Série Brigade, La Guerre Civile :

Strike Them a Blow

©2006. Multi-Man Publishing, LLC. Tous droits réservés.

Strike Them a Blow
La North Anna, du 22 au 25 mai 1864
Le jeu numéro 15 de la Série Brigade, La Guerre Civile
Concepteur du Jeu : Bob Munns
Concepteur de la série et Graphisme : Dean Essig
Recherche : Peggy Magee, Frank O'Reilly, Dave Powell
Développement : Dave Antonio, Dave Aud, John Bowen, Bob Cloyd, Mark Lankin, Jim Lanyon, Dave Mignerey, Dave Newport, lance Weller
Traduction : Tonoli Pascal (Lovecraft67)

Table des Matières

Introduction
1.0 Notes sur le Terrain et la Carte
2.0 Règles Spéciales Générales
3.0 Règles Spéciales de l'Union
4.0 Règles Spéciales Confédérées
5.0 Conditions de Victoire
6.0 Scénarios
Note du Concepteur
Note Historique
Bibliographie

Introduction

Strike Them a Blow représente la bataille de la North Anna, du 23 au 25 mai 1864. Plus connu comme le terrain sur lequel Lee a créé sa défense « en V inversé », il était également le point médian de la cruciale « Overland » campagne de Grant. Lee a vu la North Anna en tant que sa meilleure et dernière chance de mettre à mal l'armée du Potomac avant de courir en dehors de la zone de manoeuvre, alors que Grant voulait détruire l'armée de Virginie du Nord avant qu'elle ait atteint la sécurité des fortifications autour de Richmond. Les deux chefs se sont attendus à ce que cette rencontre soit une bataille décisive.

1.0 Notes sur le Terrain et la Carte

1.1 Redoute

En janvier 1864, les confédérés ont bâti une série de fortifications défensives terrestres (redoutes) aux principales positions le long de diverses lignes de chemin de fer. Ces redoutes sont représentées sur la carte par les cotés d'hex protecteur qui fournissent les mêmes avantages qu'une tranchée : -1 de décalage de colonne sur la Table de Tir de Combat, +3 sur la Table de Moral, et un point additionnel de mouvement (+1) pour la franchir. Les unités subissant un tir par les cotés d'hex non protégés ne sont pas qualifiées pour les avantages de la tranchée.

1.1a La redoute d'Henegan. (A43.08). N'importe quelle unité se défendant dans cet hex peut retraiter vers l'arrière à travers le pont sans subir le tir d'ennemi dû au ZDCE ou du changement de formation. On suppose que la redoute protégera l'unité retraitante quand elle recule à travers le pont.

1.2 Gués (Fords)

Il était très difficile de franchir tous les gués de la carte, excepté l'Ox Ford (seulement 60cm de profondeur). Pour refléter ceci, le coût de mouvement pour ces gués est supérieur à la normale et pour quelques unités ils sont infranchissables. Le coût de mouvement pour l'Ox Ford et les autres gués sont indiqués séparément sur la Table des Effets du Terrain sur le Mouvement. En outre, chaque coté d'hex de pont et de pont de chemin de fer contient également un **gué**. Ces gués peuvent seulement être utilisés si le pont en question a été détruit.

1.2 Retraite à Travers un Gué. Pour tous les gués excepté l'Ox Ford, appliquez ce qui suit. Les brigades d'infanterie et de cavalerie que retraitent à travers un Gué en raison d'un Tir de combat, souffrent de 3 pertes additionnelles de retardataire et deviennent DG ; si déjà DG elles sont en déroute. Les unités d'artillerie ne peuvent pas traverser des gués (excepté l'Ox Ford), ainsi elles s'arrêtent et sont en déroutes.

1.3 Le Gué de Quarles Mill

Le joueur de l'Union ne peut pas utiliser le Gué de Quarles Mill (A24.19) jusqu'à ce qu'on le découvre. Pour découvrir le gué, le joueur de l'Union jette deux Dés au tout début de **chaque** phase de commandement de l'Union comme indiqué par le scénario. Sur un jet couronné de succès, le gué est découvert et peut être utilisé normalement. Avant sa découverte, le joueur de l'Union ne peut pas faire mention du Gué de Quarles Mill (dans des ordres et il ne peut pas placer des unités à moins de 6 hexs du côté nord du gué).

Les forces de l'Union n'ont pas su que le Gué de Quarles Mill existait jusqu'à ce qu'à 9:30 du matin le 24 mai quand son emplacement a été rapporté à Burnside. Historiquement, ce gué n'a pas joué un grand rôle dans la bataille, mais il aurait put être un fait plus important si l'Union l'avait découvert plus tôt.

1.4 Problèmes de Carte de l'Union

Le joueur de l'Union ne peut pas utiliser les sentiers « trails » pour la Trace de Ravitaillement de l'Artillerie (règle 27.1 de la CWB), et le Train de Ravitaillement d'Armées ne peut pas se déplacer sur des sentiers. Le joueur confédéré traite tous les sentiers en tant que routes secondaires, y compris pour la capacité de Trace de Ravitaillement de l'Artillerie.

L'armée de l'Union a eu de sérieux problème avec ces cartes pendant la « Overland » campagne. Quelles que soient les cartes qu'ils ont eues, elles étaient souvent imprécises et ils ont reçu de faibles informations vraiment précieuses des gens du pays.

2.0 Règles Spéciales Générales

2.1 Temps (facultative)

Les orages peuvent survenir vers la fin de l'après-midi de chaque jour. Dans la phase de commandement de chaque tour de 5:30 P.M., jetez un Dé ; sur un jet de 1-3, les orages commencent et continuent jusqu'au tour de 12:00 minuit (inclus). Placez le marqueur de pluie dans le box de temps et pendant chaque tour de pluie appliquez les effets de la pluie indiqués sur la piste d'enregistrement de tour.

2.2 Dommages de Pont

Les ponts, y compris les ponts de chemin de fer et les ponts flottants (voir la 3.3), peuvent être détruits et réparés. Une unité de cavalerie ou d'infanterie commençant la phase de mouvement à côté d'un pont peut essayer de le détruire. Seule l'infanterie (à côté du pont) peut réparer un pont. Sur un jet de 5 ou plus (un Dé) le pont est détruit ; sur un jet de 12 (deux Dés) le pont est réparé. La destruction et la réparation de pont ne peuvent pas être essayées si des unités ennemies sont adjacentes à un coté d'hex de pont.

Des ordres ne sont pas exigés pour la réparation ou la destruction de pont.

2.3 Parapet

À ce moment de la guerre, il était courant que les troupes installent une certaine forme de protection pour elles-mêmes chaque fois qu'elles ont cessé de se déplacer. Les parapets sont utilisés pour représenter ces défenses improvisées. N'importe quelle division sans ordres (ou avec des ordres défensifs) est automatiquement dans des parapets après 2 tours *complets* **sans mouvement** sur leur position actuelle. Pendant ces deux tours, si n'importe quelle unité de la division bouge ou est à moins de 3 hexs d'une unité ennemie, le procédé est interrompu et doit recommencer plus tard.

Au début du troisième tour, placez un marqueur de parapet avec le chef de la division pour prouver que toutes les unités de cette division sont maintenant dans des parapets. À partir de ce moment là, n'importe quelle unité individuelle qui se déplace doit avoir un marqueur « No Breastworks » (pas de parapet) placé sur lui pour indiquer qu'elle n'est plus dans un parapet. Les différentes unités peuvent re-acquérir un parapet en restant stationnaires pendant 2 tours comme décrit ci-dessus. Quand une division se déplace, le marqueur de parapet qui est avec le chef de division est retiré.

2.3a Effets. Les parapets donnent un - 1 de MJD (pas de décalage de colonne) sur le Tableau de Tir de Combat, et un décalage de +l sur la Table de Moral. Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie sont toutes qualifiées pour construire des parapets selon ce qui précède. Les différentes brigades sur des buts divisionnaires devraient être identifiées par leur propre marqueur de Parapet.

2.3b Front. Puisque des marqueurs ne sont pas utilisés, il n'y a pas de *front* pour les parapets. Appliquez les modificateurs de présence dans un parapet indépendamment de la direction du tir.

2.4 Retranchements

Seules les forces Confédérées peuvent construire des retranchements. Un corps ou une division confédérée doit accepter un ordre qui inclut des instructions de retranchement dans une zone donnée. De tels ordres peuvent seulement être publiés par le Commandant d'Armées *commençant* à **8h du matin (8PM) le 23 mai**. Dans le même tour où une formation accepte l'ordre, la construction peut commencer. *Il n'est pas exigé* aux unités d'être dans des parapets quand la construction commence. Les deux premiers tours dépensés pour la construction des retranchements qualifient également comme construction de parapet.

Les retranchements ont besoin de 4 heures de construction. Déterminez le tour d'accomplissement en comptant 4 heures à partir du tour courant et modifiez le résultat chaque fois que la construction est retardée. La construction est retardée, **pour une division**, si n'importe quelle unité de la division se déplace ou retraite hors de l'hex en construction. Il n'y a pas condition de distance des unités ennemies comme indiqué dans les règles facultatives de la série. **Note** : Indiquez la construction au niveau de la division, pas par différentes unités.

Exemple : Un ordre de retranchement est accepté dans la phase de commandement du tour de 6:00 AM. à 7:00 AM, les unités sont dans des parapets, et à 10:00 AM les retranchements deviennent actifs. En commençant la construction à 6:00 P.M., les retranchements deviendraient actifs à 10:00 P.M.

Chaque hex devant être retranché, doit contenir une brigade ou une extension d'infanterie. Le nombre d'hexs retranchés est limité au nombre de brigades dans le corps (sans compter les rattachements). Pour les buts divisionnaires, le nombre d'hexs retranchés est limité au nombre de brigades dans ce commandement. Une fois complétée, utilisez les marqueurs de retranchement pour identifier clairement chaque ligne de retranchement, et leurs fronts, en marquant les fins de gauche et de droite de chaque ligne de tranchée et de tous les autres hexs qui devraient être nécessaires. Les retranchements demeurent en place une fois qu'ils sont complétés, et les unités peuvent se déplacer normalement à l'intérieur et hors des Retranchements.

Note du Concepteur : *Toutes les unités n'ont pas besoin de creuser. Quelques unités peuvent construire des tranchées tandis que d'autres unités tiennent l'ennemi en respect pour éviter un retard. On laisse n'importe quelle combinaison d'unités tant que le nombre d'hexs retranchés n'est pas excédé.*

2.4a Effets. Les retranchements sont considérés comme des tranchées, et donnent un décalage de colonne -1 sur le Tableau de Tir de Combat et un décalage de +3 sur la Table de Moral. En outre, les unités occupant des retranchements obtiennent un modificateur de –1 pour la vérification des retardataires.

Le rôle des forces de l'Union sous Grant était de nature offensive. Chaque division de l'Union avait rempaqueté leurs outils de retranchements et les avait envoyés avec les chariots de ravitaillement de corps. D'une par, les Confédérés ont étonné l'Union par leur vitesse de construction et l'ampleur de leurs retranchements. Grant les a décrits comme les travaux sur le terrain les plus importants qu'il n'avait jamais vu. Une partie des travaux sur un terrain de la guerre civile les mieux préservés peuvent être vus dans le parc du champ de bataille de la North Anna.

