

Across the Rappahannock

Les batailles de
Fredericksburg; Virginie, 13 décembre 1862
et Chancellorsville; Virginie, 30 avril - 5 Mai 1863

LIVRE DE BATAILLE

Table des matières

Introduction	2	<i>Règles spéciales pour Chancellorsville</i>	
Remarque sur les pions	2	AM confédérés	6
Le terrain et la carte	3	Unités d'artillerie de réserve	6
Historique de Fredericksburg	3	Séquence de jeu étendue	6
<i>Règles spéciales pour Fredericksburg</i>		Indécision du commandement US ...	6
Unités d'artillerie	4	Mouvement stratégique	6
Les grandes divisions de Burnside	5	Météo	6
Commandements de cavalerie	5	Le génie	6
Le génie	5	Hooker	6
Les gués	5	Mouvement hors carte	6
Positions renforcées	5	<i>Les scénarios</i>	
Instructions du scénario	5	L'église de Salem	10
Déploiement historique	5	L'église de Zion	10
Historique de Chancellorsville	6	Traverser le Rappahannock	10
		L'attaque de Jackson	10
		La bataille complète	10

INTRODUCTION

Les deux batailles ci-dessous figurent les efforts de l'armée nordiste du Potomac, d'abord sous le commandement de Burnside, ensuite sous celui de Hooker, pour traverser la rivière Rappahannock en Virginie, à l'orée Est d'une forêt dense connue sous le nom de "The Wilderness", et ainsi vaincre l'armée de Virginie du Nord de Robert E. Lee.

Six scénarios/batailles peuvent être joués, allant des très accessibles (durée de jeu courte, peu d'unités et avec les règles de base) à ceux qui nécessitent un lourd investissement en temps et en énergie, comme la bataille complète de Chancellorsville. De quoi contenter tout le monde, nous l'espérons.

Le jeu contient les éléments suivants :

3 carte 22"x34"

1 livret de tables et d'aides de jeu

2 planches de larges pions

2 planches de petits pions

1 livre de règles

1 livre de bataille

2 dés à dix faces

L'échelle de la carte est de 315 yards par hexagone.

REMARQUE SUR LES PIONS

Comme toutes les batailles ont été faites par les mêmes armées, il paraît logique que la plupart des unités concernées soient les mêmes pour tous ces affrontements. Bien que ce soit vrai, la composition d'une unité changeait souvent entre les batailles, et le commandement de l'Armée du Potomac a été presque complètement restructuré à tous les niveaux.

Les unités et les leaders (et les AM) qui apparaissent à Fredericksburg ont un "F" imprimé sur le devant de leur pion, ceux qui étaient à Chancellorsville, un "C". Un "F/C" indique que cette unité est utilisée dans les deux batailles.

Faites bien attention aux unités ayant une mention 'a' ou 'b', où une seule d'entre elles apparaît uniquement dans une bataille spécifique. Nous avons essayé d'indiquer tout ça dans les paragraphes de déploiement.

Et identifiez et séparez bien les pions additionnels que nous avons inclus pour mettre à jour la version originale de Glory par rapport à la dernière version des règles.

LE TERRAIN ET LA CARTE

L'orée Est des Wilderness, est faite de forêt dense en arbres plus ou moins gros, d'arbustes entrelacés, de fourrés, de cours d'eau et de ruisseaux qui ne contribuent pas à mener une bataille très cohérente. Pour couronner le tout, la météo, du moins au début, était un facteur déterminant. Tout cela entraîne un ensemble de mécanismes de Terrain bien plus détaillé (et, osons le dire, complexe) que les autres batailles de la série.

Les trois cartes sont identifiées, quand on indique les hexagones (la plupart du temps pour le déploiement) ainsi :

F: La carte de Fredericksburg (à l'Est)

S: La carte de l'église de Salem (au centre)

C: La carte de Chancellorsville (à l'Ouest)

Routes, etc.

Il y a trois types de routes. Vous y attacherez autant de valeur qu'à vos bijoux de famille.

GRANDES ROUTES [PIKES] / RUES : Routes pavées ou couvertes de planches, ou rues. Elles ne sont pas altérées par la météo.

ROUTES : Chaussées boueuses, assez larges pour faciliter le mouvement militaire, mais hautement sensibles au mauvais temps, spécialement à la pluie. Les routes dessinées dans les hexagones de ville sont des rues.

PISTES [TRAILS] : Chemins ruraux utilisés en temps de paix pour marcher ou transporter des marchandises dans des chariots légers. Elles réduisent le coût en mouvement — divisé par deux, arrondi au supérieur, bien que l'artillerie puisse devoir ajouter un à ce coût — essentiellement parce qu'elles aident à se diriger. Comme les routes, elles sont très détériorées par le mauvais temps. La ligne de chemin de fer du Richmond, Fredericksburg & Potomac Railroad (le RF&P RR), tout comme la ligne inachevée qui va d'Est en Ouest à travers les trois cartes, sont traitées comme des pistes (voir les règles de combat plus loin).

Barrières/Obstacles aquatiques ... et les gués qui les adorent

Il y a quatre types de cours d'eau qui agissent comme barrière et/ou obstacle.

RIVIERES ET CANAUX : Le Rappahannock et les Rapidan Rivers, tout comme les séries de canaux profonds autour de Fredericksburg (incluant la grande réserve d'eau en F-3016), sont infranchissables, sauf par pont, ponton ou gué. Le "vieux canal", sur la carte C, qui longe la Rapidan dans le coin Nord-Est, n'a

aucun effet sur le jeu. Les divers barrages le long de la rivière n'ont pas d'effet sur le jeu.

Note géographique: *La Ni River, sur la carte C, n'avait le nom de rivière que dans cette partie du pays.*

COURS D'EAU [RUNS] : Difficiles à traverser, spécialement par mauvais temps, non pas tant à cause de l'eau, mais surtout à cause des berges escarpées et des mini-vallées que les courants créent. Le Mill Race qui s'écoule du canal le long du bord Ouest de Fredericksburg est traité comme un cours d'eau, pas comme un canal.

RUISSEAUX : Le Wilderness est émaillé de petits ruisseaux tel les varices d'un retraité. Ce sont plus des nuisances qu'autre chose, spécialement quand les conditions au sol sont mauvaises.

Les Gués

Il y a trois types de gué :

GUES DE RIVIERE EN BON ETAT: Ces gués en travers des rivières avec la mention [G] sont en bon état, et relativement aisés à traverser. (Cf. Bank's Ford sur la carte S).

GUES DE RIVIERE EN MAUVAIS ETAT: Ces gués en travers des rivières avec la mention [B] sont en mauvais état, difficiles à traverser par beau temps, et inutilisables par mauvais temps. (Cf. Scott's Ford sur la carte S).

GUES DE RUISSEAUX : On les retrouve essentiellement là où les routes "croisent" un ruisseau, non pas parce qu'il y a un pont ou autre chose, mais simplement parce que l'eau n'est pas (ou si peu) un obstacle au mouvement.

Les Ponts

Il existe deux types de pont :

LES PONTS SUR LA CARTE : Ce sont ceux qui sont dessinés sur les cartes. Ils annulent le coût pour traverser les cours d'eau (souvent) et les ruisseaux (rarement).

LES PONTONS : Ce sont des marqueurs placés sur la carte; voir les règles du Génie.

Les Villes

Tout hexagone contenant plus d'une maison est un hexagone de ville... ce qui facilite les choses, c'est qu'on les trouve uniquement à Fredericksburg et à Falmouth. *Exemple: F-3115 est un hexagone de ville; F-3116 n'en est pas.*

Les hexagones avec un seul bâtiment n'est pas un hexagone de ville. Le mouvement dans un hexagone de ville, autrement que par la rue/route, est coûteux en

terme de points de mouvement.

L'ARTILLERIE EN VILLE : Une artillerie peut entrer en ville uniquement par les rues/routes.

ORIENTATION EN VILLE : Les unités qui sont dans un hexagone de ville ont tous leurs hexagones adjacents (les six) considérés comme frontaux.

OBSTACLE A LA LOS : Les hexagones de ville sont considérés comme des obstacles de niveau 2, en terme d'élévation. Néanmoins, les hexagones de ville à Fredericksburg ne bloquent pas la LOS pour toute artillerie se trouvant sur la rive Est du Rappahannock dans un hexagone qui ne soit pas partiellement de la rivière.

Exemple: une unité d'artillerie en F-3013 peut tirer sur une unité placée en F-3317; une unité en F-3014 ne me peut pas.

Note de conception : *C-3910 (Chancellorsville) était une grande maison, pas un village, bien qu'il y avait plusieurs petites maisons à côté du bâtiment principal. Ce n'est pas assez pour donner un bonus défensif.*

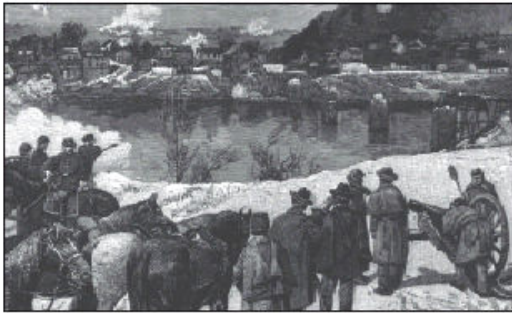
Positions renforcées sur la carte

Les positions renforcées imprimées sur la carte de Fredericksburg en rouge ne sont utilisées que pour les scénarios de Chancellorsville. Ignorez les pour le scénario de Fredericksburg.

Les voies de chemin de fer

Autant les rails opérationnels du RF&P RR, que ceux incomplets qui vont d'Est en Ouest, servent de mini positions renforcées en raison de leurs remblais édifiés de chaque côté. De ce fait, ces hexagones sont traités comme des positions renforcées (pour les Charges, les Tirs Défensifs et les tirs d'artillerie), mais seulement si ils sont attaqués entièrement à travers un côté d'hexagone qui n'aie pas de ligne de chemin de fer qui le traverse. Enfin, ces hexagones ne sont pas considérés comme positions renforcées pour tout autre cas, y compris le mouvement.

Exemple: F-4814 est une position renforcée quand elle est attaquée depuis, disons, F-4813 ou 4815, mais pas depuis 4714.



FREDERICKSBURG, 13 décembre 1862

Historique

Après l'opportunité manquée d'Antietam en septembre 1862, Ambrose Burnside remplaça à contrecœur George McClellan à la tête des armées de l'Union sur le théâtre Est. Lee avait retraité au sud des rivières Rappahannock et Rapidan, enjambant ses lignes de ravitaillement, pour se regrouper. Burnside le suivit au sud en cette fin d'automne, déployant son énorme armée juste de l'autre côté du Rappahannock par rapport aux positions de Lee, autour de Fredericksburg, en Virginie.

Pendant que Lee s'enterrait, Burnside réorganisa son armée en trois "Grandes Divisions", chacune comportant deux Corps, alors que ce qu'il était supposé accomplir était déjà assez hasardeux comme ça. Pendant que le temps tournait à la pluie et à la boue, l'armée de l'Union stagna, incapable ou refusant de bouger. Cette léthargie était due en partie à la météo, mais aussi aux réticences de Burnside et au manque de soutien qu'il recevait de la part de certains de ses commandants de Corps.

Finalement Burnside prit une profonde inspiration et, malgré l'évidente mauvaise situation tactique — Lee était déjà enterré sur les hauteurs de la ville — décida d'attaquer la tête de pont de Lee en traversant la rivière. Le plan consistait à attaquer chaque extrémité de la ligne de Lee, même si il était évident que l'Union n'avait pas la supériorité numérique requise — les manuels stipulaient qu'une telle attaque nécessitait un avantage numérique de 3 contre 1 — pour submerger les positions adverses.

Les manuels disaient vrai. L'assaut nordiste de la division de Meade contre Jackson et le Ier Corps de Reynolds sur le flanc droit des confédérés fut au début un succès, mais l'avantage que pris Meade ne reçut que peu de soutien et l'attaque fut repoussée, son impulsion gâchée.

L'attaque de l'Union à travers Fredericksburg fut l'un des plus grands désastres de la guerre. Plus de six

heures de vagues d'assaut successives contre le Corps de Longstreet ne produisirent absolument rien d'autre que de remarquables histoires de bravoure.

A la nuit tombée, l'armée de l'Union était repoussée de l'autre côté de la rivière, où elle ne bougea pas jusqu'à l'arrivée de Hooker qui en prit la tête et la mit en mouvement en avril 1863. Lee, en attendant, renforça ses lignes de communication et fut capable de reconstruire son armée pour la prochaine bataille majeure, Chancellorsville.

REGLES SPECIALES POUR FREDERICKSBURG

UNITES D'ARTILLERIE

Note historique : Les deux camps mélangèrent, déployèrent et utilisèrent leurs unités d'artillerie avec très peu d'égard pour leur affectation sur le papier. Pour la Confédération, les canons étaient placés là où on en avait besoin, plus avec le Corps II que le I. L'Union avait deux "types" d'artillerie : celles qui étaient assignées en position sur la rive orientale du Rappahannock pour fournir une couverture à longue portée, et celles qui étaient affectées aux divisions pour l'attaque. Beaucoup d'entre elles étaient constituées de pièces d'artillerie issues de différents Corps, déployées ensemble. Exemple: La batterie "Rapp d" inclut tous les canons de la batterie de Pettit (1/II) et une partie des canons de Durell (2/IX), qui furent historiquement déployés ensemble.

