la règle fondamentale d'y arriver "le premier avec le plus grand nombre". Comment ces hommes ont-ils réussi alors que tant d'autres ont échoué ? La réponse réside dans l'utilisation la plus efficace de "grandes tactiques" pour amener l'ennemi à la bataille dans des conditions favorables pour eux-mêmes. En battant Burnside dans une course vers Fredericksburg en novembre 1862, Lee a forcé son adversaire à lancer une attaque téméraire qui était vouée à l'échec dès le début. Cependant, si Burnside était passé de Warrenton à Fredericksburg avec une plus grande rapidité et avec une idée plus ferme de ce qu'il fallait faire une fois qu'il est arrivé, la bataille aurait pu prendre un tournant très différent. Ainsi, les chefs qui ont réussi furent généralement ceux qui avaient manœuvré le plus efficacement leurs forces avant la bataille.

Depuis l'original *Gettysburg* d'Avalon Hill au début des années 1960, les jeux de la guerre de Sécession ont vraiment eu une saveur tactique. Pratiquement tous les engagements importants de la guerre de Sécession ont été couverts (souvent plus d'une fois) à différentes échelles. Seuls une poignée de jeux, surtout *Lee vs Grant*, *The Campaigns of Robert E. Lee* et *Grant Moves South*, ont dépeint le côté opérationnel de la guerre. La popularité et la longévité du système de *Great Battles of the American Civil War* peuvent attester l'appétit du hobby pour les jeux tactiques. Il y a toutes les raisons de croire que les amateurs auront un intérêt similaire dans les jeux de la guerre de Sécession à une échelle légèrement différente.

Avec *Stonewall Jackson's Way*, Avalon Hill lance une nouvelle série de jeux sur la guerre de Sécession. En utilisant une échelle commune d'un mile par hexagone et d'un jour par tour, les jeux sont principalement destinés à offrir aux joueurs un système de jeu agréable et assez simple qui capte réellement la saveur d'une campagne de la guerre de Sécession. Nous travaillons déjà sur le volume II intitulé "*Here Come the Rebels*". Celui-ci couvrira la campagne d'Antietam en septembre 1862 ainsi que le raid de Jubal Early à Washington en juillet 1864. Il disposera une carte et demie, qui se reliera à la carte de *Stonewall Jackson's Way* au cas où quelqu'un serait suffisamment accroc pour simuler l'offensive entière de Lee à l'été 1862, de Cedar Mountain jusqu'à Antietam. Le volume III sera "*High Tide at Gettysburg*", un jeu sur deux cartes couvrant l'invasion de Lee en Pennsylvanie à l'été 1863. "*Stonewall in the Valley*", également sur deux cartes, sera le volume IV.

Aucun des quatre premiers volumes de la série ne nécessite la possession d'un autre volume, nous espérons pouvoir affiner le système de jeu en fonction des retours des joueurs. Les joueurs familiers de la série *Fleet* de Victory Games savent à quel point le système de jeu a changé d'un jeu à l'autre en fonction de leurs suggestions pour l'améliorer. Nous espérons renouveler ce succès pour cette série, alors n'hésitez pas à nous contacter.

Une remarque sur la carte. Jamais en dix-sept ans de conception de jeux je n'ai plus travaillé sur une carte que sur celle-ci. L'ensemble du processus, de la recherche au produit final, a pris près de quatre mois. La tâche m'a amené dans les sociétés historiques du comté de tout le Maryland et de la Virginie, où j'ai pu habituellement obtenir ou copier des cartes d'assurance du comté de la période de la guerre de Sécession. Ces feuilles précieuses représentaient en détail les réseaux routiers et énuméraient les propriétaires de pratiquement toutes les maisons à l'intérieur des limites du comté. J'ai énormément apprécié l'étude de ces cartes et j'ai essayé de donner une partie de leur riche saveur sur la carte de jeu. Les joueurs sont assurés que chaque route sur la carte avait sa contrepartie dans la réalité à peu près à

l'emplacement indiqué - plus ou moins quelques centaines de mètres en raison des distorsions requises par la grille d'hexagones. (Notez que les routes très étroites ou les pistes de petite ferme ont généralement été omises sur la carte; leur présence est indirectement reflétée par le coût requis pour entrer dans un hexagone à travers un bord d'hexagone de non-route). J'apprécierai grandement les remarques sur la carte par les joueurs qui pourraient avoir accès à des cartes historiques encore plus détaillées - même pour des modifications dans des hexagones isolés. Les sources de nouvelles informations nous permettront de corriger les erreurs et d'améliorer les cartes dans les futurs volumes de la série.