3.0 Règles Spéciales de l'Union

3.1 Commandement Simplifié de l'Union

Grant est le commandant de toutes les forces de l'Union, et agit en tant que commandant pour l'armée du Potomac. Meade apparaît seulement comme commandant d'armée si Grant devient une perte.

L'ordre de succession pour le commandement de l'armée du Potomac est :

1) Meade,
2) Sedgwick,
3) Hancock,
4) Warren,
5) Wright.

** Sedgwick apparaît seulement si la variante 3.6a est utilisée.*

Grant peut publier des ordres tandis qu'il est hors de la carte en ajoutant un tour de distribution vers l'hex d'entrée B, puis calculez la distribution de l'ordre à partir de cet hex. Dès le début, Burnside est un commandant normal de corps et est sujet aux ordres de Grant.

L'agencement du commandement de l'Union depuis le commencement de la « Overland » campagne était très exceptionnel. Burnside avais un grade supérieur à Meade, et le 9ème Corps n'était pas attaché à l'armée du Potomac. Historiquement, Grant avais mis fin avec cette structure difficile à manier à 8h du matin le 24 mai en publiant l'ordre spécial # 25. La structure simplifiée de commandement est simplement utilisée dès le début pour éviter les complexités.

3.2 Hancock

Hancock, souffrant d'une grave blessure reçue à Gettysburg l'année précédente est logé dans une ambulance et au même taux de mouvement qu'un chariot.

3.3 Ponts Flottants

Les corps de l'Union sont équipés de ponts flottants qui représentent le génie et les chariots requis pour transporter et construire ces ponts. Ces unités sont traitées en tous points comme des chariots de ravitaillement avec une allocation de mouvement de 6.

3.3a <u>Déploiement.</u> Les ponts flottants peuvent seulement être déployés à travers un gué. Ils exigent 2 tours complets à côté du coté d'hex de rivière *sans se déplacer pendant toute la* construction. Sur le premier tour de la construction, les hexs des deux côtés du gué doivent être exempts d'unités ennemies et de ZDCE. Pendant les tours suivants, la construction peut continuer indépendamment de la présence d'unités ennemies. Si un pont flottant est forcé à la retraite à tout moment *pendant la construction*, il est détruit. Une fois déployés, les ponts flottants restent en place pour la durée du scénario. Ils peuvent être détruits comme un pont normal (2.2), mais ne peuvent jamais être réparés.

3.3b <u>Transfert de Pont Flottants.</u> Le commandant d'armée (uniquement) peut publier un ordre ordonnant à un corps de transférer la propriété d'un ou plusieurs ponts flottants à d'autre corps. Quand l'ordre est accepté, le pont flottant peut se déplacer pour rejoindre son nouveau commandement.

3.4 Les Détachements

Chaque corps de l'Union peut détacher une division **ou** avoir une division supplémentaire attachée à eux. Des divisions détachées peuvent être affectées à des corps ou à des buts divisionnaires donnés. Chaque corps de l'Union peut également détacher une brigade d'infanterie pour opérer sur un but divisionnaire.

3.5 Brigades Séparées

La brigade du Maryland de Dushane (Md-5), l'artillerie lourde de Kitching (K-5), et l'unité de la garde de Provost (Prov-9), sont des brigades séparées de leur rayon respectif de commandement de corps et de trace du QG de corps (8 PMs). Une fois détruites, ces brigades vérifient le moral simplement en tant que brigade détruite (-4) et n'ajoutent pas de niveau de destruction de n'importe quelle division.

3.6 Variantes Mineures de l'Union

3.6a <u>Sedgwick Vit.</u> Suivant les avertissements qu'on lui avait donnés à Spotsylvania, Sedgwick est vivant et sur le champ de bataille en tant que commandent du 6 Corps. Wright devient un général de remplacement pour l'Union et peut-être utilisé comme remplacement pour n'importe quel chef de division du 6 Corps. Si Sedgwick devient une perte (certains n'apprennent jamais), Wright prend le commandement du 6 Corps. Cette option coûte **1 PV**.

Sedgwick est mort à Spotsylvania le 9 mai. En réponse à ses aides de camp l'avertissant de ne pas s'exposer inutilement il leur a répondu, « ils ne toucheraient pas un éléphant à cette dis… ». Presque immédiatement la balle d'un tirailleur rebelle l'a touché et l'a tué.

3.6b <u>Le 18ème Corps de Smith.</u> Grant réclame des troupes de l'armée Butler à Bermuda Hundreds. Le joueur de l'Union peut choisir n'importe quelle division du 18ème Corps et une unité d'artillerie du même Corps pour un coût de **3 PV**, **ou** le 18ème Corps en entier peut être amené pour un coût de **8 PV**. Les unités choisies arrivent à 6h du matin (6am), le 24 mai, à l'entrée d'hex **A**, avec des ordres de mouvement vers Chesterfield Station, **ou** de l'entrée d'hex G, avec des ordres de capturer Hanover Junction.

Les forces de l'Union sous Ben Butler avaient été « contenues » à Bermuda Hundreds depuis la victoire de Beauregard à Drewry's Bluff le 17 mai. Grant a hésité et mal choisi quand utiliser ces forces. En conclusion, le 26 mai, il a ordonné au 18ème Corps de rejoindre l'armée du Potomac, pour éventuellement participer à l'engagement de Cold Harbor.

4.0 Règles Spéciales Confédérées

4.1 Commandement de l'Armée

Un facteur clé dans la défaillance des Confédérés à prendre l'offensive à la North Anna était la maladie de Lee. Pendant la « Overland » campagne, Lee était sur la liste des malades approximativement 30% du temps et l'après-midi du 24 mai il a été frappé d'incapacité et logé sous sa tente. Pour refléter ceci, Lee a une valeur de chef de 1 et dans quelques scénarios il est limité au QG d'armée.

Si Lee est tué ou blessé, l'ordre de succession pour le commandement de l'armée est :

1) Longstreet
2) Ewell
3) AP Hill
4) Anderson
5) Early.

Passez à n'importe quel chef dans l'ordre de succession qui n'est pas dans le jeu, normalement ou par l'utilisation d'une variante.

4.1a <u>Remplacements d'un Chef.</u> Si Ewell assume le commandement de l'armée ou s'il devient une victime, Early assume le commandement du 2ème Corps et Ramseur prend le commandement de la division d'Early (E-2). Ramseur peut également remplacer Early en tant que chef de division, s'il devient une victime.

4.1b <u>Pickett et Breckinridge.</u> Pickett (P-Division) peut fonctionner en tant que division séparée sur des buts divisionnaires ou peut être attaché à n'importe quels corps par ordre du commandant d'armée. Breckinridge (Br-Division) fonctionne toujours en tant que division séparée sur des buts divisionnaires.

4.2 Les détachements

Chaque Corps Confédéré peut détacher une division **ou** avoir une division supplémentaire attachée à eux. Des divisions détachées peuvent être affectées à des Corps ou à des buts divisionnaires donnés. Chaque division, incluant les divisions de cavalerie peuvent également détacher une brigade pour opérer sur un but divisionnaire.

4.3 La Cavalerie Confédérée

Il n'y a pas de commandement de Corps ou de QG pour la cavalerie confédérée. Chaque division de cavalerie reçoit des ordres directement du commandant d'armée. Les brigades de cavalerie peuvent tirer du ravitaillement de n'importe quel chariot de ravitaillement confédéré, du train de ravitaillement d'armée ou de Hanover Junction.

« Jeb » Stuart a été mortellement blessé à Yellow Tavern le 11 mai. Jusqu'à ce qu'un nouveau chef ait été nommé, le Général Lee a eu ses divisions de cavalerie qui se rapportaient directement au quartier général d'armée.

4.4 Hanover Junction

Hanover Junction (B47.23) agit en tant que train de ravitaillement d'armée. N'importe quelle unité ou chariot confédéré peut se réapprovisionner à cette source. Si une unité de combat de l'Union occupe l'hex pendant un tour complet sans se déplacer, le dépôt de ravitaillement est détruit *et le* joueur confédéré réduit *immédiatement la* quantité courante de munitions d'artillerie de moitié.

Le 10 mai, Hanover Junction a été réapprovisionnée avec du ravitaillement, devenant un petit dépôt de ravitaillement. De plus grands dépôts se trouvaient plus loin à Lynchburg et Gordonville.

4.5 Variantes Confédérées Mineures

4.5a <u>La santé de Lee.</u> Lee est en bonne santé et fonctionne normalement avec une valeur de chef de 4. Ignorez toutes les règles spéciales confinant Lee au QG d'armée. Cette option donne **3 PV** au joueur de l'Union.

4.5b <u>Le retour de Longstreet.</u> Autorisez Longstreet à débuter n'importe quel scénario en tant que commandant du 1er Corps. Dans ce cas-ci, Anderson devient un général de rechange. Si Longstreet ou AP Hill deviennent des victimes, Anderson peut prendre le commandement de ce Corps. Il peut également être utilisé pour remplacer n'importe quel chef de division du 1er Corps ou du 3ème Corps qui est tué ou blessé, et peut toujours se déplacer vers le commandement de corps plus tard si le besoin s'en fait sentir. Cette option coûte **2 PV**.

Après une attaque couronnée de succès dans la Wilderness le 6 mai, Longstreet a reçu accidentellement une grave blessure quand il a été touché par ses propres troupes. S'il ne s'était pas tourné vers les tirs amis pour les arrêter, il aurait pu en sortir indemne.

4.5c <u>Jubal Early.</u> Early peut remplacer Ewell en tant que commandant du 2ème Corps au début de n'importe quel scénario, et Ramseur est placé dans le commandement de la première division. Cette option donne **2 PV** au joueur de l'Union.

Le 27 mai, Ewell est tombé malade et a demandé à Jubal Early de le remplacer comme commandant de corps. Deux jours plus tard, Lee a rendu cet acte officiel et un Ewell protestateur a été mis indéfiniment en congé. Ramseur était un commandant de brigade dans la division de Rodes jusqu'à ce qu'il soit blessé à Spotsylvania. Il a récupéré et a reçu le commandement de la division d'Early quand il a été promu.

4.5d <u>Bermuda Hundreds.</u> Des troupes sous le commandement de Beauregard sont envoyées pour renforcer Lee. Le joueur du CSA peut choisir que la division de Hoke ou la division de Johnson arrive pour un coût de **3 PV**, ou vous pouvez ramener les deux divisions pour un coût de **7 PV**. Les unités choisies arrivent à 6:30 du matin (AM), le 24 mai, à l'entrée d'hex E, avec des ordres de mouvement vers la station de Taylorsville. Hoke et Johnson fonctionnent toujours en tant que divisions séparées pour des buts divisionnaires et peuvent réapprovisionner dans n'importe quel chariot de Corps ou du train d'armée.

La division de Hoke a rejoint l'armée de Lee à Cold Harbor le 31 mai. La division de Johnson a été maintenue par Beauregard à Bermuda Hundreds. Les deux divisions pourraient avoir été envoyées au combat à la North Anna.

4.5 <u>La Brigade de Hunton.</u> Quand la division de Pickett s'est déplacée vers le nord pour rejoindre Lee, la brigade de Hunton (HP) est restée aux abords de Richmond. Pour cette variante, Hunton se déplace à la North Anna avec le reste de la division et peut se placer avec Pickett dans n'importe quel scénario. Cette option donne **1 PV** au joueur de l'Union.