Nous avons essayé, en tenant compte de l'échelle utilisée, de placer et d'utiliser les canons le plus fidèlement possible à ce qu'il s'est passé pendant la bataille. Des anomalies se produisirent dans ces décisions, mais aucune qui n'affectent l'équilibre du jeu. Pour illustrer ces décisions de conception, les règles suivantes de Command/Activation sont appliquées :

Artillerie de l'Union

ARTILLERIE NOMMÉE DE L'UNION : Les artilleries nordistes "nommées" se trouvent sur la rive Est du Rappahannock: (par "nommées", on entend celles de "Arnold", "Sturgis", etc.). Ces canons peuvent être activés pour tirer (seulement) quand l'AM Union Artillery est tiré. Cet AM n'active pas les unités situées de l'autre côté du Rappahannock (Ouest), ni aucunes batteries qui sont, ou seront, activées par un AM de Corps.

Par contre, ces unités d'artillerie peuvent bouger ou tirer quand leur AM de Corps (voir ci-dessous) est tiré.

ARTILLERIES DE L'UNION RAPP ET AoP : Les unités d'artillerie identifiées comme "Rapp" et/ou AoP peuvent être activées pour le tir et le mouvement uniquement par l'AM Artillery, voir ci-dessus, ou par l'un des Corps inscrit sur leur seconde ligne.

Exemple : L'unité Rapp 'a' peut être activée soit par l'AM de Corps I ou celui du Corps VI à un tour donné (l'unité Rapp "d" appartient intégralement au Corps II, mais est affectée soit à la 2nde soit à la 3^{ème} division de ce Corps).

Note de jeu : Pour toute la durée d'un tour donné, une artillerie utilise un seul AM des deux décrits plus haut.

Artillerie confédérée

Chacun des Corps de réserve est traité comme une "division" séparée en terme d'activation, dépendant de leur AM de Corps respectif (4.24).

Ils n'ont pas, ni n'ont besoin, de leader. Cependant, toute unité d'artillerie empilée avec une unité d'infanterie/cavalerie au début d'un tour de jeu (cf. la batterie de Latimer empilée au départ avec la brigade de Lane) est, pour ce tour, considérée comme appartenant au Command de cette dernière.

Canons à longue portée [Extra Long Range] (ELR)

Un petit peu de chrome ici. Les Confédérés possédaient une poignée de canons à très longue portée : deux Whitworth (dont un non présent à la bataille), et les 30-pounder Parrotts de Ells (venant du Connecticut, pas moins !). Ceux-ci sont représentés par deux unités d'artillerie — Cutt 'b' et Nelson — qui ont leur portée surlignée en jaune.

Les unités d'artillerie ayant une capacité d'ELR, quand elles sont activées ou quand elles effectuent un tir de contrebatterie — mais pas de tir de réaction ou défensif — en plus de leur capacité normale de tir, peuvent utiliser leurs canons ELR sur n'importe quelle cible qui se trouve à au moins trois hexagones, mais à moins de 20 hexagones de distance. (Donc, la portée est de 3 à 20 hexagones).

RESOLUTION DU TIR ELR : Pour résoudre le tir, jetez simplement le dé. Si le DR est un '9', la cible doit faire un test de Cohésion (CCDR). Si ce CCDR est plus élevé que son score de cohésion, elle subit un résultat Disorder. Si le DR est entre 0 et 8, rien ne se passe.

Note historique n°1: Bien que le bataillon de Sumter commandé par Cutt apparaisse selon plusieurs sources comme faisant partie de l'artillerie de réserve de l'ANV, il opéra à Fredericksburg au sein du Corps II.

Note historique n°2 : Une poignée de canons, assignés sur le papier à des batteries spécifiques, n'apparaissent

dans aucun rapport de bataille : ex : la batterie Sumter "A" de Ross (Cutt), celles de Milledge et de Nelson de la réserve de Nelson, etc. Il est probable qu'elles faisaient partie du IIème Corps de réserve d'artillerie de Crutchfield, stationné au sud de Hamilton's crossing, en dehors de la carte. Comme elles n'apparaissent jamais, et comme nous ne pouvons dire si elles étaient véritablement présentes, nous les avons écartées.

Note historique n°3 : Les plus gros canons qu'avait l'Union furent plusieurs canons de siège de 4.5" et de 3.5" (l'artillerie lourde du Connecticut de Trumbull; faisant partie de l'unité 'd' de Hays.) Bien qu'énormes, leur portée effective n'était pas plus élevée que les autres canons à longue portée qu'ils avaient.



COMMANDEMENT DE L'UNION : LES GRANDES DIVISIONS DE BURNSIDE

Fredericksburg est l'une de ces batailles, assez similaire à Antietam, où l'armée de l'Union fut engagée de façon fragmentaire. Etant donnée la position défensive de l'Armée de la Virginie du Nord, nous ne sommes pas sûr que cela l'ait beaucoup aidé. Cela fut principalement dû au manque de confiance qu'avaient les commandants de Corps à la fois en Burnside et dans son plan, de même qu'au manque général de coopération et d'initiative de leur part. Le plan de Burnside aurait pu fonctionner si il avait tenté d'obtenir un peu de la surprise dont il avait besoin pour réussir. Echouant dans cette tâche, l'attaque était condamnée (pas plus que dans cette reconstitution, avouons le).

Tout ceci nous conduit aux règles de commandement nordiste qui suivent, que les joueurs devraient utiliser si ils insistent pour jouer selon des conditions les plus historiques qu'un jeu de ce genre puisse atteindre.

REGLE : L'Armée du Potomac à Fredericksburg fut divisée par Burnside en trois Grandes Divisions de deux Corps chacune. Ce qu'il essaya d'accomplir ainsi n'est pas clair, ni pour nous, ni pour les commandants de Corps sur le terrain.. Bien que nous ignorons la présence des commandants de ces Grandes Divisions, nous utilisons le plan des GD pour limiter

l'activation des Corps de l'Union. Les Grandes Divisions sont :

- La Grande Division de droite : IIème et IXème Corps
- La Grande Division centrale : IIIème et Vème Corps
- La Grande Division de gauche : Ier et VIème Corps

Les AM des Grandes Divisions

Chaque GD, avec deux Corps, a quatre AM possibles. L'AM Pleasonton/Artillery ne fait pas partie de ce schéma de commandement, et n'est pas non plus affecté par cette règle.

Le joueur de l'Union/Burnside, a donc 12 AM de Corps disponibles. Cependant — et c'est un gros Cependant :

- Il ne peut utiliser (mettre dans la réserve d'AM) que les six AM de Corps pour un tour donné
- Il ne peut utiliser (mettre dans la réserve d'AM) que les AM de deux des trois Grandes Divisions.
- Il peut changer cette sélection d'un tour à l'autre, mais jamais pendant le tour.

OPTION : Bien sûr, pour ceux qui veulent voir ce qui se serait passé si les relations entre Burnside et ses commandants de GD avaient été un peu plus proches, amicales et coopératives, ils peuvent ignorer ces restrictions. Cela aidera l'Union.

COMMANDEMENTS DE CAVALERIE

La cavalerie joua un rôle insignifiant à Fredericksburg, outre le fait d'avoir été prise à partie par les canons de Pelham sur la droite des lignes confédérées. A cause de cela et de leur faible nombre, il n'y a pas d'AM spécifique de cavalerie.

Confédération

La cavalerie confédérée est activée comme une division dépendant de l'AM du Corps de Jackson.

Union

Les brigades de Bayard et de Averell sont assignées à, et activées par, l'AM des VIème et Vème Corps, respectivement. La division de Pleasonton est activée par l'AM Pleasonton/Artillery, et n'est pas sujette à la restriction de choix des AM de l'Union, comme détaillé plus haut. Néanmoins, quand cet AM est tiré, le joueur de l'Union doit choisir entre activer l'artillerie ou activer Pleasonton.

LE GENIE

Pontons

Le joueur de l'Union possède cinq pontons. Dans le scénario historique, ils sont déjà placés. Consultez le

tableau des effets du terrain sur le mouvement concernant leur effet. Pour ce qui est d'entrer dans des hexagones de ville contenant des rues, les pontons sont connectés aux rues.

Une fois placés, ils ne peuvent être déplacés à moins d'être détruits par le CSA. Pour ce faire, une unité d'infanterie ou de cavalerie sudiste doit dépenser toute son activation à une des extrémités du ponton, sans qu'aucune unité ennemie ne soit présente de l'autre côté ou adjacente à elle. A la fin de l'activation de cette unité de combat, le ponton est enlevé de la carte. Il est détruit et n'est plus disponible. Les tirs d'artillerie ne peuvent pas détruire les pontons.

Note de jeu : Les scénarios de Chancellorsville utilisent plus en détail les pontons.

Ponts détruits

Ce mécanisme concerne la destruction de ponts qui sont déjà imprimés sur la carte. La procédure est la même que pour la destruction d'un ponton (voir précédemment), excepté que chaque camp peut détruire un pont. Utilisez les marqueurs "Blown Bridge" pour indiquer un tel statut.

Une fois détruits, les ponts ne peuvent être reconstruits.

GUES

Les trois gués présents sur la carte (Falmouth et Beck's Island) sont considérés comme infranchissables pour cette bataille.

POSITIONS RENFORCEES

Généralités

Le terme générique de "Positions renforcées" [Improved Positions] (IP) couvre une multitude d'ouvrages de protection, allant des tranchées, parapets, aux redoutes d'artillerie. A cette échelle cela n'a pas d'importance. Ignorez les positions renforcées imprimées en rouge sur la carte — elles servent uniquement pour les scénarios de Chancellorsville.

Note historique : Les cartes détaillées des Mouvements de Troupes fournies par le National Park Service montrent un large nombre d' IP; en fait tous autour de Chancellorsville. Cependant, les OR et d'autres sources, établissent que les IP situées au sud de Howiston House n'ont pas été construites avant Fredericksburg.

Route Encaissée [Sunken Road]

Les hexagones 3717 et 3817 sont considérés comme des positions renforcées, en plus du (et, concernant les

modifications au DR, cumulatifs avec) mur de pierre. Cela parce que la route encaissée longe le mur.

Positions renforcées (IPs)

Aucune IP ne peut être construite pendant cette bataille (alors qu'elles peuvent l'être pendant Chancellorsville). Il n'y a aucune indication que de tels travaux se déroulèrent pendant le déroulement de la bataille.

Effets des IP

Les unités qui sont attaquées alors qu'elles sont dans une IP et qui doivent retraiter et effectuer un "test de Disorder" peuvent, à la place, rester sur place et prendre un Disorder automatique.

Les voies de chemin de fer

Les lignes de chemin de fer des RF & P RR, tout comme la ligne inachevée qui va d'Est en Ouest, servent de mini positions renforcées, grâce aux remblais élevés de chaque côté des rails. De ce fait, ces hexagones sont considérés comme si il s'agissait de IP, mais seulement si ils sont attaqués entièrement à travers un côté d'hexagone qui n'est pas traversé par la ligne de chemin de fer considérée.

Exemple : 4814 est une IP quand il est attaqué depuis 4813 ou 4815, mais pas quand il est attaqué depuis 4714.

INSTRUCTIONS DU SCENARIO

Cartes

Le jeu utilise uniquement la carte de Fredericksburg .

Considérations hors carte

Pour ceux d'entre vous qui se demandent pourquoi l'Union ne peut traverser le Rappahannock au sud d'Hamilton's Crossing, et bien théoriquement elle le pourrait. Néanmoins ,

- La rivière devient infranchissable plusieurs miles en aval (au sud)
- A moins d'un mile au sud d'Hamilton's Crossing, la rivière Massapanox se jette dans le Rappahannock, formant ainsi une formidable barrière pour aller au nord
- C'est pourquoi DH Hill et Stuart restent hors carte
- Burnside y pensait, mais l'a déclaré infaisable d'un point de vue technique et de lignes de communication/ravitaillement; nous sommes d'accord avec lui, compte-tenu des circonstances.

Durée de la partie

Le jeu commence au tour 1100; et finit à la fin du tour 1830, pour un total de 7 tours. Il faut environ 4 heures de jeu. Nous attirons votre attention sur le fait que le

jeu tend à se dérouler à un rythme légèrement plus rapide que la vraie bataille, à cause de l'ardeur des joueurs "à en découdre".

Equilibre

Seul un joueur vraiment particulier fera pire que ce qui est arrivé historiquement, de par le simple recul et la vision globale que le jeu fournit. De plus, le système des AM peut produire certaines possibilités singulières. Assurément, c'est une bataille très difficile à gagner pour le joueur de l'Union. L'un des problèmes, il s'en rendra compte, n'est pas tant la difficulté à prendre les hauteurs de Marye's Hill (en terme de percée dans la première ligne) — bien qu'il puisse être chanceux — mais les embouteillages créés par les unités Disordered, tout comme pour le joueur CSA.

Le joueur de l'Union a 1 chance sur 3 d'atteindre une victoire morale, mais moins d'1 chance sur 10 d'obtenir une victoire majeure.