L'une des découvertes les plus surprenantes que j'ai faites en travaillant sur ce projet a eu lieu lorsque j'ai agrandi une carte du célèbre cartographe confédéré Jed Hotchkiss à la même échelle qu'une carte moderne du Maryland. J'ai superposé la carte de Hotchkiss au-dessus de la carte moderne sur une table en verre et je les ai examinées tout en éclairant par dessous avec une lumière puissante. À quelques exceptions près, le réseau routier moderne et les routes de la guerre de Sécession correspondent presque exactement ! Au cours de mes nombreux déplacements dans les campagnes de Virginie et du Maryland, la découverte que le développement moderne a moins changé la topographie de la guerre de Sécession que l'on pourrait l'imaginer, a amélioré ma compréhension de la campagne couverte par *Stonewall Jackson's Way*. S'il y a un intérêt suffisant - et encore une fois, nous aimerions connaître les avis des clients - peut-être que nous pourrions organiser un tournoi de joueurs sur la campagne de la guerre de Sécession immédiatement avant (ou à la suite de) une convention locale ou Avaloncon.

Joseph M. Balkoski

NOTES DE REFONTE, FÉVRIER 2013

Ce projet a d'abord commencé avec la conception de mon nouveau scénario "*Enfermez tout le monde*" au printemps 1999. Après la conception par Mike Belles et moi-même de *All Green Alike*, la publication d'un groupe de jeux incluant les deux campagnes est devenu l'objectif. Par conséquent, une refonte des scénarios originaux de SJW était nécessaire pour les mettre à jour au regard des règles standards et les rééquilibrer. Voici quelques remarques intéressantes sur la refonte de quelques scénarios.

Cedar Mountain a toujours été un bon scénario à jouer, mais autant la version originale et d'autres vieilles refontes étaient biaisées en faveur des confédérés sans qu'il y ait de moyens pour l'équilibrer avec une enchère. Le problème était une perte élevée de l'Union, ce qui amenait les joueurs à avoir peur de disposer leurs forces de manière combative autour de l'objectif (Culpeper). La solution était de faire en sorte que l'objectif vaille un multiple élevé de pertes de combat et aussi de donner des PV pour les différents niveaux de contrôle de l'objectif. Les PV qui en résultent en font un scénario équilibré, sans risque d'une fuite de l'Union ou d'un grignotage de Jackson sur Sigel comme manière ordinaire de victoire; Les deux camps veulent maintenant se mêler autour de l'objectif.

"*Lee vs Pope*" m'a mis sur la voie de GCACW en raison de la façon dont il met en évidence la manœuvre de contournement et les combats en terrain ouvert. Il était amusant à jouer malgré qu'il soit fortement biaisé en défaveur de l'Union; Mais ce biais n'était pas complètement réglable avec une enchère confédérée élevée. Réduire la durée du scénario de 5 à 2 jours le modifie de sorte que les objectifs historiques initiaux de chaque camp sont réalisables, et il présente encore beaucoup de manœuvres et de combats. Le scénario en résultant s'est avéré assez tendu et reste l'un de mes favoris.

Dans les deux scénarios "*De la Rappahannock au Bull Run*" et de la campagne, l'un de mes principaux objectifs de refonte, en plus de les convertir aux règles standards et de les équilibrer, était de me concentrer pour que les confédérés puissent gagner le jeu

surtout par l'incendie des gares ferroviaires. C'est ce que la plupart des joueurs ont fait, en particulier lorsqu'on l'a convertit aux règles standards avec la fatigue supplémentaire par tour par rapport aux règles d'origine pour lesquelles ce scénario a été conçu. Par conséquent, les PV pour l'incendie des gares ferroviaires ont été réduits et les confédérés obtiennent la majeure partie de leurs points en réunissant leur armée sur un bon terrain dans l'un des nombreux emplacements stratégiques. La large latitude donnée aux confédérés sur le choix des emplacements de fin de jeu (et de leurs PV relatifs), tout comme le mouvement typique et la variabilité du combat, rendent ces scénarios extrêmement re-jouables.