4.5f <u>Breckinridge.</u> Dans le scénario 6.1, ignorez l'ordre pour que Breckinridge se replie et laissez la Br-Div sur la carte. Dans le scénario 6.3 ou 6.4, la Br-Div peut entrer au premier tour du scénario avec l'ordre de Défendre Hanover Junction. Cette option donne **2 PV** au joueur de l'Union.

5.0 Conditions de Victoire

Historiquement, la rencontre de la North Anna était une impasse stratégique. Chaque camp a perdu approximativement 2500 hommes, et les gains de l'Union au sud de la rivière étaient insignifiants. Aucun des camps n'a brisé son adversaire et ils ne pourraient pas éviter la guerre de tranchée qui a suivi. Le résultat, en tours de jeu, est un matche nul (+2 PV). Avec le retrait de Grant sur le côté nord de la rivière après le 26 mai, l'affaire de la North Anna est souvent vue comme une victoire tactique confédérée, mais à cette étape de la guerre un tel événement était non pertinent.

Les points de victoire (PV) sont attribués si vous infligez des pertes à votre adversaire, par la possession de point clé du terrain, et en isolant des unités ennemies ; en les coupant de leur ligne de communication. Des PV additionnels sont attribués pour toutes les variantes mineures utilisées dans le jeu.

5.1 Pertes

Les PV sont attribués pour des pertes infligées sur l'armée adverse, pas pour des retardataires. Déterminez le nombre de pertes dans votre propre armée et trouvez ce nombre dans le diagramme ci-dessous. Attribuez pour le joueur adverse le nombre de PV indiqué sur le diagramme.

Pertes	**PV obtenu**
25 – 33	1
34 – 48	3
49 – 63	6
64 – 78	9
79 – 99	12
100 – 149	15
150 – 199	20
200 – 249	25
250 – 299	30
300 où plus	35

5.2 Commandements Détruits

Des PV additionnels sont attribués pour chaque commandement qui a été détruit a cause des pertes. Un commandement est considéré détruit si le nombre de brigades détruites par des pertes (pas par des retardataires) est égal à ou supérieur au nombre de brigades indiquées ci-dessous. Le nombre de PV attribué est indiqué avec chaque commandement.

Commandement Union	Brigades Détruite	Récompense PV
2 corps	9	4
5 corps	7	3
6 corps	6	2
9 corps	5	2
18 corps	5	2
ou		
1-8, 2-8 ou 3-8	2	1

Commandement CSA	Brigades Détruite	Récompense PV
1 corps	5	2
2 corps	6	3
3 corps	8	4
Hoke	3	1
Johnson	3	1
Pickett	3	1
Breckinridge	2	1

5.3 Terrain

Des PV sont attribués pour le contrôle d'éléments spécifiques du terrain. Pour contrôler l'hex, le joueur doit avoir une unité d'infanterie qui occupe l'hex ou avoir été le dernier à faire passer une unité d'infanterie à travers l'hex. Pour contrôler un gué, il est exigé de contrôler les hexs des deux côtés de cet élément. Les PV pour les éléments de terrain sont attribués seulement à la fin du jeu.

Elément de terrain	Hex	Union PV	CSA PV
Mt. Carmel Church	A43.32	0	4
Chesterfield Station	A56.29	0	3
Noel's Station	A5.23	2	3
Anderson Station	A24.03	3	3
Fox House	A45.04	3	3
Hanover Junction	B47.23	6/2*	4/2**
Taylorsville Station	B43.04	4	0

* **6 PV** si Hanover Junction est entre les mains de l'Union à la fin du jeu **OU** 2 PV si le dépôt a été détruit.

** **4 PV** si Hanover Junction est entre les mains du CSA à la fin du jeu **OU** 2 PV si le dépôt a été détruit.

5.4 Isolement

Attribuez 1 **PV** pour chaque brigade d'infanterie qui ne peut pas tracer une ligne de communication vers une entrée d'hex admissible. Les hexs d'entrée admissibles pour l'union sont A et B ; pour les confédérés E et F. Une ligne de communication est définie comme étant un chemin d'hexs de n'importe quelle longueur, exempt d'unités ennemies et de leurs zones de contrôle, de l'unité vers l'hex d'entrée. Ce chemin ne peut pas franchir de terrain infranchissable, et seulement **10** hexs de ce chemin peuvent être des hexs non-routier (les hexs de sentier et de chemin de fer sont considéré comme des routes). Ne comptez pas pour les brigades de cavalerie.

5.5 Niveau de victoire

Pour déterminer la victoire, additionnez les points de victoire pour chaque camp et soustrayez le total de l'Union au total du Confédéré pour obtenir un résultat positif ou négatif. Comparez le résultat au diagramme ci-dessous pour déterminer le niveau de victoire.

CSA Stratégique :	25 ou plus
CSA Majeure :	12 à 24
CSA Mineure :	5 à 11
Egalité	4 - à 4
Union Mineure :	-5 - à 11
Union Majeure :	-12 - à 24
Union Stratégique :	-25 ou moins

6.0 Scénarios

6.0a Premier Joueur. Quand l'union est indiquée en tant que premier joueur dans un scénario, l'union commence d'abord, puis le joueur confédéré termine le tour. Inversez l'ordre normal du tour de la CWB (Rebelles d'abord).

6.0b Durée du scénario. N'importe quel scénario peut être étendu, simplement en continuant le jeu à la fin du 25 Mai ou plus tard. Les mêmes conditions de victoire s'appliquent aux scénarios prolongés.

6.1 La North Anna

Lee a gagné la course vers la North Anna. Avec une partie de ses forces au sud de la rivière et A.P. Hill sur la route vers Anderson Station, Lee repose son armée. S'attendant à ce que Grant se décale vers le sud autour de son flanc droit, Lee n'a préparé aucune fortification ni de déploiement défensif. L'armée de l'Union, a d'autres plans, se portant maintenant vers Hanover Junction par le nord. C'est la situation historique du 23 mai quand Grant a essayé d'engager l'armée de Lee dans une bataille décisive.

Informations Générales

Premier tour : 9:00 am, du 23 mai
Dernier tour : 9:00 pm, du 24 mai.
Durée de Scénario : 64 Tours
Cartes utilisées : A et B
Premier Joueur : Union
Ponts : Le pont Maurice est détruit. Tous les autres ponts sont intacts.

Information Confédérée

Placement :
Lee, QG de l'ANVa : **B47.23**
Anderson, 1 Corps HQ, 1 Corps Supply : **B44.28**
Hg-K-1 : **A43.08**
Kershaw, K-1, 1b(5), 1b(4) : **+/-2 A45.03**
Field, F-1, lb(5), lb(4) : **+/-2 A50.02**
Ewell, 2 Corps HQ, 2 Corps Supply, 2b(4) : **B47.25**
Gordon, G-2, 2b(5) : **+/-2 B48.28**
Rodes, R-2, 2b(5) : **+/-2 B53.30**
Early, E-2, 2b(4) : **+/-4 B56.15**
Hampton, H-Cav (moins la B-H) : **+/-2 A43.11**
Breckinridge, Br-Div (toute) : **+/-2 B45.23**
Pickett, P-Div (toute) : **+/-2 B38.27**
W. Lee, L-Cav : **+/-2 A22.17**

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
23 mai
9:00 am, Entrée D : H-3 Div (toute), 3b(5)
10:00 am, Entrée D : A.P. Hill, 3 Corps HQ, M-3 Div (toute), 2 x 3b(5)
11:00 am, Entrée D : 3 Corps Supply, W3 Div (toute), 3b(5)
12 h (midi), Entrée D : ANVa Supply Train
12 h (midi), Entrée E : B-H (Cav)
12 h (midi) : Retirez la Br-Div (toute) par l'intermédiaire de l'entrée F

24 mai
5:30 am, Entrée F : Br-Div (toute) * *si replié plus tôt*

Ordres :
3 Corps : Déplacez-vous à Anderson Station (toutes les unités à moins de 4 hexs de A24.03) ; détachez la **B-W-3** pour Défendre Noel's Station (à moins de 3 hexs de A5.23).
B-H : Déplacez-vous au QG d'Armée.
Br-Div : à 12 h (midi), déplacez-vous à Hannover Courthouse (hors carte par l'intermédiaire de l'entrée d'hex F).

Aucune autre unité n'a d'ordres.

Règles spéciales
1. Tous les chefs de corps du CSA commencent le scénario avec une anti-initiative de -1. Quand un Corps accepte un nouvel ordre de Lee, l'anti-initiative pour *ce* Corps est enlevée.

2. Breckinridge ne peut pas utiliser l'initiative pour annuler l'ordre de se replier. Il doit accepter un nouvel ordre de Lee *avant que* n'importe laquelle des unités de sa division atteigne l'entrée d'hex F. Une fois qu'une unité se déplace dans l'entrée d'hex F, l'ordre de retrait doit être suivi.

Information de l'Union

Placement :
Warren, 5 Corps HQ : **A43.32**
1-5, 5b(4) : **+/- 2 A38.25**
3-5, 5b(4) : **+/- 1 A42.25**

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
23 mai
10:00 am, Entrée B : 4-5, 2 x 5b(4)
11:00 am, Entrée A : 3-2, 4-2, 2 x 2b(4)
12 (midi), Entrée A : 1-2, 2-2, Hancock, 2 Corps HQ

12 (midi), Entrée B : Md-5, 2 x Pontoon Bridges (5 Corps)
1:00 pm, Entrée B : Grant, Meade, APot HQ
2:00 pm, Entrée A : 2 x 2b(4), 2 Corps Supply, 2 x Pontoon Bridges (2 Corps), APot Supply
5:00 pm, Entrée A : 9 Corps (toute)
6:00 pm, Entrée B : 6 Corps (toute), 5 Corps Supply, K-5

Ordres :
5 Corps (unités entrant sur la carte) : déplacez-vous pour rejoindre le Corps.
2 Corps : Avancez au sud sur la Telegraph Road et prendre le croisement sur la Long Creek (pensez que c'est pour la North Anna).
APot HQ : Avancez au Mt. Carmel Church.
6 Corps : Avancez au Mt. Carmel Church.
9 Corps : Avancez sur le coté nord de l'Ox Ford et Défendez le flanc droit du 2 Corps.

Aucune autre unité n'a d'ordres.

Règles spéciales
1. Commencez le jet pour Quarles Mill Ford à 1pm, le 23 mai, avec un jet requis de découverte de **12**.

Victoire
Référez-vous aux conditions de victoire 5.0

6.2 Jericho Mills
La division de Wilcox est en position et prête pour attaquer la tête de pont de l'Union à Jericho Mills. Avec la puissance de la force ennemie toujours inconnue, on espère que les divisions additionnelles du 3ème Corps de Hill vont arriver pour ajouter leur poids à l'attaque. Le 5ème Corps de l'Union, ayant empilé ses armes et débuté le campement pour la nuit est pris au dépourvu par l'attaque des rebelles.