DEPLOIEMENT HISTORIQUE

[Les unités sont orientées à volonté; la cavalerie commence montée; les unités avec une astérisque (*) sont des pions qui apparaissent à Fredericksburg et à Chancellorsville. Dans certains cas le déploiement initial viole les limites d'empilement. Dans ce cas, ignorez cette règle concernant ces unités (uniquement celles-ci) tant qu'elles restent à leur place d'origine. Par contre, si l'une de ces unités quitte son hexagone initial, elle est immédiatement sujette aux règles d'empilement même si elle revient dans l'hexagone qu'elle vient de quitter.]

Armée confédérée de la Virginie du Nord, Général Robert E. Lee, commandant.

Ier Corps [LtGen James Longstreet]

Hexagones	Unités
2626, 2825	Wilcox's Brigade
3221, 3222	Mahone's Brigade
3023, 3122	Wright's Brigade (*'b')
3318, 3620	Featherston's Brigade
3421	Perry's Brigade
3222	*Hardaway 'a' Artillery [a]
3421	*Hardaway 'b' Artillery [a]
N'importe où	*Anderson
3517, 3719	Ransom's Brigade
3718, 3818	Cook's Brigade
4319	Branch's Artillery
N'importe où	Ransom
3717, 3817	Cobb's Brigade
4119, 4218	Kershaw's Brigade

4317	Semmes's Brigade
4517	Barksdale's Brigade
3919, 4420	Cabell's Artillery (*'a')
N'importe où	* McLaws
4618, 4717	Armistead's Brigade
4619	Jenkins's Brigade (tous)
4917	Garnett's Brigade
5219	Corse's Brigade (tous)
5020	Kemper's Brigade
4518, 4818	Dearing's Artillery
N'importe où	Pickett
5016	Robertson's Brigade (tous)
5114	GT Anderson's Brigade (tous)
5417	Benning's Brigade
5514, 5515	Law's Brigade
5418	Hood's Artillery [c]
N'importe où	Hood
2724	*Alexander's (I Res) Artillery 'a'
3222	Alexander's (I Res) Artillery 'b'
3618	Walton's (I Res) Artillery 'a'
3817	Walton's (I Res) Artillery 'b'
IIème Corps [LtGen Thomas 'Stonewall' Jackson]	
Hexagones	Unités
5312, 5313	Pender's Brigade
5311, 5411	Lane's Brigade
5513	Thomas's Brigade (tous)
5611	Gregg's Brigade (tous)
5609, 5708	Archer's Brigade
5807	Brockenbrough's Brigade [d]
5312	*Walker's Artillery 'a' [e]
5707	*Walker's Artillery 'b' [e]
N'importe où	A.P. Hill
5613	Pendleton's Brigade (tous)
5713	J. R. Jones's Brigade
5711	Paxton's Brigade (tous)
5812	Warren's Brigade
5512, 5614	Brockenbrough's Artillery [d]
N'importe où	Taliaferro
5810	Walker's Brigade (tous) [e]
5809	Atkinson's Brigade (tous)
5908	*Hoke's Brigade (tous)
5907	*Hays's Brigade (tous)
6006	Latimer's Artillery 'a'
5311	Latimer's Artillery 'b' [f]
N'importe où	* Early
6006	Brown's (II Res) Artillery 'a'
5416	Cutt's (II Res) Artillery (tous)
4320	Nelson's (ANV Res) Artillery [g]
5802, 5804	Fitz Lee's Cavalry Brigade (*'a', 'b')
5701	*Pelham's Horse Artillery 'b'

Renforts confédérés

Les groupes d'unités suivants sont hors carte (au sud de Hamilton's Crossing) et sont disponibles pour intervenir, selon les règles suivantes :

- D.H. Hill's Division (infanterie)
- WHF de Lee et les brigades de cavalerie de Hamptons, l'artillerie montée 'a' de *Pelham
- Artillerie 'b' de *Brown, artilleries (*'a', 'b') de Jones.

Les renforts du CSA entrent par n'importe quel hexagone compris entre 6000 et 6008 inclus. Un seul groupe de renforts peut entrer en jeu par tour, en l'activant par ses AM.

Le leader D.H. Hill entre en jeu avec n'importe quelle unité de son Command.

Le leader Stuart peut être initialement déployé avec l'une de ses unités ou bien arriver plus tard avec une unité de son Command.

Notes

a = Aucun commandant de bataillon n'est donné pour l'artillerie d'Anderson; nous avons donc assigné Hardawa, ce qui nous permet d'utiliser son pion pour toutes les batailles.

b = Il n'y a pas de leader spécifique pour ces deux batteries, car elles étaient assignées au niveau brigade (mais combinées ici, pour des raisons ludiques).

c = Pas de commandant spécifique pour de l'artillerie de division.

d = Le commandant d'infanterie est le Col. J.M. Brockenbrough, le commandant d'artillerie, Capt. J.B. Brockenbrough. Une véritable bande de Brockenbrough. Les batteries représentées par le pion d'artillerie de Brockenbrough sont parmi celles qui sortent véritablement du lot.

e = Comme au 'd' précédent, sauf que c'est avec Walkers.

f = Empilé avec, et actuellement sous le commandement de la brigade de Lane.

g = Les canons sont assignés au QG de Lee, qui est dans cet hexagone. A moins d'être empilée avec une unité d'infanterie/cavalerie au début d'un tour, Cette unité est activée par l'AM du Corps II.

Armée nordiste du Potomac;

Maj Gen Ambrose Burnside, commandant

Les unités peuvent être orientées à volonté; la cavalerie commence montée; les unités avec une astérisque (*) apparaissent à Fredericksburg et à Chancellorsville.

Grande Division de Gauche [MajGen William Franklin]

Ier Corps [Maj Gen John Reynolds]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
5403, 5404	Doubleday; toute la 1/I Infantry
5304	*Reynolds Artillery 'a' et 'b' [a]
4907	*2/2/I
5007	1/2/I (tous)
5008	3/2/I (tous)
N'importe où	Gibbon
5106	1/3/I (tous)
5206	2/3/I (tous)
5305	3/3/I (tous)
5105	Meade Artillery (tous) [b]
N'importe où	Meade

VIème Corps [Maj Gen William Smith]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
4512, 4612	1/1/VI
4611	2/1/VI (tous)
4511	3/1/VI (tous; *'b')
4612	*Tompkins Artillery 'a'
N'importe où	*Brooks
4809	1/2/VI (tous)
4708	2/2/VI (tous; *'a')
4909	3/2/VI 'a'; *Peyster Artillery 'a'
4810	3/2/VI 'b'; *Peyster Artillery 'b'
4709	McCarthy Artillery 'a'
N'importe où	*Howe
4509	1/3/VI (tous)
4508	2/3/VI (tous; *'b')
4408	3/3/VI (tous)
N'importe où	*Newton [c]
3905	McCarthy Artillery 'b'
4410	Bayard's Cavalry; Gibson Horse Artillery [d]

Grande Division Centrale [MajGen William Franklin]**IIIème Corps [BrigGen George Stoneman]**

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
4006	1/1/III (tous; *'b')
4007	2/1/III (tous)
4106, 4107	3/1/III
4105	Randolph's Artillery
N'importe où	*Birney
3807, 3808, 3906, 3907	Sickles; toute la 2/III Infantry (*1/2/III 'a' et 2/2/ III 'b'), Smith Artillery 'b'
2614	Smith Artillery 'a'
2712	1/3/III; *Putkammer Artillery 'b' [e]
3510	2/3/III (tous)
N'importe où	*Whipple

Vème Corps [BrigGen Daniel Butterfield]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3506-08	Griffin; toute la 1/V Infantry (*1/1/V 'a', 2/1/V 'b')
3408	*Martin Artillery 'a'
A 1 hex de 2313	Sykes; 2/V infantry; Watson Artillery
A 1 hex de 2907	Humphreys, 3/V Infantry (*1/3/V 'b', 2/3/V 'b'); *Randol Artillery
3209, 3308	Averell's Cavalry; Robertson's Horse Artillery [f]

Grande Division de Droite [MajGen Edwin Sumner]**IIème Corps [MajGen Darius Couch]**

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3114	1/1/II (tous; *'a')
3313	2/1/II; Thomas artillery
3214	3/1/II (tous)
N'importe où	*Hancock
3115	1/2/II (tous)
3016	2/2/II
3015	3/2/II (tous)
3014	Arnold Artillery
N'importe où	Howard
3314	1/3/II (tous)
3216	*2/3/II 'a'
3315	3/3/II
3014	French Artillery
N'importe où	*French
3013	Morgan's Reserve Artillery

IXème Corps [BrigGen Orlando Wilcox]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
4109	1/1/IX (tous)
3910	2/1/IX (tous)
4010	3/1/IX (tous)
4011	Edwards Artillery
N'importe où	Burns
3513	1/2/IX (both)
3613	2/2/IX (both)
3614	Sturgis Artillery [b]
2319	Roemer Artillery
N'importe où	Sturgis
3612	1/3/IX (tous)
3512	2/3/IX (tous)
2221	Benjamin Artillery
N'importe où	Getty
Division de Cavalerie [BrigGen Alfred Pleasonton]	
<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
2317	Gregg 'a' (1/Cav)

2812	Farnsworth 'a' (2/Cav), Pennington Horse Ar-tillery
2914	Farnsworth 'b' (2/Cav)
2911	Gregg 'b' (1/Cav)
N'importe où	Pleasanton

Artillerie de réserve des Rappahannock et AoP

Hexagones	Unités
2216	Rapp 'd'
2515	Rapp 'g'
2713	Rapp 'e'
2813	Graham (AoP)
3012	Hays (AoP) 'b'
3411	Rapp 'h'
3609	Hays (AoP) 'd'
3610	Rapp 'f'
3707	Rapp 'I'
3806	Rapp 'a'
4004	Rapp 'b'
4008	Rapp 'c'
4203	Hays (AoP) 'c'

Pontons (5) : 2914-3015; 3014-3114; 3511-3612; 4207-4307; 4208-4308

Notes

a = C'est le Capt. John A. Reynolds (à ne pas confondre avec le commandant de Corps, le général de brigade John F. Reynolds) qui succéda au commandant initial, le capitaine Gerrish, pendant la bataille, ce qui nous permet d'utiliser les pions Reynolds pour les deux batailles.

b = Nous n'avons pu trouver le nom des commandants de ces division d'artillerie.

c = Ce furent Newton, et son commandant de brigade, John Cochrane (1/3/VI), qui allèrent voir directement Lincoln (ignorant la chaîne de commandement) immédiatement après la bataille et "suggérèrent" que Burnside soit remercié.

d = Ces unités font partie, et sont sous le commandement, du VIème Corps de Smith.

e = La brigade de Piatt (et les canons de Putkammer) commencèrent la journée dans ce qui serait l'hexagone 3217, mais furent reculés derrière la rivière avant que la bataille ne débute.

f = Ces unités sont sous le commandement (et l'activation) du Vème Corps.

Initiative

L'Union a automatiquement l'initiative au premier tour (1100). Ensuite, jetez le dé, sans ajustement (la plus grande compétence de Lee est contrebalancée par le fait que l'Union est toujours offensive).

Marqueurs d'Activation

Tous les AM nordistes sont disponibles, l'Union est sujette aux règles de commandement (voir au dessus). Les AM de divisions confédérées ne sont pas en jeu. Employez. les AM de Corps sudistes.

Victoire

L'issue repose entièrement sur les épaules de l'Union ici. Elle obtient des points de victoire en capturant certains objectifs à la fin du jeu, de la manière suivante :

Points de victoire	Hexagone
5	5905 (Hamilton's Crossing)
2	3719
2	3421
2	2825
1 chacun	Hexagones du Telegraph Road de 3918 à 5527 inclus.

Soyons honnêtes, si le joueur de l'Union obtient un seul point de victoire, il fait mieux que l'Histoire (l'armée de Burnside n'en eu aucun). Nous dirons que : 1-5 points est une Victoire Morale
6+ points est une Victoire Majeure de l'Union



CHANCELLORSVILLE, Du 30 avril au 5 mai 1863

Historique

Chancellorsville se distingue par deux choses particulières. Ce fut non seulement la plus grande bataille de cette guerre, en terme d'étendue du champ de bataille, mais également la plus étudiée.

Joseph Hooker succéda à Burnside à la tête de l'armée du Potomac, réorganisa ses Corps et se débarrassa des commandants faisant le plus d'obstruction. Il mit alors en place l'une des plus audacieuses et brillantes manœuvres de contournement de toute cette guerre. Employant deux Corps pour fixer Lee dans ses positions autour de Fredericksburg, il fit décrire au reste de son armée une large boucle au nord et à l'ouest, traversant le Rapidan au nord des épais bois qui entourent Chancellor House (Chancellorsville), derrière Lee, le plaçant ainsi dans un étai.

Arrivé là, Hooker stoppa. La meilleure, et la plus probable explication est que Hooker, ayant employé une manœuvre offensive pour gagner une excellente position défensive comme l'imposent les manuels, se

serait installé attendant que Lee l'attaque, pour ensuite faire traverser les deux Corps restant afin d'obliger Lee à se battre sur deux fronts en même temps.