Un grand merci à Steve Likevich qui a rejoué sans fin les scénarios avec moi pendant que je les modifiais.

Chris Withers

À Noël, à l'âge de onze ans, j'ai eu mes deux premiers jeux : *Battle of the Bulge* (Avalon Hill) et *The American Revolution* (SPI). Ma vie en tant que joueur de stratégie commençait. Les wargames historiques à deux joueurs, le plus souvent portant sur la Seconde Guerre mondiale, m'occuperont les cinq années suivantes. Mais j'ai pris un chemin différent pendant l'école secondaire et le collège. Maintenant, le jeu de rôle et les jeux diplomatiques multijoueurs ont pris le devant : *Dungeons and Dragons*, *Dragonquest* de SPI, *Diplomatie*, *Machiavelli*, *Illuminati* et même *Dune* étaient mon lot habituel. Mon préféré était *Britannia* et c'est avec ce titre que j'ai pris le chemin vers la convention Avaloncon en 1992 à Camp Hill, en Pennsylvanie.

Une fois que j'ai été éliminé de ce tournoi, je me suis dirigé vers le guichet de vente d'AH pour voir s'il y avait quelque chose d'intéressant avant de reprendre la route. Un titre a attiré mon attention, me rappelant des souvenirs de mon obsession d'enfance : *The Golden Book of the Civil War*. La marche de flanc de Stonewall Jackson à Chancellorsville était particulièrement déconcertante dans un livre d'histoire pour enfants. La grande attraction de ce livre était ses cartes de bataille peintes à la main qui ressemblaient à une vue aérienne d'une énorme exhibition de miniatures. Le dessin de Chancellorsville montrait Jackson marchant d'un coin de la page à l'autre avant de revenir en arrière sur le côté opposé de la page d'où il avait commencé. Peut-être que ce nouveau jeu *Stonewall Jackson's Way* aidera à éclairer cette mémoire confuse.

Eh bien, il s'est avéré que ce jeu n'était pas sur Chancellorsville, mais plutôt la campagne beaucoup moins familière du second Manassas un an plus tôt. Pourtant, même s'il s'agissait d'un wargame sérieux à deux joueurs, j'ai été accroché. J'ai passé le mois avant le prochain Avaloncon à jouer et à rejouer le scénario *Cedar Mountain* qui allait être utilisé lors du tournoi du tout nouveau *Stonewall Jackson's Way*. Et j'attendais avec impatience le séminaire où Joe Balkoski parlerait de la série.

Mon entraînement a payé : je suis arrivé à la finale et j'ai remporté le premier tournoi de SJW en 1993. Mieux encore furent les propos de Joe sur ses projets pour la série. Davantage de jeux sur Antietam, Gettysburg et la campagne de la Vallée devaient arriver.

Ma seule déception fut qu'aucun titre sur Chancellorsville ne serait fait. Quand j'ai demandé à Joe sur cette possibilité, il m'a répondu que chaque jeu devrait ajouter de nouvelles cartes au répertoire de la série; Puisque l'action à Chancellorsville correspondait parfaitement à la carte existante pour SJW, il ne la couvrirait pas.

Une fois que "*Road to Gettysburg*" fut sorti, j'ai tenté une expérience. Et si je prenais les unités de RTG (à peu près les mêmes que celles qui apparaissent à Chancellorsville un mois auparavant) et si je les installais sur la carte sud de SJW ? J'avais presque un jeu sur Chancellorsville pour ma nouvelle série de jeux préférée. Peut-être que si j'avais de la chance, je pourrais écrire un

article pour le magazine *General* d'AH et faire publier un scénario ou deux.