Informations Générales
Premier tour : 5:00 pm, du 23 mai
Dernier tour : 9:00 pm, du 23 mai.
Durée de Scénario : 8 Tours
Cartes utilisées : Carte A, ouest de A31.xx.
Premier Joueur : Confédéré

Information Confédérée
Placement :
Ln-W-3 : **A10.23**
Wilcox, B-W-3 : **A09.24**
T-W-3 : **A08.24**
Lw-W-3 : **A07.25**
3b(5) : **A16.20**
Heth, H-3, 3b(5) : **+/- 1 A22.03**
Mahone, M-3, 3b(5) : **+/- 1 A24.06**

Munitions d'artillerie : Illimitées

Renforts : Aucun

Ordres :
W-3 (But Divisionnaire) : Attaquez à Jericho Mills la tête de pont de l'Union.
Artillerie : L'unité d'artillerie en A16.20 a un but divisionnaire pour supporter l'attaque confédérée.

Règles spéciales
1. Les chefs de division doivent compter sur l'initiative pour s'assigner des buts divisionnaires. Ignorez tous les résultats de Canon lâche.

Information de l'Union
Placement :
Warren, 5 Corps HQ, 5b(4) : **A19.29**
Md-5, Pontoon Bridge (5 Corps) (Déployé): **A16.28**
5b(4) : **A14.28**
5b(4) : **A17.28**
5b(4) : **A20.24**
K-5, 5 Corps Supply, Pontoon Bridge (5 Corps) : **A23.34**
1-1-5, Retranchement : **A11.25**
2-1-5 : **A10.25**
Griffin, 3-1-5 : **A13.29**
1-3-5 : **A15.23**
Crawford, 2-3-5 : **A16.23**
3-3-5 : **A14.23 ex A13.24**
1-4-5 (col) : **A10.27**
Cutler, 3-4-5 (col) : **A10.28**
2-4-5 (col) : **A10.29**
4-4-5 : **A14.28**

Ordres :
5 Corps : Défendez le croisement de Jericho Mills.

Règles spéciales
1. Au début du scénario, toutes les unités du Corps au sud de la rivière sont DG *excepté* la 1-1-5.
2. Le Quarles Mill Ford ne peut être utilisé par personne.

Victoire
Les confédérés gagnent par Victoire Majeure s'ils détruisent le pont flottant en A16.28. L'union gagne par Victoire Majeure si aucune unité confédérée n'est à moins de 4 hexs du pont. N'importe quel autre résultat est un nul.

6.3 Occasions Perdues
Le 2ème Corps de l'Union se déplace pour attaquer les ponts et pour forcer son chemin à travers la North Anna, pendant que le 5ème Corps essaie de contourner le flanc rebelle avec un franchissement à Jericho Mill. Lee se réveille seulement à ce moment du fait que l'armée de l'Union est sur lui et une réaction de sa part est cruciale. Ce scénario présente les positions historiques du 23 mai au moment où la bataille commence à se dévoiler.

Informations Générales
Premier tour : 1:00 pm, du 23 mai
Dernier tour : 9:00 pm, du 24 mai.
Durée de Scénario : 56 Tours
Cartes utilisées : A et B
Premier Joueur : Confédéré
Ponts : Le pont Maurice est détruit. Tous les autres ponts sont intacts.

Information Confédérée
Placement :
Lee, ANVa HQ, ANVa Supply, B-H (Cav) : **B47.23**
Anderson, 1 Corps HQ, 1 Corps Supply : **B44.28**
Field, F-1, 1b(5), 1b(4) : **+/- 3 B40.31**
Kershaw, Hu-K-1, 1b(5) : **A44.04**
Hg-K-1 : **A44.07**
B-K-1, 1b(4) : **A48.03**
W-K-1 : **A48.05**
Ewell, 2 Corps HQ, 2 Corps Supply, 2b(4) : **B47.25**
Gordon, G-2, 2b(5) : **+/- 2 B48.28**
Rodes, R-2, 2b(5) : **+/- 2 B53.30**
Early, E-2, 2b(4) : **+/- 4 B56.15**
A.P. Hill, 3 Corps HQ, 3 Corps Supply : **A24.04**
3b(5) : **A32.07B** (retranché)
Mahone, M-3, 3b(5) : **+/- 1 A23.06**
Heth, H-3, 3b(5) : **+/- 1 A22.03**
Wilcox, W-3 (minus B-W-3), 3b(5) : **+/- 1 A24.01**
B-W-3 : **+/- 3 A5.23**
Pickett, P Div : **+/- 1 A25.04**
W. Lee, L-Cav : **+/- 2 A22.17**
Hampton, H-Cav (less B-H) : **+/- 3 A45.11**

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
24 mai
5:30 am, Entrée F : Breckinridge, Br-Div (toute).

Ordres :
1 Corps : Défendez le pont Chesterfield et le pont de chemin de fer et les détruire si menacés.
E-2 (but divisionnaire) : Défendez le croisement au pont Maurice (B61.15).
B-W-3 (but divisionnaire) : Défendez la Noel's Station (à moins de 3 hexs de A5.23).
Br-Div : Déplacez-vous au QG d'armée.

Aucune autre unité n'a d'ordres.

Règles spéciales :

1. Tous les chefs de division commencent le scénario avec une anti-initiative de -1. Elle est enlevée individuellement pour chaque chef quand leurs corps acceptent un nouvel ordre ou que le chef lui-même obtient l'initiative.

Information de l'Union
Placement :
Grant, Meade, Warren, 5 Corps HQ, APot HQ : **A43.32**
Md-5, 2 x 5b(4), 2 x Pontoon Bridges (5 Corps) : **A43.33**
Crawford, 3-5, Cutler, 4-5, 2 x 5b(4) : **+/- 3 A43.28**
Griffin, 1-5 : **+/- 1 A17.29**
Hancock, 2 Corps HQ, 2 x 2b(4) : **A43.19**
Barlow, 1-2 : **+/- 2 A46.16**
Gibbon, 2-2 : **+/- 2 A48.22**
Birney, 3-2 : **+/- 2 A42.15**
Tyler, 4-2 : **+/- 2 A42.20**

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
23 mai
2:30 pm, Entrée A: 2 Corps Supply, 2 x 2b(4), 2 x Pontoon Bridges (2 Corps), APot Supply
5:00 pm, Entrée A: 9 Corps (toute)
6:00 pm, Entrée B: 6 Corps (toute), K-5, 5 Corps Supply

Ordres :
2 Corps : Attaquez au sud pour capturer les ponts à travers la North Anna. Détachez une brigade pour Défendre l'Ox Ford.
1-5 (but divisionnaire) : Défendez le gué à Jericho Mills.
5 Corps : Franchissez le Jericho Mills Ford et Avancez vers Anderson Station.
6 Corps : Ecrire un ordre (accepté) sur le tour d'arrivée.
9 Corps : Ecrire un ordre (accepté) sur le tour d'arrivée.

Règles spéciales
1. Commencez le jet pour Quarles Mill Ford à 1pm, le 23 mai, avec un jet requis de découverte de **12**.

Victoire
Référez-vous aux conditions de victoire 5.0

6.4 Le dilemme de Lee
Avec le 5ème Corps de l'Union sur la rive sud, la North Anna ne présente plus un obstacle pour Grant. Ceci représente pour Lee un sérieux dilemme. La concentration de son armée pour attaquer les Fédéraux à Jericho Mills imposerait le franchissement du pont Chesterfield. Défendre les franchissements risquerait d'être pris de flanc par les forces ennemies avançant au sud vers la station Anderson. La solution de Lee était du pur génie.

Ce scénario commence tard le 23 mai, et donne au joueur confédéré quelques décisions difficiles à prendre alors que les deux armées se préparent pour une bataille décisive le 24.

Informations Générales
Premier tour : 7:00 pm, du 23 mai
Dernier tour : 9:00 pm, du 24 mai.
Durée de Scénario : 44 Tours
Cartes utilisées : A et B
Premier Joueur : Confédéré
Ponts : Le pont Maurice est détruit. Tous les autres ponts sont intacts.

Information confédérée
Placement :
Lee, ANVa HQ, ANVa Supply, B-H (Cav) : **B47.23**
Hampton, H-Cav (moins B-H) : **+/- 3 B47.23**
Anderson, 1 Corps HQ, 1 Corps Supply : **A45.03**
Kershaw, K-1, 1b(5), 1b(4) : **+/- 2 A44.04**
Field, F-1, 1b(5), 1b(4) : **+/- 2 A48.03**
Ewell, 2 Corps HQ, 2 Corps Supply : **B47.25**
Gordon, G-2, 2 x 2b(4) : **+/- 2 B48.28**
Rodes, R-2, 2b(5) : **+/- 2 B55.30**
Early, E-2, 2b(5) : **+/- 4 B56.15**
A.P. Hill, 3 Corps HQ, 3 Corps Supply : **A12.15**
Heth, H-3, 3b(5) : **+/- 2 A6.23**
Wilcox, W-3 : **+/- 2 A9.20**
Mahone, M-3, 3b(5) : **+/- 3 A17.19**
3b(5) : **A32.07**, Parapet
3b(5) : **A33.06**, Parapet
Pickett, P-Div (toute) : **+/- 3 A27.04**
W. Lee, L-Cav: **+/- 2 A22.17**

Munitions d'artillerie : 300
Pertes précédentes : Hg-K-1 (2) ; B-W3 (2) ; T-W-3 (2) ; Lw-W-3 (2) ; Ln-W-3 (1)

Renforts :
24 mai
5:30 am, Entrée F : **Br-Div** : Se déplacer au QG d'armée.

Ordres
1 Corps, **3 Corps** et **L-Cav** ont des ordres pour défendre leurs positions actuelles.
E-2 a un but divisionnaire pour défendre le franchissement au pont Maurice ((B61.15).
Les **deux unités d'artillerie** à Ox Ford ont un but divisionnaire pour défendre ce franchissement.

Aucune autre unité n'a d'ordres.

Règles spéciales
1. La division de Pickett n'est attachée à aucun corps et n'a pas d'ordre.

Information de l'Union
Placement :
Grant, Meade, APot HQ, APot Supply : **A43.32**
1 x 5 Corps Pontoon Bridge (déployé) : **A16.28**
5 Corps Supply, 5 Corps Pontoon Bridge, K-5 : **A19.29**
5b(4) : **A19.26**
Reste du 5 Corps : **+/- 4 A16.28**
Hancock, 2 Corps HQ : **A43.14**
2 Corps Supply, 2 x Pontoon Bridges (2 Corps) : **A43.19**
2b(4) : **A43.13**
2b(4) : **A44.13**
2b(4) : **A48.11**
1-3-2 : **A44.08** (dans des parapets)
2-3-2 : **A43.08** (dans des parapets)
3-3-2, 2b(4) : **A41.09**
Birney, 4-3-2 : **A42.09**
Barlow, 1-2 : **+/- 1 A46.10**
Gibbon, 2-2 : **+/- 1 A50.10**
Tyler, 4-2 : **+/- 3 A43.16**
9 Corps HQ, 9 Corps Supply, 9 Corps Pontoon Bridge, Prov-9 : **A37.17**
Crittenden, 1-9, 9b(4) : **+/- 1 A37.13**
Willcox, 1-3-9 : **A35.10 ex A34.10**
2-3-9, 9b(4) : **A36.09 ex A37.09**
Burnside, Potter, 2-9, 9b(4) : **+/- 1 A38.19**
Wright, 6 Corps (toute) : **+/- 4 A43.32**

Munitions d'artillerie : 300

Pertes précédentes : 1-3-2 (2) ; 2-3-2 (1) ; 1-1-5 (1) ; 2-1-5 (1) ; 1-4-5 (1) ; 3-4-5 (1)

Renforts : aucun

Ordres :
2 Corps : Défendez Chesterfield Bridge.
5 Corps : Défendez Jericho Mills Ford.
6 Corps : Se déplacer vers Jericho Mills Ford.
9 Corps : Défendez Ox Ford.