Et c'est ce que fit Lee. Mais il le fit d'une manière fort différente de ce que Hooker avait imaginé. Tout d'abord, Lee ignore le manuel et, bien qu'en sous-nombre et encerclé, il divisa son armée en trois parties. Un groupe resta à Fredericksburg pour retarder toute traversée de l'Union; un deuxième marcha à l'Ouest afin d'attirer l'attention de Hooker. Ceci fait, le dernier groupe se divisa une nouvelle fois, avec Jackson emmenant la plupart de son Corps dans sa fameuse marche au sud puis à l'ouest des Corps de Hooker, en position autour de Chancellorsville.

Au début de la soirée du 2 mai, les troupes de Jackson surgirent des Wilderness pour s'abattre sur le flanc droit de Hooker, constitué du XIème Corps Howard. Bien que l'attaque ne fut pas vraiment un succès — elle s'enlisa assez rapidement et Jackson fut mortellement blessé —, il semble qu'elle plongea l'Union dans une profonde agitation. Elle ne fut pas aidée quand un boulet de canon éclata dans le toit de Chancellor House, le faisant tomber sur Hooker, le mettant hors de combat pendant plusieurs heures, sans qu'aucun ne veuille reprendre le commandement.

Pour ne pas arranger les choses, Sedgwick, de l'autre côté de Fredericksburg, mit trop de temps pour faire traverser la rivière à ses deux Corps.

Pendant ce temps, Lee attaqua implacablement une armée nordiste apparemment incapable de réagir et la fit lentement reculer vers le Rapidan.

Le 4 mai, l'issue était fixée : Le jeu de Hooker était abattu, et Lee avait infligé à l'armée du Potomac une défaite retentissante. L'Union retraits derrière la ligne Rappahannock/Rapidan, et Lee commença à planifier ses prochaines actions afin de profiter de ce qu'il perçu comme une reprise d'initiative : avancer en Pennsylvanie et porter la guerre au Nord.

REGLES CONCERNANT TOUS LES SCENARIOS DE CHANCELLORSVILLE

AM CONFEDERES

Le joueur sudiste a deux niveaux d'AM : Corps et Division. La règle de base est qu'il utilise les AM de division dans tous les scénarios. Cependant, il peut choisir d'utiliser les AM pour un Corps (et donc aucun AM des divisions de ce Corps). A lui de choisir.

Au regard de cette règle, les AM de Stuart sont considérés comme les AM de Corps de Fitz Lee et de WHF Lee.

Note de jeu : *C'est un choix entre bouger moins d'unité plus souvent, ou plus d'unités moins souvent.*

ARTILLERIE DE RESERVE

Artillerie confédérée

En plus des artilleries de réserve de chaque Corps, l'Armée de la Virginie du Nord (ANV) à la sienne propre.

Chaque réserve de Corps est traitée comme un Command séparé, étant activée par l'AM de leur Corps respectif. Si ce sont les AM de division qui sont utilisés, le joueur sudiste peut choisir d'affecter chaque unité de réserve d'artillerie à une division du Corps ou bien d'utiliser uniquement l'AM du Corps pour les activer. Les réserves de Corps n'ont pas, et ne nécessitent pas de leader. Cependant, une unité de réserve d'artillerie qui est empilée avec une unité d'infanterie/cavalerie au début d'un tour est, pour ce tour, considérée comme appartenant au Command de cette dernière.

Les trois unités de réserve de l'Armée de la Virginie du Nord (celle de Cutt, et les 'a' et 'b' de Nelson) peuvent être activées (bouger/tirer) par un seul des AM suivant chaque tour :

- Quand l'AM de Cavalerie est tiré
- Si les unités sont à portée de commandement d'un commandant de division spécifique, ces artilleries de réserve peut être activées par ce Command (avec l'AM de Corps de ce commandant).

Quand les AM confédérés de Fitz Lee et de WHF Lee sont utilisés à la place de l'AM de Stuart, le joueur sudiste doit considérer l'un de ces deux derniers comme étant "l'AM de cavalerie" qui activera les unités de réserves de l'Armée de la Virginie du Nord.

Note historique : *L'emploi de bataillons d'artillerie est le résultat de la réorganisation de Lee et Pendleton, afin de les utiliser plus efficacement. La plupart des petits calibres, les six-pounder smoothbores, ayant été envoyés aux ateliers Tredegar de Richmond pour être transformés en 12-pounder Napoléon.*

Artillerie de réserve de l'Armée US du Potomac

Ces quatre unités sont activées de la même manière que les unités de réserve du CSA, ci-dessus.

Note historique : Le général de brigade Henry Hunt, commandant de l'artillerie US, n'a pas réussi — Hooker ne l'aimait pas, bien qu'il était destiné à être commandant de Corps — à la réorganiser pour l'affecter au niveau divisionnaire. C'est certainement la seule bataille où l'artillerie du CSA fut mieux organisée/utilisée que celle de l'Union.

POSITIONS RENFORCEES

Les règles sur les positions renforcées citées dans les "REGLES SPECIALES POUR LES GRANDS SCENARIOS" s'appliquent à tous les scénarios de Chancellorsville.

REGLES SPECIALES POUR LES GRANDS SCENARIOS

Normalement, ces règles ne sont utilisées que pour les scénarios de l'Attaque de Jackson et de la Bataille Complète. Cependant, les règles relatives aux positions renforcées s'appliquent à tous les scénarios et les Mouvements Stratégiques ne sont employées que pour la Bataille Complète. Néanmoins, si les joueurs s'accordent, ils peuvent utiliser les règles du Mouvement Stratégique dans le scénario de l'Attaque de Jackson.

SEQUENCE DE JEU ETENDUE

La phase d'initiative pour les scénarios de l'Attaque de Jackson et de la Bataille Complète est complétée ainsi:

A. Phase de détermination de l'initiative.

1. Jetez le dé pour la Météo (Bataille complète seulement)
2. Jetez le dé pour voir qui commence. (5.0)
3. Vérifiez l'activation de Sedgwick si l'Union possède l'initiative (Bataille complète seulement)
4. Assignez/Enlevez les statuts de Mouvement Stratégique
5. Vérifiez l'arrivée des unités bougeant hors carte
6. Vérifiez la blessure de Hooker si le CSA possède l'initiative
7. Ballon d'observation US
8. Le joueur ayant l'initiative choisit quel Command (AM) commencera le tour, en conservant l'AM de celui-ci.

INDECISION DU COMMANDEMENT US

Joe Hooker réorganisa son haut commandement, des Corps jusqu'aux brigades, ce qui signifiait que non

seulement beaucoup de commandants à ces niveaux avaient peu d'expérience mais qu'une bonne part de ces hommes ne s'entendaient pas avec Hooker, ou tout simplement n'avaient pas sa confiance. Le résultat fut que plusieurs Corps et divisions US ne bougèrent pas avec l'alacrité et la volonté qu'il aurait fallu pour arriver à une issue différente.

Jets de dé d'activation US

Quand un AM de Corps US est tiré, cela ne veut pas dire que le Corps est automatiquement activé. Cela ne concerne ni les AM de cavalerie ou de Mouvement Stratégique. Chaque AM de Corps d'infanterie possède un Score d'activation [DR range] imprimé dessus. Quand il est tiré, le joueur de l'Union jette un dé, ajusté comme indiqué plus bas.

- Si le DR est compris dans les deux chiffres du Score d'activation, le Corps est activé.
- Si il est en dehors du Score d'activation, le Corps n'est pas activé. L'AM est gaspillé et écarté jusqu'au prochain tour, et un nouvel AM est tiré.

Exception : Toute Construction en cours continue comme si les unités concernées avaient été activées.

Ajustements du DR

Quand le dé est jeté comme décrit ci-dessus, le joueur de l'Union doit considérer la proximité de Hooker:

- Toute division dont le leader est à 4 MP de Hooker est automatiquement et entièrement active (bien que d'autres division du même Corps puissent ne pas l'être). Ce point annule les deux autres cas suivant.
- Pour toute unité du Corps en question présente à une carte de distance de Hooker, ajoutez un (+1) au DR.
- Pour toute unité du Corps en question présente à deux cartes de distance de Hooker, ajoutez deux (+2) au DR.

Exemple n°1 : Hooker est à Chancellorsville. Les Commands qui sont sur la carte S sont à une carte de distance (+1); ceux qui sont à Fredericksburg sont à deux cartes (+2).

Exemple n°2 : L'AM du XIIème Corps/Slocum, avec un score d'activation imprimé de 0-4, est tiré. Le joueur nordiste obtient un '7' au dé. Le XIIème Corps n'est pas activé, l'AM est écarté, et un nouveau est tiré.

MOUVEMENT STRATEGIQUE

Cette règle n'est pas utilisée dans tous les scénarios; vérifiez chaque scénario pour voir où/quand elle est applicable.

Généralités



Les unités peuvent effectuer un Mouvement Stratégique, afin d'énormément augmenter

leur potentiel de mouvement.

Qui peut l'effectuer

L'unité doit être commandée au début du tour, ou avoir un marqueur SM indiquant qu'elle effectuait un Mouvement Stratégique au tour précédent. Certains renforts entrent en jeu en statut de Mouvement Stratégique. Le joueur doit désigner au début du tour quels leaders, et leurs unités, effectueront un SM ce tour, lors de la phase de Détermination d'Initiative (cf. les règles étendues ci-dessous). Ces unités sont marquées avec un pion SM.

Effets du Mouvement Stratégique

Les unités utilisant un SM, ou désignées comme telles:

- Ne peuvent être, ou bouger, à trois (3) hexagones ou moins d'une unité de combat ennemie, sans considération de Ligne de Vue.

- Ne bougent qu'au moment où l'AM de Mouvement Stratégique est tiré/sélectionné. Cet AM n'est employé que si/quant il y a des unités (ou leaders) sur la carte usant du SM, il y a des unités (ou leaders) effectuant un mouvement hors carte, ou quand Hooker est susceptible de bouger. Les unités en SM ne bougent ni ne font rien d'autre quand leur AM habituel est tiré.

- Ne peuvent se déplacer que sur les Grandes routes, rues ou routes ... mais pas sur les rails.

Elles peuvent utiliser les ponts, y compris les pontons, les gués en bon état [Good] et les gués de ruisseaux. La météo ne rentre pas en ligne de compte dans ces restrictions, bien qu'elle affecte les coûts de mouvement.

- Ne peuvent s'empiler ou entrer dans un hexagone occupé par une autre unité. De plus, aucune unité n'étant pas en SM ne peut entrer dans un hexagone contenant une unité marquée en SM.

- Quadruplent (x4) leur potentiel de mouvement imprimé. Ainsi, une unité d'infanterie qui effectue un SM a un potentiel de '16', une artillerie '20', la cavalerie '24', et les leaders '28'.

- Pour des considérations d'empilement, tous les pions d'une même artillerie ('a' et 'b') sont considérés comme formant un seul pion.

- Une unité peut entamer un SM empilée avec une autre unité à condition qu'elle quitte son hexagone et qu'elle ne s'empile pas après cela.

Restrictions et Pénalités du SM

Les unités marquées en SM ne peuvent faire qu'une chose : bouger.

Elles ne peuvent faire aucun Tir Défensif si elles sont attaquées. De plus, une telle unité octroie un bonus de +2 à son attaquant qui la charge.

Enlever les marqueurs SM

Les marqueurs SM peuvent être ôtés volontairement seulement au début d'un tour. Cependant, une unité qui est chargée (attaquée) perd immédiatement son

statut SM après la résolution du combat.

METEO

La météo qui précéda le début du "jeu" fut misérable. D'énormes averses transformèrent les routes en bourbiers. Les mécanismes météorologiques reflètent les effets du temps sur les conditions au sol et, par conséquent, sur le mouvement.

NOTE: En principe, les scénarios les plus courts n'utilisent pas cette règle, et les conditions au sol sont statuées pour toute leur durée.

Conditions au sol [Ground Conditions] (GC)

Il y a trois niveaux de GC: Mauvaises, Moyennes et Bonnes. La Table du Temps [Weather Table], selon ce qui y est inscrit, ajuste ces niveaux. Les joueurs jettent le dé au regard de cette table au début de chaque tour, sauf :

- Au premier tour de chaque scénario; les conditions au sol étant déjà fixées pour celui-ci.

Consultez l'Echelle des Conditions au Sol [Ground Condition Track] pour mémoire.

LE GENIE

L'armée du Potomac avait la capacité de construire et de poser des pontons — en fait, une chaîne de petits bateaux ou de barges, mis côte à côte puis couverts de planches — par dessus pratiquement n'importe quel section de rivière, tant que les Confédérés ne les empêchaient pas.

Trains de pontons

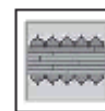


Les trains de pontons ont une capacité de Mouvement de 5 (utilisez les coûts de mouvement de l'artillerie). Ils n'ont aucun potentiel de combat et, si ils sont chargés,

sont automatiquement éliminés. Les trains de pontons bougent avec le Command (AM) de n'importe quelle unité de combat adjacente ou, si il n'y en a pas, ils bougent quand l'AM de cavalerie est tiré. Les trains de pontons ne peuvent pas s'empiler avec d'autres unités.

Note de jeu : L'Union avait habituellement plusieurs trains de pontons "en attente", au moins au début des scénarios où ils sont utilisés. A moins que vous ne les employiez normalement, le mieux est de les faire sortir de la route pour ne pas bloquer le passage.