J'ai donc décidé d'écrire une lettre à Joe Balkoski et de voir ce qu'il pensait de mon idée folle. Il a été très encourageant et a même déclaré que si j'allais assez loin sur le projet, il en parlerait à AH pour le publier comme un nouveau titre de la série. Maintenant, c'était certainement le moment de tester mon déjà très aimé exemplaire de SJW. Les pions de test des scénarios qui formeraient le cœur de la dernière bataille de Stonewall allaient et venaient sur ma carte sud de SJW.

Ca alla vite en 1998. *Stonewall's Last Battle* fut publié et Joe et moi avons décidé de joindre nos forces pour créer un sixième titre à la série sur la Péninsule. Cependant, les difficultés financières d'Avalon Hill ont entraîné leur vente à Hasbro cet été-là. Notre travail combiné (*On to Richmond !*) sortit à peine avant que l'activité jeu d'AH ne ferme ses portes. L'année suivante, Hasbro vendait à bas prix tout le stock de la GCACW.

Désormais, profondément impliqué dans tout ce qui concernait la GCACW, j'ai décidé de commander un exemplaire de chaque jeu comme jeu de sauvegarde. Mon exemplaire très usé de SJW ne résistera pas beaucoup plus longtemps. Cependant, quelque chose alla de travers; Quand les jeux sont arrivés, j'avais reçu deux exemplaires de *Stonewall in the Valley* mais pas de *Stonewall Jackson's Way*. J'avais des boîtes de jeux GCACW plein la maison maintenant; Mais toujours qu'un seul exemplaire de SJW.

Quinze ans de plus ont passé. Étonnamment, mon travail d'amateur sur SLB et OTR a servi de tremplin à une carrière à temps plein en tant que concepteur de jeu de plateau et de PC. Malgré de nombreux nouveaux projets, j'ai toujours sorti mon exemplaire de SJW chaque année pour les événements GCACW lors des World Boardgaming Championships (WBC); Nous jouons à la fois "*la marche de Jackson*" et "*De la Rappahannock au Bull Run*" presque tous les ans. C'est devenu un atout essentiel une fois que nous avons commencé à vouloir rééditer SJW avec Multi-Man Publishing. Déchiré sur toutes les coutures et tachées d'eau sur le panneau de Fredericksburg, mes cartes fatiguées sont devenues le point de référence pour notre nouveau travail avec Charlie Kibler pour ramener les cartes vers les normes "modernes" de la GCACW. Les pions, maintenant devenus étrangement brillants par une utilisation répétée, ont émergé une fois de plus pour être poussés sur les cartes réimprimées chaque fois que nous testions cette nouvelle édition à l'Offensive d'hiver de MMP ou WBC.

Et maintenant, nous sommes en 2013 et c'est enfi l'heure de diffuser la réédition de *Stonewall's Jackson Way*. Avec des pions complètement mis à jour, des livrets de règles et des tableaux en couleurs et une nouvelle carte chatoyante, il met un coup de vieux à mon ancien cheval de guerre. Ainsi, mon vieil exemplaire de SJW peut enfin désormais se reposer. Il montera sur mon étagère avec fierté. A coup sûr, il a servi avec valeur et distinction.

Ed Beach

CRÉDITS DE STONEWALL JACKSON'S WAY 2

Conception du jeu original : Joe Balkoski

Conception de la série : Joe Balkoski

Refonte des scénarios : Chris Withers

Conception des nouveaux scénarios (*Enfermez tout le monde, De quel côté est-il allé ?*) : Chris Withers

Développement de la refonte du jeu : Ed Beach, Chris Withers

Réalisation des cartes : Charlie Kibler

Graphisme : Nicolas Eskubi

Couverture : Keith Rocco "*Baptême à Manassas*"

Mise en page des règles : Nick Richardson

Testeurs : Ed Beach, Mike Belles, Juan Caballero, Rob Doane, Steve Likevich, Jay Meyer, Paul Nied, Justin Rice, Alberto Romero, Steve Sandy, Toshi Takasawa, Chris Withers

Correcteurs : Ric Andruth, Christopher Chandler, Rob Doane, Richard Jacobs, James R. McClure Jr., Patrick Pence, Justin Rice, Joey Sabin, Brit Rife

Traduction française : Franck Aguggiaro (atouthasard_at_gmail.com)