Règles spéciales :
1. Toutes les brigades d'infanterie du 5 Corps sur le côté sud de la rivière sont dans des parapets.
2. Commencez le jet pour Quarles Mill Ford au premier tour du scénario, le 23 mai. Un jet de découverte de **11** ou plus est requis.

Victoire
Référez-vous aux conditions de victoire 5.0

6.5 Frappez-les un coup
Au matin du 24 mai, les deux camps se sont attendus à ce que l'autre attaque. Les troupes de l'Union ont anticipé un assaut sur le 5ème Corps afin d'essayer de les reconduire en arrière à travers la North Anna. Quand aucune attaque ne s'est développée, les forces de l'Union ont commencé à exécuter les ordres publiés pendant la nuit. Grant a projeté d'enfermer l'ANVa grâce à un double enveloppement et de forcer le combat avant que Lee ne puisse se replier. Lee a compté sur l'agressivité de Grant et s'il trouve les franchissements sans rencontrer de résistance, il avancera sûrement, et de cette manière, il trouvera son armée divisée en trois parties par la rivière et le magistral « V » que Lee a formé avec ses positions défensive.

Informations Générales

Premier tour : 5:30 pm, du 24 mai
Dernier tour : 11:00 pm, du 24 mai.
Durée de Scénario : 32 Tours
Cartes utilisées : A et B
Premier Joueur : Union
Ponts : Le pont Maurice et le pont de chemin de fer sont détruits. Tous les autres ponts sont intacts.

Information Confédérée

Placement :
Lee, ANVa HQ, ANVa Supply : **B36.27**

**toutes les brigades du 3 Corps sont dans des retranchements sauf indication contraire.*
A.P. Hill, 3 Corps HQ, 3 Corps Supply : **A24.02**
K-H-3 : **A20.03**
Heth, A-H-3 : **A21.04**
W-H-3 : **A22.04**
D-H-3 : **A23.05**
C-H-3 : **A24.05**
B-W-3 : **A25.06**
Wilcox, T-W-3 : **A26.06**
Ln-W-3 : **A27.07**
Lw-W-3 : **A28.07**
Ws-M-3 : **A29.08**
Mahone, S-M-3 : **A30.08**
H-M-3 : **A31.08**
Wr-M-3 : **A32.07**
P-M-3 : **A32.06 ex A33.06**
4 x 3b(5) : avec n'importe quelle brigade du 3 Corps (produisez les détachements comme désirés)

**toutes les brigades et l'artillerie du 1 Corps sont dans des retranchements*
Anderson, 1 Corps HQ, 1 Corps Supply : **B35.30**
Hg-K-1, Db(2) : **A36.03**
Kershaw, Hu-K-1, 1b(4) : **A36.01**
B-K-1, 1b(5) -2 points de canon : **B38.34**
W-K-1, Db(2) : **B39.34**
B-F-1, 1b(5) -2 points de canon : **B39.32**
D-F-1 : **B41.27**
G-F-1 : **B43.29**
1b(4) -2 points de canon : **B44.28**
Field, A-F-1 : **B45.29**
Db(2) : **B46.28**
L-F-1 : **B47.29**
*Des Retranchements existent également en A35.04, A36.02, B37.35, B39.33, et B39.31.

** toutes les brigades de la division de Rodes sont dans des retranchements*
Rodes, C-R-2, 2b(5) -2 points de canon : **B48.28**
G-R-2, Db(2) : **B48.27**
D-R-2 : **B48.25**
B-R-2 : **B48.24**
* Des Retranchements existe également en B48.23 et B48.26

** les unités suivantes ne sont pas retranchées.*
Ewell, 2nd Corps HQ, 2nd Corps Supply : **B36.26**
Early, E-2, 2b(4) : **+/- 1 B35.26**
Gordon, G-2, 2b(4) : **+/- 1 B38.25**
2b(5) : **B38.27**
Pickett, P-Div : **+/- 2 B21.33**
Hampton, H-Cav (moins B-H) : **+/- 2 B13.33**
W. Lee, L-Cav : **+/- 2 A7.07**
B-H (Cav) : **B53.33**

Munitions d'artillerie : 300

Pertes précédentes : Hg-K-1 (2); B-W-3 (2); T-W-3 (2); Lw-W-3 (2); Ln-W-3 (1)

Renforts :
5:30 am, Entrée F : Breckinridge, Br Div (toute)

Ordres :
1 Corps : Défendez les positions retranchées. La division de Rodes y est attachée.
3 Corps : Défendez les positions retranchées. La division de Pickett y est attachée.
Br Division : Se déplacer pour défendre Hanover Junction.
H Cav et WL Cav : Protéger les gués traversant la rivière Little.
B-H : Protéger le flanc droit de l'armée ; revenir en arrière si nécessaire vers Garnett Crossing.

Aucune autre unité n'a d'ordres.

Règles spéciales
1. Les unités retranchées peuvent ignorer les conditions du rayon de commandement. Si elles sont forcées à la retraite hors de leur hex, elles peuvent combattre pour réoccuper le retranchement se déplacer pour revenir dans le rayon de commandement.
2. À **midi**, Lee tombe violement malade et est logé au QG d'armée.

Information de l'Union

Placement :
Grant, Meade, APot HQ, APot Supply : **A43.32**
1 x 5 Corps Pontoon Bridge (déployé) : **A16.28**
5 Corps (all) : **+/- 4 A16.28** (Toutes les unités d'infanterie et d'artillerie sont dans des parapets)
Wright, 6 Corps HQ, 6 Corps Supply, 6b(4) : **A19.29**
Russell, 1-6, 6b(4) : **+/- 2 A19.29**
Neill, 2-6, 6b(4) : **+/- 2 A21.31**
Ricketts, 3-6, 6b(4) : **+/- 2 A22.33**
2 x 6 Corps Pontoon Bridges : **A24.34**
Hancock, 2 Corps HQ, 2 Corps Supply, 2 x Pontoon Bridges (2 Corps) : **A43.14**
2b(4) : **A46.08**
2b(4) : **A48.08**
1-3-2 : **A44.08** (dans des parapets)
2-3-2, 2b(4) : **A43.08** (dans des parapets)
3-3-2, 2b(4) : **A41.09**
Birney, 4-3-2 : **A42.09**
Barlow, 1-2 : **+/- 1 A47.08**
Gibbon, 2-2 : **+/- 1 A50.09**
Tyler, 4-2 : **+/- 1 A44.11**
Burnside, 9 Corps HQ, 9 Corps Supply, 9 Corps Pontoon Bridge, Prov-9 : **A37.17**
Willcox, 1-3-9 : **A35.10 ex A34.10**
2-3-9, 9b(4) : **A36.09 ex A37.09**
Crittenden, 1-9, 9b(4) : **+/- 2 A35.13**
Potter, 2-9, 9b(4) : **+/- 2 A38.11**

Munitions d'artillerie : 300

Pertes précédentes : 1-3-2 (2); 2-3-2 (1); 1-1-5 (1); 2-1-5 (1); 1-4-5 (1); 3-4-5 (1)

Renforts : Aucun

Ordres :
2 Corps : Défendez le pont de Chesterfield et le pont de chemin de fer.
** Nouvel Ordre en statut* D2 *:* Franchir la North Anna et avancez au nord vers Hanover Junction.
5 Corps : Défense de la tête de pont à Jericho Mills.
** Nouvel Ordre en statut* D1 *:* Capturer Noel station puis avancer entre la North Anna et le chemin de fer de la Virginia Central vers Hanover Junction.
6 Corps : Franchir la rivière à Jericho Mills : Supporter l'avance du 5 Corps le long du chemin de fer de la Virginia Central.
9 Corps : Forcer le franchissement à Ox Ford et rejoindre le 2 Corps.

Règles spéciales :
1. Commencez le jet pour Quarles Mill Ford au premier tour du scénario. Un jet de découverte de **9** ou plus est requis.

Victoire

Référez-vous aux conditions de victoire 5.0

6.6 La course vers la North Anna

Historiquement, ignorant le *Corps de l'Union se déplaçant pour le déborder, Lee a pris une décision cruciale en décalant les Corps d'Ewell à la droite de l'armée, juste à temps pour être en avance sur l'union et d'atteindre la sécurité de la North Anna. Ce scénario hypothétique suppose que Lee n'a pas pris cette décision psychologique et* que *Grant a fait se déplacer l'armée de l'Union beaucoup plus agressivement. Le Corps d'Anderson est en tête à tête avec le 5 Corps de Warren le long de la route du Télégraphe, car le large mouvement de flanc de Hancock le conduit près de la station de Chesterfield. Pris de flanc par de deux Corps de l'Union, Lee est forcé de déplacer le reste de son armée sur un itinéraire plus à l'ouest, loin des franchissements critiques de la rivière qui gardaient Grant sur ses baies. Pendant que les deux armées courent vers la North Anna, le résultat de la guerre est dans la balance.*

Informations Générales

Premier tour : 5:00 am, du 22 mai
Dernier tour : 9:00 pm, du 23 mai.
Durée de Scénario : 70 Tours
Cartes utilisées : A et B
Premier Joueur : Confédéré
Ponts : Le pont Maurice est détruit. Tous les autres ponts sont intacts.

Règles spéciales du scénario

1. Commençant sur le tour donné, jetez deux Dés pour chaque groupe de renfort. Si le résultat est 10 ou plus, le groupe peut entrer. Si c'est un échec, jetez de nouveau à chaque tour suivant jusqu'à ce que le groupe arrive. **Additionnez 1 pour chaque jet additionnel d'arrivée qu'un groupe doit faire** (5am = +0, 5:30 = +1, 6am = +2, etc.).

2. Les 2 et 5 Corps de l'Union ne jettent pas pour l'entrée, leurs arrivées sont déclenchées par l'entrée des unités de cavalerie Confédérées.

3. Les unités Confédérées doivent se déplacer au moins de 6 hexs au loin des hexs d'entrée de la carte. Les hexs d'entrée ne peuvent pas être bloqués par des unités Confédérées.

4. Les troupes de l'Union **peuvent** bloquer les hexs d'entrée. Les unités confédérées qui passent leur jet d'entrée et trouvent leur hex d'entrée programmé bloqué doivent ajouter 3 tours à leur temps d'arrivée et décaler l'entrée vers le prochain hex d'entrée disponible ou la route d'hex le long du bord occidental de la carte. **Exception** : le 1 Corps Confédéré et les unités indiquées dans le groupe 2 (L-Cav et F-P) peuvent décaler leur arrivée vers l'entrée C sans ajouter de tours additionnels.

Information Confédérée

Placement :
Breckinridge, Br-Div (toute) : **+/- 3 B46.23**
Pickett, CP : **+/- 1 A56.29**

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
Voir l'ordre d'arrivée.

Ordres : (tous complexe)
1 Corps : Se déplacer vers le sud pour défendre le pont de Chesterfield et le pont de chemin de fer.
2 Corps : Se déplacer pour défendre Hanover Junction.
3 Corps : Se déplacer vers Anderson station.
Br-Div : Défendre Hanover Junction.
P-Div : Attendre l'arrivée des brigades de Fry et de Terry, puis se déplacer pour défendre le pont de Chesterfield.
H-Cav : Retarder l'avance du 2 Corps de l'Union.
L-Cav : Retarder l'avance du 5 Corps de l'Union.
B-H (Cav) **Army HQ et Army Supply :** Se déplacer vers Hanover Junction.