Marqueurs de ponton



Les marqueurs de ponton n'ont pas de potentiel de mouvement; Ils sont transportés par les trains de pontons. Cela coûte 1 MP pour charger ou décharger un ponton. Un marqueur de ponton n'a aucun

effet sur l'empilement.

Construire des pontons

Les pontons peuvent être placés en travers de n'importe quel côté d'hexagone de rivière, de canal, ou de cours d'eau.

L'installation d'un ponton prend deux AM, et n'est pris en compte qu'après que toutes les unités de ce Command aient fini leurs actions. Les pontons ne nécessitent pas d'unité de combat pour être construits; ils ont leurs propres manœuvriers/ingénieurs.

DEBUTER LA CONSTRUCTION : Le train de pontons doit commencer son activation dans un hexagone qui soit au moins partiellement de rivière (ex. F-4904), et le joueur désigne dans quel hexagone le ponton sera construit (ex. F-5005). Ce dernier hexagone ne doit pas être occupé par l'ennemi, ou être adjacent à une infanterie ou cavalerie ennemie (du même côté de la rivière). Si toutes ces conditions sont remplies, le train de pontons peut être retourné sur son côté "En Construction".

ACHEVER LA CONSTRUCTION : Si, la prochaine fois où l'AM de ce ponton est tiré, le train de pontons est toujours en place, et qu'il n'y a pas d'unités ennemies comme indiqué ci-dessus, remplacez le train de ponton par un marqueur de ponton. Celui-ci est alors immédiatement prêt dès le prochain AM tiré, et peut être utilisé par toute unité de n'importe quel Command.

CONSTRUCTION RETARDEE : Si, pendant sa construction, une unité de combat sudiste devient adjacente comme décrit plus haut, ou bien si le train de pontons devient automatiquement Disordered à cause d'un tir d'artillerie (difficile à obtenir), placez un marqueur "Delayed" sur le pion du train de pontons. Il faut un AM US entier pour enlever ce marqueur, à condition que, comme cité précédemment, il n'y ait plus aucune unité des CSA adjacente.

Détruire et Démontez les Pontons

Les pontons restent en place jusqu'à ce qu'ils soient détruits par l'ennemi ou démontés et enlevés par l'Union.

DESTRUCTION : Pour cela, une unité d'infanterie ou de cavalerie des CSA doit dépenser toute son activation à un bout du ponton, sans aucune unité US à l'autre bout ou adjacente à l'unité sudiste. A la fin de l'activation de cette unité de combat, le ponton est retiré. Il a été détruit et n'est plus disponible. Les tirs d'artillerie ne peuvent pas détruire les pontons; seulement retarder leur construction.

DEMONTAGE : C'est la même procédure que pour la destruction par les CSA, avec les rôles inversés, sauf qu'à la fin de l'activation le pion de ponton est remplacé par celui du train de pontons qui est posé sur l'une des deux rives.

En faisant cela, les restrictions d'empilement peuvent être violées, mais doivent être corrigées à la prochaine activation de ce Command. Ce train de pontons est alors libre de bouger (lors de son prochain AM).

Gués améliorés



Le joueur US (seulement lui; le CSA ne le pouvait pas dans cette zone) peut tenter d'améliorer des gués de rivière de Mauvais [Bad] à Bon [Good], une tâche épuisante et apparemment sans fin,

mais très précieuse quand (si) elle est accomplie (il peut toujours utiliser les pontons pour obtenir le même effet si il préfère).

Pour améliorer un gué, le joueur de l'Union doit commencer une activation avec une unité d'infanterie (non Disordered) à chaque extrémité du gué. Aucune de ces deux unités ne doit être adjacente à une unité de combat ennemie. Placez un marqueur Improved Ford/Under Construction sur le gué (et, de ce fait, sur les deux unités de construction).

Au début de chaque activation où il y a un gué en cours d'amélioration, le joueur jette le dé. Ajoutez un (+1) à ce DR pour chaque activation où le jet de dé a raté.

- Si le dé ajusté est de 5 ou plus, le gué est amélioré [Good]. Retournez le marqueur sur sa face "Improved Ford: Good".
- Si le dé ajusté est entre 0 et 4, rien ne se passe et les travaux d'amélioration continuent.

Si l'une des unités de construction bouge ou devient Disordered, le travail s'arrête immédiatement. Enlevez le marqueur "Ford Under Construction".

***Note historique** : Un seul gué fut ainsi "amélioré", et plusieurs Corps US l'utilisèrent. Néanmoins vinrent en complément des pontons et les deux gués au dessus de Bank's Ford — Scott's Ford et Blind Ford en dessous — qui furent dotés de pontons installés pour une manœuvre de l'Union qui ne s'est jamais matérialisée.*

Destruction des ponts

Cette partie se réfère à la destruction des ponts déjà imprimés sur la carte, pas des pontons. Le processus est le même que pour la destruction des pontons (voir plus haut), sauf que les deux camps peuvent faire sauter un pont. Utilisez les marqueurs "Blown Bridge" pour indiquer un tel statut.

Une fois détruits, les ponts ne peuvent plus être reconstruits.

Note de jeu : Certains scénarios stipulent les ponts qui sont déjà détruit au départ.

Positions renforcées [IP]

Le terme générique "Positions renforcées" couvre une multitude d'ouvrages de protection, allant des tranchées, parapets, aux redoutes d'artillerie. A cette échelle cela importe peu.

Il y a deux types d'IP : celles qui sont imprimées sur la carte, et celles que les unités de combat des joueurs peuvent construire, représentées par des marqueurs IP. Pour Chancellorsville, toutes les IP de la carte sont en jeu.

COMMENT LES CONSTRUIRE : Les IP peuvent être édifiées par n'importe quelle unité d'infanterie — même Disordered (une telle activité signifie alors que l'unité ne peut pas être ralliée pendant son AM)— dans



n'importe quel hexagone qui ne soit pas de marécage, de ville ou partiellement de rivière (ex. S-2905).

Cela prend deux AM d'activation pour construire une IP. L'unité qui construit ne doit pas bouger, attaquer, être chargée, ou effectuer un Tir Défensif. Si elle le fait, la construction est interrompue.

Pendant le premier AM, placez le marqueur d'IP sur la face "Under Construction" dans l'hexagone, au dessus de l'unité, après toutes les actions de cet AM. Au prochain AM de l'unité, après toutes les autres actions, si le marqueur est toujours là, tournez le sur sa face "Improved Position". Orientez le marqueur de manière à ce qu'il indique une protection sur trois côtés d'hexagone comme illustré ci-après.



Cet hexagone est désormais une IP, et le reste de manière permanente. Même si une unité quitte l'IP, celui-ci reste en place. D'autres unités, même ennemies, peuvent l'utiliser. Elle ne peut être réorientée, et une seule IP ne peut être construite dans un même hexagone.

Une IP affecte uniquement le mouvement qui traverse les côtés d'hexagone qu'elle protège.

Les grandes routes, rues, routes et rails n'annulent aucunement la pénalité de mouvement pour traverser un côté d'hexagone protégé par une IP. Le nombre de pions IP qui peuvent être construits ne se limite pas à ceux de la planche de pions.

Note à propos du terrain : Les hexagones F-3717 et 3817 sont considérés comme des positions renforcées, en plus du (et, en terme de bonus au DR, cumulatif avec le) mur de pierre. Cela à cause de la route encaissée qui longe le mur.

EFFETS : Les unités attaquées alors qu'elles sont dans une IP et qui subissent un résultat de "Retaite et test de Disorder" peuvent, à la place, ne pas bouger et devenir automatiquement Disordered.

Note historique : Ces batailles — Fredericksburg et Chancel-lorsville — sont les premières où tant de fortifications furent aussi largement utilisées. Il est difficile de trouver une grande bataille après celles-ci où l'infanterie ne se soit pas "enterrée" dès qu'elle était en position. Cf. la prolifération d'IP dans le scénario de l'attaque de Stonewall.

HOOKER

Indécision du commandement

Voir les règles la concernant, plus haut.

Bouger Hooker

Hooker peut bouger, comme tout autre leader, quand l'AM US de Mouvement Stratégique est tiré, pendant un tour où l'Union a l'initiative. Durant la phase d'Initiative qui suit immédiatement un tour où Hooker a bougé, le joueur US soustrait deux (-2) à son jet d'initiative.

L'Union peut utiliser le marqueur US de SM pour bouger Hooker, même si il n'y a pas d'unités nordistes qui effectuent actuellement un Mouvement Stratégique.

Le toit s'écroule



Ceci est une règle optionnelle pour ceux qui veulent un soupçon d'historicité supplémentaire. Cela va également entraîner une période de léthargie US, durant laquelle Hooker fut sonné par le résultat d'un boulet sudiste sur les piliers du porche de Chancellorsville House, qui permit à Lee de faire beaucoup de choses face à très peu d'opposition. De ce fait, cela aide énormément le joueur confédéré.

REGLE : Au début d'un tour (phase n°6 de l'Initiative Etendue) où les Confédérés ont l'initiative et une unité d'artillerie commandée (l'unité doit être à portée de commandement de son commandant de division ou, si c'est une unité de réserve, de n'importe quel commandant de son Corps) à une portée de -2 DRM ou mieux de Hooker, le joueur confédéré jette le dé. Si il obtient un '9', Hooker est blessé par le tir d'artillerie ennemi. Jetez le dé une nouvelle fois; le résultat obtenu (traitez le '0' comme un '1') est le nombre de tours, incluant celui-ci, où Hooker est hors de combat.

Tout autre résultat ne produit aucun effet. Cette unité d'artillerie ne pourra pas tirer lors de son premier AM.

Si il y a blessure, les restriction de commandement US s'appliquent à chaque tour où Hooker est hors de combat :

- Les CSA ont automatiquement l'initiative.
- Le potentiel de mouvement de Hooker — il peut être déplacé — est réduit à '4'
- Il n'a plus de portée de commandement; il ne peut plus activer automatiquement les divisions. Tous les jets d'indécision de commandement sont donc effectués
- Ajoutez trois (+3) à tout jet d'indécision de commandement. Aucun autre modificateur ne s'applique quand Hooker est hors de combat.

Hooker ne peut être blessé qu'une fois par partie.

Note de conception : *Non, il ne manque pas de pion Lee. Il n'y en a pas. Le jeu considère que c'est vous, en tant que joueur, qui êtes Lee (ou qui que ce soit au commandement). Un pion Hooker est fourni pour les besoins des règles de commandement US*

MOUVEMENT HORS CARTE

Généralités

Les unités peuvent volontairement quitter la carte par un point et y revenir par un autre. Pour ce faire, les unités utilisent les hexagones d'entrée numérotés (CSA) et/ou marqués d'une lettre (US). Ces hexagones d'entrée sont considérés comme des hexagones d'entrée de renforts et en tant que tels ne peuvent être pénétrés (ou chargés) par l'ennemi quand le mouvement hors carte est autorisé dans le scénario. *Exemple : C-6010 est l'hexagone d'entrée '6' confédéré.*

Tableaux des mouvements hors carte

Les tableaux des mouvements hors carte listent le nombre de tours entiers, en excluant celui pendant lequel l'unité a quitté la carte, nécessaires pour être prêt à revenir après que tous les mouvements hors carte aient été effectués.

Quand une unité (la plupart du temps un commandement entier) quitte la carte, le joueur écrit immédiatement par quel hexagone d'entrée elle va revenir. Ce choix ne peut être changé. Pour garder une trace du nombre de tours passés, placez l'unité(s) sur la "Off-Map Movement Track", dans la case '0'. Chaque fois qu'un AM de Mouvement Stratégique est tiré et appliqué à ce Command, déplacez l'unité(s) d'une case vers la droite. Quand elle parvient à la case ayant le nombre de tours requis pour faire le transfert, ce Command est prêt à entrer sur la carte au tour

d'après. Une fois prêtes à revenir sur la carte, les unités et les leaders du Command peuvent entrer à n'importe quel moment par l'hexagone prévu, comme si ils étaient un groupe de renforts. En tant que groupe, ils peuvent choisir d'effectuer un mouvement normal, étendu, ou stratégique. Les unités et les leaders d'un Command n'ont pas à entrer sur la carte dans le même ordre que leur sortie. Si une unité ennemie se trouve à 3 hexagones ou moins de l'hexagone prévu pour entrer, le Command peut choisir d'effectuer un nouveau mouvement hors carte en considérant cet hexagone d'entrée comme celui de sortie. Dans ce cas, le joueur doit révéler l'hexagone initialement prévu qu'il a inscrit pour ce Command et note un nouvel hexagone de destination.

ROUTES MAUVAISES : Si, lors d'un tour, les conditions au sol sont mauvaises ["Bad"] (8, 9, ou 10), les unités qui sont hors carte ne progressent pas le long des cases.

Note de jeu : *Les unités qui sont obligées de quitter la carte sont considérées comme Retirées [Withdrawn].*

LES SCENARIOS

Les scénarios sont présentés dans l'ordre de temps/espace nécessaire pour les jouer ainsi que de complexité.



EGLISE DE SALEM; 3 Mai

Scénario d'introduction

Sedgwick, ayant enfin traversé le Rappahannock, avance à l'Ouest pour rejoindre Hooker. Lee a envoyé cinq brigades, toutes sous le commandement de Lafayette McLaws, pour s'enterrer et les arrêter. C'est le scénario le plus facile et le plus rapide à jouer de la boîte; c'est par contre un très bon scénario pour introduire le jeu et son système.