Règles spéciales :
1. Hampton et W. Lee ne sont pas fixés sur place. Ils peuvent se déplacer avec leurs divisions pour bloquer le mouvement des Corps ennemi auquel ils sont assignés. Une fois qu'ils franchissent la North Anna, ils doivent défendre le gué ou le pont qu'ils utilisent pour franchir la rivière.
2. Lee a une valeur de chef de 4 dans ce scénario sans coût de PV.

Information de l'Union

Placement : Aucun

Munitions d'artillerie : 300

Renforts :
Voir l'ordre d'arrivée.

Ordres : (tous complexes)
2 Corps : Se déplacer vers le sud pour capturer les ponts à travers la North Anna.
5 Corps : Avancez vers Mt. Carmel Church; quand toutes les brigades d'infanterie seront arrivées, franchissez la North Anna à Jericho Mills.
6 Corps : Suivre l'avance du 5 Corps.
9 Corps : Suivre le 2 Corps vers la North Anna et capturer Ox Ford.
APot HQ et Supply : Avancez vers Mt. Carmel Church.

Règles spéciales :
1. Commencez le jet pour la découverte du Quarles Mills Ford dans n'importe quel tour qui commence avec un QG de Corps de l'Union déjà sur la carte. Sur un jet de **11-12** le gué est découvert.

Ordre d'arrivée

5:00 am, 22 mai
Groupe 1, Entrée A : Hampton, H-Cav (moins la B-H), T-P
Un tour *après* l'arrivée de la H-Cav : Hancock, 2 Corps (tout)

Groupe 2, Entrée B : W.Lee, L-Cav, F-P
Un tour *après* l'arrivée de la L-Cav : Warren, 5 corps (tout)
** Si l'entrée B est bloquée, la L-Cav et la F-P peuvent commuter l'arrivée vers l'entrée C sans tours additionnels supplémentaires.*

Groupe 3, Entrée B : Anderson, 1 Corps (tous)
** Si l'entrée B est bloquée par des troupes de l'Union OU que le groupe 2 a réussi son jet d'arrivée, décalez l'arrivée vers l'entrée C sans tours additionnels supplémentaires.*

Groupe 4, Entrée D : Lee, ANVa HQ, Ewell, 2 Corps (tous)

10:00 am, 22 mai
Groupe 5, Entrée D : A.P. Hill, 3 Corps (tous), ANVa Supply

Groupe 6, Entrée A ou B : Burnside, 9 Corps (tous)

Groupe 7, Entrée B ou C : Grant, Meade, Army HQ et Supply, Wright, 6 Corps (tous).

12:00 midis, 22 mai
Entrée E : B-H (Cav) : pas de jet d'entrée requis.

1:00 pm, 22 mai
Groupe 8, Entrée E : *H Div et/ou J Div (Option 4.5d)*

Groupe 9, Entrée A : 18 *Corps (Option 3.6b)*

Règles spéciales d'entrée

1. Si la L-Cav fait son jet d'entrée *avant* le 1 Corps d'Anderson, le 1 Corps doit entrer sur la carte à l'entrée d'hex C.

2. Si le 1 Corps d'Anderson fait son jet d'entrée avant le groupe 2, la L-Cav et la F-P ne peuvent pas entrer jusqu'à ce que toutes les unités du 1 Corps ne soient entrées sur la carte. Continuez de jeter normalement pour l'arrivée du groupe 2, et employez le tour d'arrive réelle de la L-Cav pour déterminer le moment d'arrivée du 5 Corps de l'Union.

3. Le 3 Corps d'A.P. Hill ne peut pas entrer sur la carte jusqu'à ce que toutes les unités du 2 Corps d'Ewell soient entrées.

4. Le 9 Corps de Burnside ne peut pas entrer sur la carte jusqu'à ce que toutes les unités du 2 Corps de l'Union soient entrées. Le 6 Corps ne peut pas entrer sur la carte jusqu'à ce que toutes les unités du 5 Corps soient entrées. Cette règle s'applique même s'il faut utiliser un hex d'entrée différent des corps précédents.

5. Si par hasard le 1 corps d'Anderson n'est pas arrivé sur la carte, le 6 corps de l'Union ne peut pas entrer par l'entrée d'hex C jusqu'à ce que passe deux (2) tours après que toutes les unités du 1 corps d'Anderson ne soient entrées sur la carte (à l'entrée C). Si Anderson a permuté vers un autre hex d'entrée, le 6 Corps arrive normalement après avoir passé sont jet d'arrivée.

Victoire

Référez-vous aux conditions de victoire 5.0

Les notes du Concepteur

Ce qui a attiré la première fois mon attention sur la North Anna était la taille des armées opposées, approximativement 53.000 pour l'armée de la Virginie du Nord et 68.000 pour l'armée du Potomac. De telles forces relativement équilibrées n'avaient pas été vues sur le théâtre oriental

depuis 1862. J'étais aussi attiré par les défis du terrain et ce que Lee a tourné à son avantage avec sa défense improvisée « en V inversé ». Le plus intrigant de tout, était que Lee avait prévu cette défense comme un écran protecteur derrière lequel il pourrait initier une contre-attaque décisive.

Après plus de recherche, il est devenu évident que Lee et Grant se sont attendus à ce que la rencontre sur la North Anna soit la bataille décisive de la campagne terrestre. Grant a voulu détruire l'armée de la Virginie du Nord avant qu'elle ne puisse retraiter dans les fortifications autour de Richmond et de Petersburg. Lee a vu la North Anna en tant que sa meilleure et dernière chance de malmener l'armée du Potomac avant qu'elle ne puisse avoir les coudées franches. Le fait que l'un ou l'autre homme réussisse et les conséquences auraient été bien plus dramatiques. Que les deux côtés ont ressentis de parier pour de tels enjeux à la North Anna en fait un choix intrigant.

Après les combats sauvages dans la Wilderness et à Spotsylvania, les deux armées avaient un besoin désespéré de renforts. La division de Pickett, et une force plus petite sous Breckinridge, rejoignent Lee à la North Anna. Du nord, Grant a appelé les régiments d'artilleries lourdes postés autour de Washington pour agir en tant qu'infanterie. La brigade de Kitching du 5ème Corps était composée de deux de ces régiments, et d'autres ont été temporairement groupés ensemble en tant que 4ème division du 2ème Corps sous Tyler. Ces unités en particulier étaient chacune composée d'un unique et très grand régiment, et pour le jeu elles fonctionnent comme des brigades. L'infanterie inexpérimentée de ces régiments d'artillerie a parfois bien fonctionné et un moral de « C » lui est assigné pour montrer leur rendement généralement plausible sinon exceptionnel.

Avec ce jeu certains nouveaux éléments font leur début dans la CWB ; les ponts flottant et la première utilisation des retranchements. Les ponts flottant donnent à l'armée de l'Union une certaine capacité technologique pour surmonter l'obstacle de la rivière. Dans cette bataille, la nature accidentée de la North Anna a limité leur déploiement aux gués, mais globalement leur utilisation était assez répandue à cette période de la guerre. Le mécanisme du jeu pour ces unités est plutôt simple et reflète le temps rapide de déploiement atteint historiquement par le génie.

La North Anna a vu les capacités remarquables des rebelles d'établir très rapidement des travaux défensifs, et les règles du jeu pour les retranchements reflètent bien ceci. Tandis que la capacité de construire des tranchées a été offerte par une série de règles facultatives, un examen des règles existantes a été exigé et en fin de compte une révision de celles-ci est présentée ici. À l'origine, les tranchées avaient besoin de 12 heures (24 tours de jeu) plus les 2 tours initiaux de construction des parapets. C'était beaucoup trop long. Ainsi les temps de construction des tranchées ont été réduits pour les faire « possibles » dans des temps beaucoup plus court. Si vos unités peuvent rester immobiles pour plus de 24 tours, peut-être que le jeu est déjà terminé !

Les avantages des tranchées, bien que réellement bons, ne sont pas tout-puissants. Le bénéfice du tir est identique au tir vers le haut d'une pente. Le grand avantage est dans le moral, où la chance de retraiter est grandement réduite. Quand vous considérez ces retranchements, ne pensez pas aux terrassements massifs construits autour des villes principales pendant la guerre, mais plutôt aux travaux défensifs construits avec des ressources locales qui donnent des moyens de protection. De façon générale, vous devez considérer l'avantage de la construction des retranchements contre le temps pris pour les construire, et ce que votre ennemi fait tandis que vos unités sont immobilisées sur place. L'union est privée de la capacité d'établir des retranchements simplement pour éviter de finir le jeu prématurément. Si les deux camps creusent, l'action offensive serait minimale, comme cela c'est produit historiquement à la fin de cette bataille.

Un problème perspicace avec l'utilisation des retranchements et des parapets est le grand nombre de pion de jeu nécessaire pour les soutenir. Des méthodes tellement plus simples étaient nécessaires pour les obtenir dans le jeu. Des marqueurs de retranchement, apparentés aux marqueurs de prolongement, sont maintenant utilisés pour indiquer les hexs et les fronts pour les retranchements. Les parapets sont suivis au niveau de la division, avec les différentes unités marquées comme « non » dans des parapets quand elles se déplacent hors de leur hex d'origine.

Considérations de victoire

Les conséquences d'une victoire Majeure dans la North Anna sont spéculatives. L'armée de l'Union avait souffert approximativement 36.000 pertes dans la Wilderness et à Spotsylvania durant la première moitié de mai. Une autre lourde dépense en hommes dans une défaite une semaine plus tard aurait pu causer un arrêt de l'offensive de l'Union. Mais ceci exigerait des pertes plus grandes que celles qui se sont produites historiquement à Cold Harbor. Étant donné qu'une victoire rapide pourrait être gagnée par les confédérés dans la North Anna, la fin de la campagne terrestre de l'Union en 1864 aurait certainement donné du temps pour le CSA de se remettre en état, et cela aurait fait des dommages significatifs aux chances de réélection de Lincoln, avec tous ce qu'une défaite potentielle à l'élection implique. Si c'était l'union qui avait gagné une victoire décisive dans la North Anna, les conséquences auraient probablement été une fin plus rapide de la guerre en Virginie, et très probablement dans tout le reste de ce qui restait de la confédération.

En considérant ce qui précède, quelque chose d'inférieur à une victoire Majeure pour l'un ou l'autre camp est une amère occasion de perdue. Une victoire inférieure ne serait pas stratégiquement décisive et la guerre traînerait pendant une autre année, avec toutes les victimes et les horreurs de la guerre de tranchée.

Notes Historiques

Après les batailles sanglantes dans la Wilderness (les 5 et 6 mai) et à Spotsylvania (8 au 19 mai) Grant une fois de plus a tourné à gauche et a poussé l'armée du Potomac plus au sud vers Richmond. Son plan était d'offrir le 2ème Corps de Hancock comme appât, pour tenter de combattre Lee en terrain découvert. Le 2ème Corps a commencé à se déplacer vers le sud-est dans la soirée du 20 mai.

Lee a estimé que Grant essaierait de tourner encore la droite confédérée, bien qu'il fallait encore déterminer l'étendu de ce mouvement. Cette soirée, Lee a ordonné au Corps d'Ewell de se déplacer de la gauche de l'armée vers la droite, un mouvement qui a été commencé à 3h du matin le 21 mai, ne sachant pas qu'il parait le mouvement de l'Union seulement quelques heures après qu'il ait commencé. Ce pré-positionnement des troupes était la clef pour la victoire dans la course vers la North Anna.

Lee a continué à recevoir des rapports des mouvements de l'ennemi, et autour de midi il est devenu évident que le 2ème Corps de l'Union faisait un mouvement audacieux au sud vers Hanover Junction. Plutôt que de mordre à l'hameçon et d'Attaquer, Lee a décidé de déplacer l'armée directement vers la rivière dans la North Anna et d'établir une position de blocage. A 1h de l'après midi il avait ordonné au Corps d'Ewell d'aller au sud le long de la route du télégraphe vers Hanover Junction. Le Corps d'Anderson suivrait, et le Corps de Hill devait prendre un itinéraire plus à l'ouest.

Au matin du 22 mai, il était apparent que l'armée de Lee se déplaçait vers le sud. Grant était devenu déterminé pour prendre un itinéraire plus direct vers Richmond et pour poursuivre Lee à travers la North Anna. Le 2ème Corps marchait vers la station de Chesterfield et devait continuer via ce que les cartes imprécises de l'Union ont montré comme un gué où la route du télégraphe traverse la rivière de la North Anna. Le 5ème Corps, sur la droite de l'Union, devait Avancer de la route du télégraphe vers l'église du Mont Carmel, et de là, basculer vers le sud-ouest via ce que les cartes de l'Union ont montré comme un pont à « Jéricho Mill ». Le 9ème Corps devait marcher au sud au mieux qu'il pourrait, et le 6ème Corps de Wright devait suivre le 5ème

Corps. Plus l'armée de Grant allait vers le sud, moins les cartes s'avéraient précises.

La course est gagnée

Pour les confédérés, le 22 était le jour où la course à la North Anna a été gagnée. Après des courts repos le long de la ligne de marche, le Corps d'Ewell avait atteint la rivière de la North Anna à 9h environ et Lee avait établi le quartier général de l'armée à Hanover Junction. Le Corps d'Anderson était arrivé autour de midi et avait assuré la défense des ponts du Corps d'Ewell. La première division s'était déplacée davantage en aval pour couvrir le gué au pont Maurice. Le Corps de Hill avait traversé la rivière quelques milles en amont de « Jéricho Mill » et avais campé pour la nuit. Vers midi le jour suivant, tout le Corps de Hill se reposerait à la station d'Anderson.

Les brigades de cavalerie, qui avaient harcelé le mouvement des forces de l'Union, sont restées sur le côté nord de la rivière pour continuer leur tâche le jour suivant. Les troupes confédérées avaient marché durement depuis qu'ils avaient quitté Spotsylvania et Lee ne leur avaient pas ordonné de se retrancher après avoir traversé la rivière, leur permettant de se reposer pour la première fois depuis plus de deux semaines hors du contact direct avec leurs adversaires de l'Union.

Embouteillage

Les détachements d'éclaireurs du 5ème Corps de Warren avaient atteint l'église du Mont Carmel autour de 9h le 23, avec le reste du Corps pas très loin derrière. Warren avait eu des ordres pour franchir la North Anna sur un pont à « Jéricho Mill », mais les informations locales avaient indiqué seulement un gué à cet emplacement. Il y avait un pont la où la route du télégraphe traversait la rivière, ainsi Warren a décidé de déplacer son Corps à travers ce nouveau pont découvert. Mais il a bientôt appris que les éléments du 2ème Corps étaient sur le point d'arriver au carrefour à l'église du Mont Carmel. Comme Hancock avait eu des ordres d'Avancer le long de la route du télégraphe, Warren avait vu la nécessité de retourner de nouveau à ses ordres originaux et avait décidé de commencer le déplacement de la division de Griffin vers « Jéricho Mill ». Les trois autres divisions du 5 Corps ont été coincées pendant quelque temps car le 2ème Corps avait commencé à passer par le carrefour produisant un embouteillage massif qui avait bloqué les routes et avait ralenti tout mouvement dans la zone.

Le pont de Chesterfield

Au environ 1h de l'après midi, des éléments du Cops d'Hancock avaient avancé le long de la route du télégraphe et s'étaient approché ce qui *avait été imaginé* être la North Anna. N'ayant pas encore appris qu'un pont existe la où la route du télégraphe franchit la rivière, Hancock avait confondu « Long Creek » avec la North Anna. Les tirailleurs et la cavalerie Confédérés au nord de la crique ont fait déployer les divisions de tête à l'est et à l'ouest de la route du télégraphe. Ceci a été rapporté à Grant, avec des nouvelles imprécises que la North Anna avait été atteinte. La résistance croissante avait donné certains signes que Lee avait prévu de Défendre la North Anna, mais à ce moment Grant avait ressenti que cela était seulement une action de retardement. Hancock a reçu l'ordre de franchir la North Anna si possible à la route du télégraphe et de bivouaquer pour les jours de marche. Si les passages étaient tenus avec force, Grant était sûr que le passage du 5 Corps en amont de « Jéricho Mill's » forcerait Lee à renoncer à sa position. Mais Hancock pensait toujours que « long Creek » était la North Anna. Ce n'est que tard dans l'après-midi que finalement il se renseigna sur le pont sur la route du télégraphe et réalisa qu'il devait pousser à travers la rivière.

Puisque à midi les éclaireurs confédérés avaient rapporté que les forces de l'Union au nord de « long Creek » avançaient vers le sud. Lee n'avait pas prévu que l'union Avancerait en force le long de la route du télégraphe, voyant cela comme une feinte pour masquer le mouvement réel de l'armée de l'Union. Bien que quelques brigades du Corps d'Anderson aient été placées pour répondre à un mouvement de l'Union vers le sud, la majeure partie de l'armée avait été autorisée à rester dans leurs campements. Le Corps d'Anderson était du côté sud de la rivière pour Défendre les passages et le Corps d'Ewell était resté proche de « Hanover Junction » comme une précaution contre des mouvements possibles de l'Union davantage en aval. La brigade d'Henagan avais positionné des troupes dans une redoute du côté nord du pont de Chesterfield et avait deux fois repoussé des tentatives par une forte ligne de tirailleurs de l'Union et les avaient forcé à retourner à l'arrière. À 18h., Hancock avait finalement attaqué en force. Pendant que l'assaut commençait, une « furieuse » tempête de pluie a frappé la zone, et les brigades de l'Union avançaient sous le couvert de la tempête pour assaillir la redoute confédérée. La plupart des régiments tenant la position, se sont brisés et ont fui par le pont ou ont nagé à travers la rivière. Frappées par la précipitation de la victoire, les troupes de l'Union ont essayé de donner l'assaut à travers le pont mais ont été repoussées par un feu violent. Les brigades désorganisées de l'Union se sont reformées et ont commencé des légers travaux défensifs pour contester n'importe quelle tentative méridionale de détruire le pont.

« Jéricho Mill's »

Quatre milles au nord-ouest. La division de Griffin avait avancé sur des « Jéricho Mill's », et à 13h avait commencé à franchir le gué. De l'eau à la hauteur de la poitrine, un fond approximatif, et des berges escarpées l'avaient rendu difficile pour l'infanterie et interdiraient le franchissement de l'artillerie ou des chariots jusqu'à ce qu'un pont flottant puisse être bâti. Le reste du Corps de Warren avait commencé à se déplacer de l'église du Mont Carmel autour de 14 heures. La division de Crawford était arrivée au gué vers 13:30 et avait commencé le franchissement. Avec seulement la moitié de sa force d'infanterie et sans artillerie du côté sud de la rivière, Warren avait su que sa force était vulnérable à une attaque confédérée déterminée.

Lee et H.P. Hill avaient reçu des rapports que de l'infanterie de l'Union avait traversé la North Anna dans la zone « Jéricho Mills », et Hill avait considéré de déployer son Corps pour rencontrer cette menace. Lee cependant, croyant que l'ennemi se préparait pour franchir plus au sud au pont de Chesterfield, avait vu l'activité de l'Union comme une feinte et avait donné des instructions à Hill de laisser ses hommes au repos. Wilcox lui-même était allé voir Hill et l'avait informé qu'en effet l'Union traversait en force. Hill avait vu une occasion d'épingler la force de l'Union contre la rivière et de la détruire. Sur sa propre initiative, il avait ordonné à Wilcox d'assaillir la position de l'Union. La brigade de Brown avait rejoint Wilcox près de la station de Noel, et à 17h l'attaque avait été avancée vers le gué de « Jéricho Mill ». Ce plan avait été fondé sur l'hypothèse que la force de l'Union qu'il était sur le point d'Attaquer était seulement équivalente à une division, pas la majorité d'un grand Corps de l'Union.

Pendant que la soirée approchait, Warren s'est senti plus en sécurité. Un pont flottant avait été terminé et l'artillerie de l'Union avait maintenant traversé la rivière. La division de Cutler avait commencé la traversée vers les 17h. Son Corps n'avait rencontré aucune résistance plus forte qu'un régiment et il avait supposé qu'aucune force ennemie importante n'était proche pour menacer sa position. Les soldats de l'Union ont empilé leurs armes et ont commencé à faire cuire leurs repas de la soirée, et la plupart des piquets de l'Union sont retournés au camp pour s'associer à l'humeur détendue de la soirée. L'attaque surprise confédéré est tombée au centre et à la droite du 5ème Corps de l'Union. Elle a spécialement frappé durement la division de Cutler, commençant juste à monter fragmentairement dans l'espace vide sur la droite de l'Union. L'infanterie paniqua et s'enfuit à travers le pont flottant. Les renforts de l'Union ont dû pousser et lutter pour se faire un chemin à travers, une marée humaine allant dans le sens opposé. Au sommet du succès, une brigade confédérée sous Lane, souffrit d'une vive résistance raide de la brigade de Ayre de l'Union, elle a rompu les rangs et s'est sauvée,

propageant la confusion parmi les autres brigades rebelles. L'attaque rebelle a commencé à hésiter et Wilcox a été bientôt forcé de se replier. Hill était plus tard réprimandé par Lee qui avait demandé « pourquoi n'avez vous pas fait ce que Jackson aurait fait…. projeté votre force entière sur ces gens et les reconduire en arrière ? »

Le dilemme de Lee

Avec la venue de la nuit, Lee a réfléchi sur les résultats des événements du jour et du difficile problème auquel il a maintenant à faire face. Les puissantes forces de l'Union avaient déjà percé la rivière de la North Anna. Au sud du gué de « Jéricho Mill's » les Fédéraux avaient occupé des fortes positions qui par la suite ont été violemment mises au courant de la présence des confédérés. A l'Est les troupes de l'Union tenaient les berges élevées qui dominaient le côté nord de la rivière près du pont de Chesterfield et du pont de chemin de fer. Quoi qu'il ait pensé des intentions originales de Grant, Lee était sûr que Grant presserait agressivement l'attaque le jour suivant. Si Lee rassemblait l'armée pour résister à un franchissement dans la zone des ponts, les forces de l'union déjà au sud de la rivière s'engouffreraient vers l'est et frapperaient le flanc gauche des confédérés. S'il concentrait pour attaquer l'union à « Jéricho Mill's », Grant franchirait les ponts et le frapperait par derrière. La North Anna a perdu l'avantage traditionnel d'une défense de rivière. Mais Lee était peu disposé à se retirer d'avantage vers le sud. Sa considération primaire était d'éviter la perte de la zone de manœuvre d'une valeur inestimable entre la North Anna et Richmond. A la tombée de l'obscurité, Lee avait convoqué une réunion au quartier général de l'armée.