Cartes

On utilise seulement la carte de Salem Church.

Durée de la partie

La partie couvre quatre (4) tours. Cela devrait prendre deux heures de jeu. Elle commence au tour 1445 et finit à la fin du tour 1830.

Equilibre

L'art du retardement est à l'œuvre ici. Les confédérés sont en sous nombre, et sont menacés de débordement. Néanmoins, un McLaws/joueur sagace peut mener à bien sa mission : retarder Sedgwick. Même avec tous ses hommes l'Union trouvera difficile d'acquiescer une victoire majeure. Il y a 50% de chance d'obtenir une victoire mineure. Les Confédérés sont un tout petit peu avantagés.

Note de jeu : Depuis, diverses expériences publiées ont montré qu'en dépit des parties de test qui aboutissaient à 50% chances de succès, le joueur de l'Union peut avoir beaucoup de difficultés pour obtenir une victoire mineure, spécialement si il est nouveau à ce jeu. Si les joueurs se mettent d'accord avant la partie, ils peuvent considérer que l'occupation de l'hexagone 3907 (Salem Church) par l'Union à la fin du jeu est une victoire morale US, car historiquement l'Union n'a pu le conserver après l'avoir capturé.

DEPLOIEMENT CONFEDERE

ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté.

Hexagones	Unités
3608, 3707	Mahone's Brigade
3806, 4008	Wilcox's Brigade
3808, 3908	Semmes's Brigade
4108, 4208	Kershaw's Brigade
4207, 4306	Wofford's Brigade
3907	Hardaway's artillery
3727	Cabell's 'b' artillery
N'importe où	McLaws [a]

a = McLaws commande toutes les unités confédérées présentes sur la carte.

Positions renforcées

Orientées au Nord-Ouest : 3312-3315; 3416, 3517, 3618

Orientées à l'Ouest : 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218, et 4318

Orientées à l'Est : 3608, 3707, 3808, 3908, 4008, 4108, et 4208

DEPLOIEMENT US

ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté.

Hexagones	Unités
2307	2/2/II Infantry [a]
3703	Brooks, 1/1/VI
3802	2/1/VI
3701	3/1/VI
3700	1/VI 'b' artillery
2706	Unité d'artillerie (Hys/Tylr) 'c' de réserve de l'Armée du Potomac

a = Cette unité est considérée comme étant sous le commandement de Sedgwick. Elle peut être attachée à n'importe quelle division du VIème Corps, cet affectation devant être établie de manière permanente au début du scénario. Cependant, elle ne peut bouger avant la seconde phase de l'Union du tour 1445. Apparemment, elle prit les pontons plutôt que le Bank's Ford.

PONTONS : Un sur Scott's Ford et l'autre sur Blind Ford.

Renforts US

Tour	Hex d'entrée	Unités
1445	3700	Newton, 3/VI infantry; 1/VI artillery 'a'; Howe, 2/VI infantry

Toutes ces unités entrent par la grande route, dans cet ordre.

Conditions au sol

Les conditions au sol sont bonnes [Good]; elles ne changent pas. Ne jetez pas le dé pour la météo.

AM

N'utilisez aucun AM, ni le système d'Initiative. A la place, il y a quatre phases à chaque tour, jouées dans cet ordre (comme si les AM avaient été tirés) : 1-Union; 2-CSA; 3-Union; 4-CSA.

Retrait [Withdrawal]

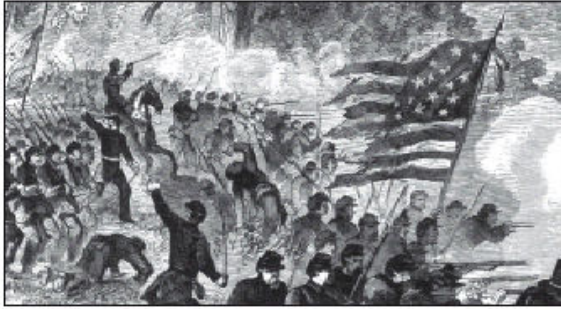
Les unités présentes dans la case Withdrawal ne peuvent se rassembler.

Conditions de victoire

GRANDE VICTOIRE US : Sedgwick essaya de percer pour rejoindre Hooker (avec un jour de retard, mais cela n'est pas le propos ici). Si, à la fin de la partie, le joueur US contrôle (il est le dernier à avoir eu une unité qui l'occupe et il n'y a aucune unité confédérée adjacente à) tous les hexagones de la grande route compris entre 3819 et 3907, il remporte une grande victoire.

VICTOIRE MINEURE US : Si, à la fin de la partie, le joueur US occupe 3819, mais ne contrôle pas la route, il obtient une victoire mineure.

VICTOIRE CSA : Si aucune des conditions ci-dessus n'est remplie, le joueur CSA gagne car McLaws a suffisamment retardé Sedgwick pour permettre à Lee de repousser Hooker encore plus loin.



EGLISE DE ZION; 1^{er} Mai

Scénario d'introduction

Ce scénario couvre les "tirs d'ouverture" de la bataille, où Hooker envoya une partie du Vème Corps puis du XIIème Corps et Slocum pour voir si il pouvait attirer la division d'Anderson dans une bataille en terrain défavorable. La réaction agressive d'Anderson, et l'arrivée de plusieurs divisions du Corps de Jackson, émoussèrent le coup de sonde de Hooker et le força à rejoindre ses positions sur les hauteurs de Chancellorsville. C'est un très bon scénario d'introduction au jeu, à son système, et à certains caprices du commandement US. Il est court est utilise relativement peu d'unités.

Cartes

Seule la carte de Salem Church est utilisée.

Durée de la partie

La partie commence au tour 1100 et se termine à la fin du tour 1330. Elle ne dure que trois (3) tours, la fin étant provoquée par l'arrivée de la plupart du Corps de Jackson qui mit fin de façon décisive à l'offensive de l'Union. Cela devrait prendre deux heures de jeu.

Equilibre

L'Union peut faire pas mal de dégâts ici, mais ça ne lui sera pas facile d'en faire suffisamment pour remplir ses conditions de victoire. Les Confédérés sont avantagés.

DEPLOIEMENT CONFEDERE

ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté.

Anderson : Division/I (Anderson est placé avec une de ses unités)

Hexagones	Unités
4025, 4125	Posey's Brigade
4023, 4122	Wright's Brigade
3717, 3718	Mahone's Brigade
3911	Perry's Brigade
3806, 3906	Wilcox's Brigade; Cabell's Artillery (tous)
3910	Hardaway's -b "L" artillery unit

McLaws : Division/I (McLaws Anderson est placé avec une de ses unités)

Hexagones	Unités
3820, 3821	Semmes's Brigade
3814, 3914	Kershaw's Brigade
4020	Alexander's "M" artillery
3025	Fitz Lee Cavalry 'c' [a]

Rodes : Division/II (Rodes n'est pas présent)

Hexagones	Unités
4912, 5012	Ramseur's Brigade

a = Cette unité est activée avec l'AM de McLaws. Cependant, elle ne peut bouger jusqu'à ce/à moins qu'une unité US bouge à 3 hexagone d'elle, à n'importe quel moment.

Positions renforcées

Orientées au Nord-Ouest: 3312-3315; 3416, 3517, 3618
Orientées à l'Ouest : 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218, et 4318

Renforts US

Toutes les unités US sont des renforts.

Tour	Hex d'entrée	Unités
1100	A 1 hex de 3727	Sykes; 2/V infantry et artillery
1100	A 1 hex de 4228	Williams; 1/XII infantry et artillery, suivis par Geary, 2/XII infantry
1330	A 1 hex de 3727	Hancock; 1/II infantry [a]

a = Il n'y a pas d'unité 1/1/II 'b'; qui est utilisée dans le scénario de Fredericksburg.

Initiative

L'Union a automatiquement l'initiative au tour 1100. Ensuite, jetez le dé sans ajustement.

AM

UNION : Vème et XIIème Corps pour commencer; IIème Corps si besoin. Le jet de dé d'indécision de commandement est appliqué sans modificateur. Le joueur US doit commencer la partie avec l'AM du Vème Corps (0-6). Par contre, il n'y a pas de DR d'indécision pour cet AM (seulement); le Vème Corps est automatiquement activé.

CONFEDERATION : Utilisez les AM de Anderson et de McLaws. Fitz Lee est assigné à McLaws. L'artillerie d'Alexander et la brigade de Ramseur peuvent être assignées à n'importe quelle division au début du scénario.

Note historique : Si vous voulez refléter la léthargie de Slocum, ne donnez à l'Union que l'AM 0-5 du XIIème Corps au tour 1100. Cela diminuera encore plus les chances de l'Union.

Note de jeu : Les joueurs peuvent augmenter les chances de gagner de l'Union en ignorant l'indécisions de commandement.

Conditions au sol

Les conditions au sol sont moyennes [Fair]; elles ne changent pas. Ne jetez pas le dé pour la météo.

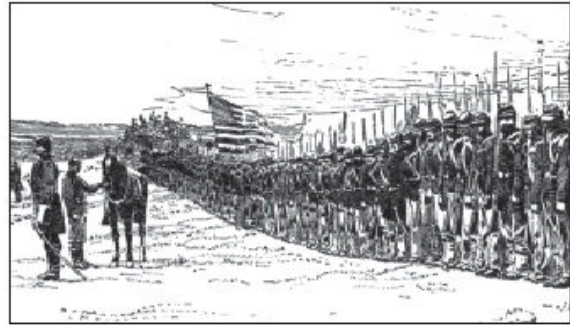
Retrait [Withdrawal]

Les unités présentes dans la case Withdrawal ne peuvent se rassembler.

Victoire

L'Union gagne si elle occupe les hexagones 3918 ou 4018 à la fin du jeu. Si ce n'est pas le cas, ce sont les CSA qui l'emportent.

Note historique : Ces conditions de victoire ne s'appliquent qu'à ce scénario particulier.



LA TRAVERSEE DU RAPPAHANNOCK, 3 Mai

Sedgwick a finalement décidé de traverser le Rappahannock pour faire jonction avec Hooker, avec un jour de retard. A ce moment là, les lignes de défense confédérées sont très étirées et minces. Ce scénario est également accessible, jouable rapidement. Cependant, il est un peu inhabituel; consultez les Conditions de Victoire. De plus, on peut le jouer de deux manières différentes, comme vous allez le voir.

Cartes

Seule la carte de Fredericksburg est utilisée.

----- SCENARIO HISTORIQUE -----
Ce scénario débute après que Sedgwick ait traversé le Rappahannock et utilise le déploiement historique des troupes en milieu de matinée.

Durée de la partie

La partie dure quatre (4) tours. Cela devrait prendre environ 2-3 heures de jeu. Elle commence au tour 0945 et se termine à la fin du tour 1330.

Equilibre

A cause des conditions de victoire inhabituelles, nous dirons que l'équilibre est assez respecté. Cela dépend beaucoup du style de jeu du joueur confédéré.

Déploiement initial

ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté.

Forces confédérées de Early

Hexagones	Unités
Tout hex de IP dans les lignes	
27xx à 33xx	Wilcox's Brigade (Anderson's Div)
3517	Hays 'a' (Early's Div)
4317	Hays 'b' (Early's Div); Cutt's Arty
Tout hex des lignes	
27xx à 38xx	Andrews Arty (tous)
3817	Barksdale 'a' (McLaws' Div)
4119	Barksdale 'b' (McLaws' Div)

Tout hex de IP
dans les lignes
45xx à 50xx Hoke's Brigade (Early's Div)
Tout hex de IP
dans les lignes
51xx à 57xx Gordon's,
Smith's Brigades (Early's Div)
Tout hex des lignes
51xx à 57xx Nelson's et Walton's arty (toutes)
N'importe où Early [a]

a = Early commande toutes les unités.

Forces US d'attaque de Sedgwick

Hexagones Unités

A 2 hex de 2817,
à l'ouest de la rivière,
canal Gibbon, 1/2/II, 3/2/II. 2/II arty [a]
A 3 hex de 4506,
à l'ouest de la rivière Brooks,
toute la 1/VI Division
A 2 hex de 3813,
au sud d'Hazel Run Howe, 2/VI infantry
3515, 3615 Light/3/VI brigade [b]
3514 2/VI artillery
3415, 3314 3/VI artillery
3315 Newton, 1/3/VI (tous)
3215 2/3/VI
3115 3/3/VI
2417 AoP Reserve Artillery 'b'
A l'Est de la rivière AoP Reserve Artillery 'd'

a = Gibbon n'était pas sûr de savoir si il opérait sous le commandement de Sedgwick ou pas, bien que pour ce scénario précis il est sous le commandement de Sedgwick. Ce qui est important c'est que Gibbon soit "coincé" dans le réseau des canaux; cf les ponts détruits, plus bas. La brigade 2/2/II est sur le Bank's Ford; voir le scénario de l'Eglise de Salem.

b = Formée selon les divisions légères françaises que beaucoup d'officiers US ont vu en action aux batailles de Risorgimento en 1859, le terme "léger" se réfère, en pratique, aux capacités opérationnelles plutôt que tactiques.

Positions renforcées : Uniquement celles qui sont imprimées sur la carte.