Lee place un piège

Après avoir fait connaître sa décision de ne pas se replier, Lee a mis en avant son propre plan impérieux pour une nouvelle ligne défensive. Le seul point le long de la rivière où l'armée se défendrait serait à « Ox Ford ». Ce serait le point d'un formidable « V » inversé ou coin, qui devait être tenu par le Corps de Hill, avec sa gauche ancrée sur la rivière Little et la division de Pickett en réserve. Le Corps et la division d'Anderson sous Breckinridge ont formé une ligne étendue vers le sud de l'Ox Ford puis à l'est derrière le Bull Run jusqu'au chemin de fer RF&P. De ce point, la division de Rodes formerait une ligne au sud vers Hanover Junction. Toutes les troupes d'Anderson et de Hill avec l'artillerie devraient être dans de puissants retranchements, prêts à donner une chaude réception à n'importe quelle avance de l'Union.

Les divisions de Gordon et Early, étaient en réserve entre les deux ailes, simplement à portée l'une de l'autre. Ainsi l'armée de la Virginie du Nord serait dans une position particulièrement forte, profondément retranchée, avec des bonnes lignes intérieures et des bonnes communications. Ce qui a fait que le plan de Lee soit si mortel était l'idée d'utiliser cette formidable défense comme écran protecteur à partir duquel une puissante attaque pourrait se développer. Lee a projeté de tirer profit de l'inclinaison de l'attaque de Grant. En ne s'opposant pas à l'attaque prévue sur les ponts, Lee avait espéré encourager les Fédéraux de bien avancer au sud de la North Anna vers Hanover Junction. De plus, les forces sur la droite de l'Union étaient aussi attirées pour avancer au sud-est vers Hanover Junction. Mais l'Ox Ford, le seul passage pour le centre de l'Union, avais été puissamment défendu. Ainsi l'armée du Potomac se trouverait divisé en trois ailes, dont l'une ou l'autre devrait marcher sur une grande distance et traverser la North Anna deux fois pour venir au support de l'autre. Lee a bien dit de Grant « Si je peux obtenir d'en attirer au moins une de lui, je le vaincrai ».

Cette soirée Grant a effectué ses propres plans. Espérant enfermer Lee dans un double enveloppement et le forcer à un combat final mettant fin à la guerre, Grant a ordonné au 5ème Corps de Warren d'avancer au sud du côté méridional de la North Anna vers Hanover Junction. Le 6ème Corps de Wright devrait traverser à Jéricho Mills et étendre la droite de Warren vers la rivière Little. Le 2ème Corps de Hancock devrait attaquer à travers les ponts et avancer au sud vers Hanover Junction. Le 9ème Corps sous Burnside devrait forcer le franchissement à Ox Ford. Involontairement, les ordres de Grant pour le 24 enverraient l'armée du Potomac juste dans le piège de Lee.

Tôt le 24 mai

L'aube a trouvé les confédérés profondément retranchés dans leur nouvelle ligne défensive. Grant, ignorant les fortes positions ennemies, essaya de forcer les rebelles à un engagement décisif. Mais rien n'allait se passer comme prévu. Warren avais estimé que les positions occupées par l'ennemi dans la soirée précédente étaient vides, et Wright était lent à obtenir que son Corps traverse la rivière. Hancock a prudemment traîné des pieds inquiet de la résistance qu'il compta rencontrer. Tandis que Burnside annulait l'attaque du début de matinée et mettait en scène seulement une démonstration à l'Ox Ford. Les nouvelles informations reçues par Grant avaient semblé indiquer que Lee se retirait, peut-être jusqu'à Richmond. Percevant une grande occasion, Grant avait encore ressenti un plus grand sens dans l'urgence de forcer une rencontre avec les confédérés. Il a immédiatement ordonné à Hancock d'attaquer. Négligeant l'attention antérieure, Hancock avait commencé l'assaut pour établir une tête de pont et n'avait rencontré pratiquement aucune résistance, alors que Warren avançait comme ordonné, atteignant la Noel's station. Les rapports ont provoqué l'optimisme au quartier général de l'Union. Grant a ressenti que les événements des derniers jours indiquaient que l'armée de la Virginie du Nord était presque battue. Lee avait semblé peu disposé ou dans l'impossibilité de mener beaucoup plus qu'un seul combat sur la North Anna, ainsi Grant câbla à Halleck « l'ennemi est en retraite derrière la North Anna ; nous sommes à leur poursuite ».

Bien que la gauche et la droite de l'Union aient exécuté les ordres de Grant, le centre ne l'avait pas fait. Vers 9h, Burnside avait reçu l'ordre d'attaquer à travers l'Ox Ford et de connecter les deux ailes convergentes de l'Union. Burnside a déplacé des troupes à l'endroit pour faire l'assaut, à ce moment il a été instruit de la présence du gué de Quarles Mills, à moins de deux milles en amont. Cette information a fait que de nouveau Burnside annula l'attaque tandis qu'il ordonnait à Crittenden de franchir le gué nouvellement découvert. Les deux ailes de l'Union ont continué à avancer vers l'avant. Hancock a sondé pour estimer les positions rebelles dans sa zone et a envoyé à l'avant la meilleure partie de ses deux divisions au moment où l'action s'est intensifiée dans un engagement significatif.

Occasions ratées

Comme l'union avait avancé dans le piège de Lee, l'armée de la Virginie du Nord attendait. Le 2ème Corps de Hancock se mettait sérieusement en péril, ayant les Corps d'Anderson et d'Ewell sur sa droite et sur son front. Parce que la réussite de la contre attaque confédérée était si cruciale, Lee a voulu commander l'assaut lui-même. Avec l'absence de Longstreet, il a senti qu'aucun de ses commandants de corps n'était à la hauteur de la tâche. Ainsi Lee l'a retardé pour amasser plus de troupes pour la contre-attaque sur Hancock, et ce retard c'est avéré fatal. A un moment vers midi, Lee est tombé violemment malade, limitant grandement ses capacités et l'immobilisant sur un lit de camp, trop malade pour surgir du piège qu'il avait crée. Lee perd peut-être sa meilleure chance de vaincre l'armée de l'Union qui s'échappait hors de sa porté. Car en étendant le malade, Lee a murmuré à plusieurs reprises « nous devons les frapper d'un grand coup - nous ne devons plus jamais les laisser encore passer - nous devons les frapper un grand coup. » Pendant qu'il était alité, les ordres d'attaque n'ont jamais été publiés.

Maintenant, au lieu de la bataille décisive de 1864, les événements du jour seraient marqués uniquement par des engagements relativement modérés. Grant a commencé à réaliser dans quelle situation fâcheuse était l'armée de l'Union et Hancock a ordonné de se retrancher sur sa position actuelle. Pendant les deux jours suivants, les armées se sont fait face à travers des milles de formidables

terrassements sans action offensive. Chaque camp avait perdu approximativement 2500 hommes sans aucun avantage de gagné par l'un ou l'autre.

En fin de compte, Grant a décidé de glisser l'armée vers l'est, se glissant sur la droite de Lee et se dirigeant vers le sud vers Richmond. Pendant les journées du 26 et 27 mai, Grant en expert a désengagé l'armée et s'est replié sans interférence. Lee a été forcé de le suivre, essayant de rester entre les forces de l'Union et Richmond. Les deux armées s'opposeraient encore juste quatre jours plus tard à Cold Harbor.

Bibliographie

Miller, J. Michael. *The North Anna River Campaign "Even To Hell Itself" May 21-26, 1864. Lynchburg, Va., 1989. Le travail ultime sur la campagne de la North Anna.*

— "Strike Them A Blow." *Blue & Gray Magazine*, April '93, Volume X, Issue 4. *L'article écrit dans le magasine « Blue & Grey » couvrant environ 23 pages de récit historique, de cartes, et de photographies.*

— "The North Anna River Campaign." Thesis, Virginia Polytechnic Institute, 1981. *Essentiellement le précurseur du livre de Miller "Even To Hell Itself" cité plus haut. Cependant, j'ai préféré les cartes dans cette thèse. Bien que les deux aient les mêmes excellentes cartes préparées par Chris Calkinsde de Petersburg, en Virginie. Pour le travail de Miller, les cartes de cette thèse sont bien plus grandes et pas coupées (car certaines le sont dans le livre).*

Rhea, Gordon C. *To The North Anna River: Grant and Lee, May 13-25, 1864.* Louisiana State University Press – Baton Rouge -, 2000. *Une addition majeure d'une manière critique acclamée et bien préparée du corps de la littérature sur la bataille de la rivière North Anna et sur la « 64 Overland Campaign » dans son ensemble.*

Cullen, Joseph P. "When Grant Faced Lee Across The North Anna." *Civil War Times Illustrated*, February '65, Volume 3, Number 10**.** *Cet article de magazine est probablement un des premiers travaux portés sur la rencontre sur la North Anna.*

Trudeau, Noé André. *Bloody Road Sud.* New York, 1989. *Une couverture équilibrée sur les manœuvres et les batailles qui composent les quarante jours les plus critiques de la « Overland campaign », de la Wilderness à Cold Harbor, Mai- Juin 1864.*

War of the Rebellion: Official Records of the Union and Confederate Armies. 130 volumes. Washington, 1880-1901. *« La » source principale sur la guerre civile ; contenant les ordres, les rapports, et la correspondance.*

Formation *Allocation de mouvement*	Ligne *6*	Colonne *6*	Mouvement *12*	Accrocher *7*	Décrocher *7*	Chariot *6*	Chef *13*
Changement de Formation	1	1	2	3	3	-	-
Clair (Clear)	1	1	1	1	—	1	1
Route Principale	—	1/2	1/2	1/2	—	1/2	1/2
Route Secondaire et RR	—	1/2	1/2	1/2	—	1	1/2
Piste* (Trail)	—	1	1	1	—	1	1/2
Forêts	2	2	3	3	—	3	2
Marécage (Swamp)	5	5	8	I	—	I	3
Cours d'eau (Stream)	+1	—	+1	+1	—	+1	—
Rivière	I	I	I	I	—	I	I
Gué **	Tous	Tous	+6	I	—	I	+1
	+2	+1	+2	+2	—	Tous	+1
Niveau Supérieur d'élévation	+1	—	—	—	—	+1	—
	+2	+2	+4	I	—	I	—
Fort (Redoute)	+1	+1	+1	I	—	I	—

Notes :
* l'Union uniquement. Le Confédéré traite les pistes en tant que routes secondaires.
** Quand un pont routier ou de chemin de fer est détruit, le coté d'hex est considéré comme un Gué.
— = Pas d'effet ou ne s'applique pas
I = Interdit
L'infanterie et la cavalerie en formation de ligne utilisent la rangée « ligne » sur la table.
La cavalerie qui change sa formation de ligne à montée utilise 2 PM.
L'artillerie décrochée qui doit modifier sa formation, utilise alors l'allocation de mouvement accrochée.