Ponts détruits : 2822 et 2919

Conditions au sol

Les conditions au sol sont bonnes [Good]; elles ne changent pas. Ne jetez pas le dé pour la météo.

Initiative

L'Union a automatiquement l'initiative pour toute la partie.

AM

N'utilisez aucun AM. A la place, il y a quatre phases à chaque tour, jouées dans cet ordre (comme si un AM avait été tiré) :

1-Union; 2-CSA; 3-Union; 4-CSA

Mouvement stratégique

Aucune unité ne peut effectuer de SM.

Retrait [Withdrawal]

Les unités présentes dans la case Withdrawal ne peuvent se rassembler.

-----DEPLOIEMENT LIBRE-----

Ce scénario permet à l'Union de décider de l'endroit où elle veut traverser, et à la Confédération de répartir ses brigades. Il dure un peu plus longtemps que la version historique.

Durée de la partie

La partie dure six (6) tours, plus un petit extra. Elle devrait durer 3 heures de jeu, sans compter le temps nécessaire aux choix de déploiement initial. La partie commence (avec un seul AM) au tour 0600, et finit à la fin du tour 1330. Consultez les règles d'AM, ci-dessous.

Equilibre

Le même que pour la version historique.

Déploiement initial

Le placement des unités se fait par étapes successives.

1. Le joueur US place trois Pontons en travers du Rappahannock, n'importe où en dessous de (au sud de) Falmouth. Historiquement, ils étaient placés en 2914-3015, 3511-3612, et 4207-4307.

2. Le joueur confédéré place ensuite les unités listées ci-dessous dans les hexagones de positions renforcées ou du mur de pierre, ou dans les hexagones de niveau 2 (ou plus haut) à l'Ouest de la rivière. Il peut également placer une unité en 3020.

- Les brigades d'infanterie de Wilcox, Hays, Barksdale, Hoke, Gordon et Smith
- Les artilleries de Cutt, Andrews, Nelson, et Walton
- Early (voir la remarque sur Early dans le scénario historique)

3. Le joueur US place ensuite les unités suivantes dans n'importe quel hexagone à l'Est de la rivière, mais pas dans un hexagone ayant un ponton (le déploiement historique vous donne une bonne idée de l'endroit où ils traversèrent).

- Tout le VIème Corps
- Gibbon, 1/2/II, 3/2/II infantry et le 3/II artillery (voir la remarque sur Gibbon dans le scénario historique)

Positions renforcées : Uniquement celles qui sont imprimées sur la carte.

Ponts détruits : 2822

Conditions au sol

Les conditions au sol sont bonnes [Good]; elles ne changent pas. Ne jetez pas le dé pour la météo.

Initiative

L'Union a automatiquement l'initiative pour toute la partie.

AM

Au tour 0600, il n'y a qu'une seule phase : le joueur US n'a qu'une seule phase d'activation. A partir du tour 0715, n'utilisez aucun AM. A la place, il y a quatre phases à chaque tour, jouées dans cet ordre (comme si un AM avait été tiré) :

1-Union; 2-CSA; 3-Union; 4-CSA

Mouvement stratégique

Aucune unité ne peut effectuer de SM.

Retrait [Withdrawal]

Les unités présentes dans la case Withdrawal ne peuvent se rassembler.

Conditions de victoire (pour les deux scénarios)

Les deux joueurs essayent de déplacer leurs unités à l'Ouest. Early, cependant, tente d'en empêcher Sedgwick, pendant son mouvement, alors que Sedgwick, tangentiellement, essaye de neutraliser les six brigades qui lui font face.

Les joueurs gagnent des Points de Victoire, calculés à la conclusion du scénario. Celui qui en a le plus gagne; plus la différence est grande plus la victoire est éclatante.

POINTS DE VICTION US :

3 PV pour chaque point de potentiel de combat US (infanterie et artillerie) qui est sorti de la carte par l'hexagone 3727.

1 PV pour chaque point de potentiel de combat US (infanterie et artillerie) qui est sorti de la carte par l'hexagone 2927 ou 4828.

1 PV pour chaque point de potentiel de combat CSA (infanterie et artillerie) Retiré [Withdrawn].

3 PV pour le contrôle nordiste (pas d'unité CSA dans ou adjacente à) de la grande route entre 3727 et Fredericksburg.

Exemple: Une unité d'infanterie à 7 points qui quitte la carte via 3727 donne à l'Union 21 PV; si elle sort par 4828, cela lui rapporte 7 PV.

POINTS DE VICTOIRE CONFEDERES :

2 PV pour chaque point de potentiel de combat CSA (infanterie et artillerie) qui est sorti de la carte par l'hexagone 3727.

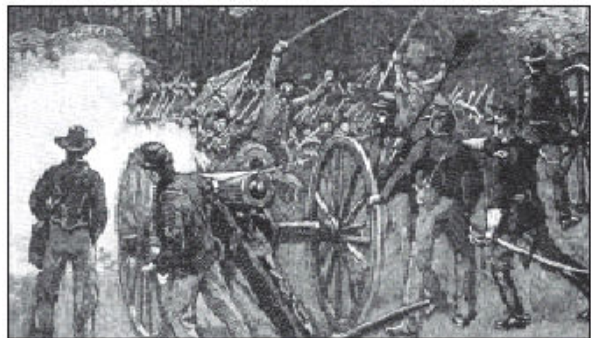
1 PV pour chaque point de potentiel de combat CSA (infanterie et artillerie) qui est sorti de la carte par l'hexagone 2927 ou 4828.

1/2 PV (arrondi à l'inférieur) pour chaque point de potentiel de combat CSA (infanterie et artillerie) qui est sorti de la carte par l'hexagone 5527 ou 5727.

1 VP pour chaque point de potentiel de combat US (infanterie et artillerie) Retiré [Withdrawn].

Exemple: Une unité d'artillerie +3 qui sort via 5527 ferait gagner 1 VP.

UNITES DISORDERED : Si une unité est Disordered quand elle quitte la carte, divisez par deux, arrondi à l'inférieur (ce qui peut donner 0), les PV qu'elle rapporte. Les unités qui quittent la carte ne peuvent y revenir.



L'ATTAQUE DE JACKSON, 2-3 Mai

Ce scénario traite de la fameuse attaque de Jackson sur le flanc gauche de l'Union et de ses effets immédiats. Parmi tous les scénarios de la boîte, c'est le plus orienté sur les combats. Notez qu'il emploie un grand nombre de marqueurs IP.

Cartes

Seule la carte de Chancellorsville est utilisée.

Durée de la partie

La partie dure 11 tours. Elle devrait prendre plus de 5 heures de jeu. La partie commence avec un tour d'un seul AM : le 1715 du 2 mai.

Le cours normal commence au tour 1830 du 2 mai et se finit à la fin du tour 1215 du 3 mai, quand Lee doit faire face au problème Sedgwick à l'Est.

Note de Jeu : Ce scénario prend plus de temps que les autres pour le déploiement, à peu près une demi-heure.

Equilibre

Il faudra un bon joueur US pour empêcher le Confédéré de gagner, bien que, si les joueurs n'utilisent pas la règle de la blessure de Hooker, il sera difficile pour les CSA d'avoir la victoire automatique qu'ils obtinrent historiquement. Hooker a la puissance, mais elle est diffuse et met un certain temps pour aller là où il le veut, alors que les troupes sudistes sont concentrées. Léger avantage aux Confédérés.

Déploiement US

Les unités avec une précision d'orientation — O, NO, etc. — doivent être orientées dans cette direction; celles qui n'ont pas cette précision peuvent être orientées à volonté.

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3910	Hooker

IIème Corps [MajGen Darius Couch]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3908	1/1/II 'a' (E ou SE) [a]
1805	2/1/II
3109, 3808	3/1/III (E ou SE)
3708, 3809	4/1/II (E ou SE)
4009	5/1/II; 1/II Artillery (E ou SE)

Avec l'un de ceux-ci **Hancock**

3509	1/3/II (E)
3711	2/3/II (tous)
3710	3/3/II
3511	3/II Artillery

Avec l'un de ceux-ci **French**

3611	Cushing Reserve 'b' artillery
3811	Kirby Reserve 'a' artillery

IIIème Corps [MajGen Daniel Sickles]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
5217	1/1/III 'a' (SE)
5017	1/1/III 'b'
4916	2/1/III (tous)
5115-16	3/1/III (SE)
4116	1/III 'a' artillery
4817	1/III 'b' artillery

Avec l'un de ceux-ci **Birney**

3909	1/2/III 'a' (E)
4109	1/2/III 'a' (SE)
3810	2/2/III (tous)
2104-5	3/2/III
3811	2/III 'a' artillery
3513	2/III 'b', 'c' artillery

Avec l'un de ceux-ci **Berry**

4815-16	1/3/III (SE)
4115	2/3/III 'a'
4915	2/3/III 'b' (SE)
5114	3/3/IIIss (SE)

4216	3/III 'a', 'b' artillery
------	--------------------------

Avec l'un de ceux-ci **Whipple**

Vème Corps [MajGen George Meade]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3104	1/1/V (tous) (E ou SE)
3004	2/1/V (tous) (E ou SE)
3005	3/1/V (tous) (E ou SE)
2705	1/V 'a' artillery
2502	1/V 'b' et 3/V artillery (SE)

Avec l'un de ceux-ci **Griffin**

3409	1/2/V 'a' (E ou SE)
3308	1/2/V 'b' (E ou SE)
3106	2/2/V; 2/V 'a' artillery (E ou SE)
3207, 3307	3/2/V (E ou SE)

Avec l'un de ceux-ci **Sykes**

2903	Humphreys; 1/3/V (E)
2603-4	2/3/V (SE)

XIème Corps [MajGen Oliver Howard]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
3625	1/1/XI 'a' (O)
3426	1/1/XI 'b' (O)
3723	2/1/XI 'a' (SO)
3924	2/1/XI 'b' (SO)
3824	Dieckmann's artillery (NO)
3522	Devens

4020	1/2/XI 'a'; Wiedrich's artillery (SO)
------	--

3720	1/2/XI 'b'
5219-20	2/2/XI (SE)

3820 **von Steinwehr**

3823	1/3/XI 'a' (SO)
3722	1/3/XI 'b' (SO)
3421	2/3/XI 'a' (O)
3922	2/3/XI 'b' (SO)
3821	Dilger's artillery
3722	Schurz

3718	XI Reserve artillery
------	----------------------

XIIème Corps [MajGen Henry Slocum]

4615, 4714	1/1/XII (SE)
4614	2/1/XII (SE)
4513	3/1/XII (SE)
4012	1/XII artillery

Avec l'un de ceux-ci **Williams**

4109, 4209	1/2/XII (SE)
4310, 4411	2/2/XII (SE)
4212-13	3/2/XII (SE)
4010	2/XII artillery (SE)

Avec l'un de ceux-ci **Geary**

Corps de Cvalerie [BrigGen George Stoneman]
Hexagones Unités
 4316, 4416 Pleasonton; 2/1/Cav 'a' and 'b';
 Martin's Horse artillery

a = Il n'y a pas d'unité 1/1/II 'b'; elle est utilisée dans le scénario de Fredericksburg.

Pontons : 2001-2101 (construits); train de pontons (1) dans 1812 ou 1813

Gué amélioré : 2001-2

Positions renforcées (42) :

- Orientées à l'Ouest : 3225, 3625, 3824, 3719, 3819, 3919, 4113, 4014, 3914, 3815, et 3714
- Orientées au Sud Ouest : 3822, 3823, 4020, et 4021
- Orientées au Sud est : 2502, 2603, 2604, 3004, 3005, 3105, 3106, 3207, 3307, 3308, 3409, 4008, 4009, 4107, 4109, 4110, 4211, 4212, 4213
- Orientées à l'Est : 2903, 3509, 3609, 3708, 3808, 3906, 3908, et 4007

AM US disponibles

Sont disponibles à partir du tour 1830 et suivants : IIème Corps, IIIème Corps, Vème Corps, XIème Corps, XIIème Corps, et la Cavalerie. Le joueur US peut utiliser l'AM de SM pour bouger Hooker au tour 1830, même si les règles de Mouvement Stratégique ne sont pas jouées.

Planning des renforts US

Tour	Hex d'entrée	Unités
5/2; 1830	2000	Robinson, 2/I (Infanterie et artillerie); Doubleday, 3/I (Infanterie et artillerie)
5/2, Nuit-1	2000	Wadsworth, 1/I (Infanterie et artillerie); AoP Reserve artillery 'a'

Important: Le Ier Corps ne peut pas utiliser le Mouvement Stratégique. Reynolds, n'ayant pas reçu d'ordre spécifique, n'était pas sûr de ce qu'il était supposé faire.

Armée confédérée de la Virginie du Nord; commandant Général Robert E. Lee

Les leaders Anderson, McLaws et Rodes peuvent être empilées avec l'une de leurs unités.

Ier Corps [General Robert E. Lee] [a] Division Anderson [MajGen Richard Anderson]

Hexagones	Unités
4105	Perry's Brigade (O)
4609	Mahone's Brigade (tous) (NO)
4812	Wright's Brigade 'a' (NO)
4912	Wright's Brigade 'b' (O)
5012, 5111	Posey's Brigade (O)

4810	Hardaway's 'a' artillery (NO)
4905	Hardaway's 'b' artillery

Division McLaws [MajGen Lafayette McLaws]

4304, 4405	Wofford's Brigade (O)
4505, 4606	Semmes' Brigade (NO)
4607-8	Kershaw's Brigade (NO)
4505	Cabell's 'a' artillery (NO)

Ier Corps d'artillerie de réserve [d]

4810	Brown's Artillery 'a' (NO)
5616	Brown's Artillery 'b'

IIème Corps [LieutGen Thomas Jackson]

Division Hill [MajGen A.P. Hill] [b]	Unités
5415	Thomas's Brigade 'a'
5716	Thomas's Brigade 'b'
5818, 5918	Archer's Brigade

Division Rodes [BrigGen R. E. Rodes] [c]

2927, 3028	Iverson's Brigade (E)
3127, 3228	O'Neal's Brigade (E)
3428, 3527	Doles' Brigade (E)
3628, 3727	Colquitt's Brigade (E)

Cavalerie [MajGen J.E.B. Stuart]

3327	Beckham's Horse Artillery (tous) (E) [d]
3300	Fitz Lee 'c' (O)

a = C'était le Corps de Longstreet, mais celui-ci était au sud, gardant le sud-est de la Virginie et la Caroline du nord. Lee commanda le Ier Corps pendant la bataille.

b = Ces deux brigades était à la queue de la manœuvre de flanc de Jackson. Cf. les règles ci-dessous

c = C'est la division de D.H. Hill, mais Rodes prit le commandement quand Henry Hill fut affecté dans la région de Richmond.

d = Toutes ces unités d'artillerie sont sous le commandement de Jackson et sont activées avec l'AM du IIème Corps, ou avec un AM d'une des divisions de Jackson, comme le précisent les règles.

Positions renforcées (7) :

- Orientées à l'Ouest : 4304, 4405
- Orientées au Nord Ouest : 4505, 4606, 4607, 4608, et 4609

AM disponibles

AM disponibles au tour 1715 : IIème Corps (voir plus bas). AM disponible aux tours 1830 et suivants : Tous (Division ou Corps).

Planning des renforts confédérés

Tour	Hex d'entrée	Unités
5/2	1715	Voir les règles concernant l'attaque initiale de

		Jackson, ci-dessous
5/2	1830	Voir les règles concernant l'attaque initiale de Jackson, ci-dessous
	10	Paxton's infantry [c]; Alexander's 'a' arty [b]
5/2 Nuit-1	11	Jones's arty (tous); Alexander's arty, 'b' et 'c' [b]
	11	McGowan's Brigade; Walker's arty (tous) [a]
5/2 Nuit-2	11	McIntosh's artillery [b]

a = Entre quand le second AM du IIème Corps est tiré à ce tour.

b = Toutes ces unités d'artillerie sont sous le commandement de Jackson et sont activées avec l'AM du IIème Corps.

c = Oui, Paxton est hors de portée de commandement et ne peut donc pas (initialement) attaquer dans ces circonstances. C'est historiquement "correct", du fait que Paxton était au début déployé le long de l'Orange Plank Road.

Les vagues de renforts

Jackson et son IIème Corps d'attaque entrent sur la carte en trois vagues d'unités. La première vague — la Division de Rode — est déjà sur la carte. Il peut bouger au tour 1715. La deuxième vague peut entrer au tour 1830, par les hexagones suivants:

Hexagones	Unités
3228	Warren 'a' infantry
3327	Warren 'b' inf; suivie de Carter's arty (tous)
3028, 3127	Jones's infantry
2927	Nichols infantry

Avec l'un de ceux-ci **Colston**

La troisième vague peut entrer au tour 1830, mais au second AM du IIème Corps tiré pendant ce tour, et par ces hexagones :

Hexagones	Unités
2927, 3028	Heth's infantry
3127, 3228	Pender's infantry
3327	Lane's infantry (tous)

Avec l'un de ceux-ci **A.P. Hill**

3628, 3727 Ramseur's infantry

Initiative

Les CSA ont automatiquement l'initiative aux tours 1715 et 1830. Ensuite, c'est au jet de dé — le joueur sudiste ajoute deux (+2) à son DR d'initiative —.

Conditions au sol

Les conditions au sol sont en permanence bonnes [Good]. Ne jetez pas le dé pour la météo.

Tour 1715 du 2 mai

Bien que le jeu commence avec le tour 1715, il n'y a qu'un AM utilisé pour ce tour, un seul AM du IIème Corps de Jackson. Néanmoins, pour toutes les attaques de ce tour (uniquement), les CSA arrondissent au supérieur chaque ratio d'attaque supérieur à 0,5. *Exemple : 9 contre 5 donne 2-1, au lieu de 3-2 comme le stipulent les règles standards.*

L'arrière-garde de Jackson

Historiquement, en termes de jeu, les ordres d'Archer et de Thomas sont de faire mouvement hors carte en sortant par l'hexagone d'entrée n°9 et en réentrant par l'hexagone d'entrée n°10. Les joueurs, bien sûr, sont libres de changer cet ordre.

La blessure de Hooker

Pour ceux qui veulent jouer avec le plus de paramètres historiques possible que ce système puisse fournir, commencez le tour 0945 du 3 mai en appliquant les effets de la règle concernant la chute du toit sur Hooker (plus haut) jusqu'à la fin du scénario.

Conditions de victoire

VICTOIRE AUTOMATIQUE CONFEDEREE : A la fin de n'importe quel tour, si le joueur confédéré contrôle (occupe ou est le dernier à avoir occupé, sans aucune unité US adjacente) tous les hexagones de Turnpike compris entre 4500 et 3822, il gagne.

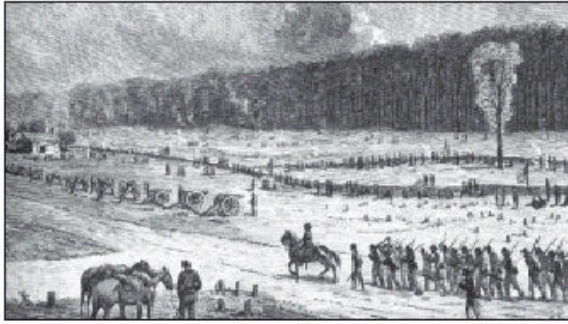
VICTOIRE A LA FIN DU JEU : A la fin du tour 1215, les joueurs calculent leurs points de victoire listés ci-dessous, le plus grand nombre déterminant le vainqueur. Plus l'écart est grand, plus la victoire est éclatante.

Chaque joueur gagne :

- 5 PV pour 3910 (Chancellorsville)
- 3 PV pour 3822
- 1 PV pour chaque hexagone de grande route contrôlé, entre 3821 et 3911 inclus.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de points d'attaque (en incluant l'artillerie) éliminés (on ne compte pas ceux qui sont dans la case Recovery) gagne, mais de justesse.

Historiquement, les Confédérés gagnèrent par victoire automatique à la fin du tour 0945.



LA BATAILLE COMPLETE; du 2 mai au ? mai

Ce scénario vraiment ambitieux (pour les joueurs) couvre ce que nous connaissons comme l'intégralité de la bataille de Chancellorsville, d'Est en Ouest, pendant 5 jours environ, qui commence deux heures avant que Anderson n'ouvre les festivités en quittant ses positions retranchées pour aller à l'Ouest, vers l'église de Zion. Il requiert une grande table et beaucoup de temps, bien qu'il se prête très facilement au multijoueur (Nous vous conseillons deux joueurs CSA et deux ou trois joueurs US).

Cartes

Les trois cartes sont utilisées. Basez vous sur les rivières/routes pour les aligner, mais notez que la carte de Chancellorsville est décalée plus au nord que les autres.

Durée de la partie

Elle commence au tour 0715 du 1^{er} mai et se termine quand un des camps gagne (cf. les conditions de victoire, plus bas), ou quand les joueurs en ont assez. De ce fait, il n'y a pas de nombre fixe de tours. Cependant, c'est un scénario très long qui nécessitera plusieurs séances pour être achevé. En termes de jeu, la bataille historique se termina, à toutes fins pratiques, au crépuscule du 4 mai. Si vous voulez, vous pouvez vous fixer cette limite.

Note de conception : Ignorez la case du "30 avril" sur la liste des tours pour l'instant — elle sera utilisée pour un scénario qui sera publié dans le magazine "C3i" de GMT.

Equilibre

Ce fut la plus grande victoire de Bobby Lee. Néanmoins, bien que nous doutions qu'il y ait beaucoup de joueurs de la classe de Lee (pas vous bien sûr; vous êtes son égal), nous notons également que le joueur de l'Union, malgré les règles, à une vue d'ensemble de la situation que Hooker n'eut jamais.

Rien que cela est un avantage majeur pour les USA dans ce scénario.

L'Union a le nombre, mais la cohésion des troupes CSA est légèrement supérieure, et leur commandement est meilleur. Il dépendra plus des effets produits par le mécanisme d'indécision de commandement, tout comme l'utilisation de la règle sur la blessure de Hooker, sur l'armée US, et de l'agressivité des joueurs.

Déploiement initial

Les unités sont orientées à volonté.

Armée US du Potomac; commandant : Maj Gen Joseph Hooker

Hexagones	Unités
C-3910	Hooker

Ier Corps [Maj Gen John Reynolds]

Tout hexagone à l'Ouest de la rivière, à l'Est de la Bowling Green Road (5108- 5206-5305-5504), et entre les lignes F-51xx-55xx incluses :
Wadsworth; 1/I Division

A 4 hex de F-5003 Reste du Ier Corps, plus l'artillerie de réserve 'a'

IIème Corps [Maj Gen Darius Couch]

Hexagones	Unités
A 1 hex de F-2808	Gibbon; 2/II Division, + artillery [a]
C-2202	5/1/II brigade [b]
C-3003	2/1/II brigade
C-3610-12	Hancock; 1/1/II 'a' [e], 3/1/II, 4/1/II; 1/II arty
C-3510-12	French; 3/II Division, + artillery
C-3811	Cushing et Kirby II Reserve Artillery

Vème Corps [Maj Gen George Meade]

Hexagones	Unités
C-3709,3809,3908 ..	Griffin; 1/V Division infantry
C-2502	1/V artillery
C-3909,4009-10	Sykes; 1/2/V, 2/2/V brigades; 2/V arty
C-4106	3/2/V brigade
Sur Ely's Ford Rd, C-2817-2520 :	Humphreys; 3/V Division, + ar-tillery et un ponton avec train.

VIème Corps [Maj Gen John Sedgwick]

Hexagones	Unités
Tout hexagone jusqu'à 3 hexagones de la rive Ouest de la rivière, entre les lignes F-44xx-49xx, incluses :	Brooks; 1/VI Division
A 3 hex de F-4206	Restes du VIème Corps [c]

XIème Corps [Maj Gen Oliver Howard]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
Sur Plank Road/Pike (C-3426-3823)	Devens; 1/XI Div., + artillery.
A 1 hex de C-3522	von Steinwehr; 2/XI Div., + artillery.
Sur Plank Road/Pike (C-3817-3822)	Schurz; 3/XI Div., + artillery.
C-2303	Res/XI artillery

XIIème Corps [Maj Gen Henry Slocum]

[Les commandants de Divisions, Williams et Geary, sont empilés avec l'une de leurs unités]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
C-3916, 4017	1/1/XII
C-4214-5	2/1/XII; 1/XII artillery
C-4016, 4115	3/1/XII
C-4409-10	1/2/XII
C-4310-11	2/2/XII
C-4212-13	3/2/XII
C-1900	2/XII artillery

Artillerie de réserve

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
F-2417, S-2706	AoP Reserve Arty 'b' (Hys/Tylr), unités 'c', 1 dans chaque hex

Corps de Cavalerie (Brig. Gen. George Stoneman) [d]

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
C-4401	2/1/Cav 'a'
C-3019	2/1/Cav 'b'
C-3910	Pleasanton
S-1327	Martin's Horse Artillery

Pontons en Place : F-5004-5104; F-5103-5204; F-4207- 4307; F-4206-4306; C-2001-2101

Trains de pontons, non construits : 3, placés sur n'importe quelle route de la carte de Fredericksburg, à l'Est de la rivière et au Sud de Falmouth.

Gués améliorés : U.S. Ford (C-2001-2)

a = voir la règle spéciale concernant la division de Gibbon, plus bas.

b = Cette unité est quelque fois listée comme brigade "temporaire". Elle fut temporairement rattachée à son arrivée, mais assignée de façon permanente pendant la bataille.

c = Il n'y a pas de brigade 1/2/VI; elle est ailleurs.

d = Stoneman, et la plupart du Corps, absents de cette bataille étaient en train de participer au "Stoneman's Raid".

e = Il n'y a pas d'unité 1/1/II 'b'; elle est présente dans le scénario de Fredericksburg.

Planning des renfort US

<i>Tour</i>	<i>Hex d'entrée</i>	<i>Unités</i>
5/1; 0715	B	Tout le IIIème Corps, avec train de pontons [entrent en mouvement stratégique]
5/1, 1330	F5200	Reserve Artillery 'd'
5/3, 1215	D	Averell; 1/1/Cav brigade; 2/Cav Division; Tidball's Horse Artillery

**Armée confédérée de la Virginie du Nord;
Commandant : General Robert E. Lee****Ier Corps [General Robert E. Lee] [a]****Division Anderson [MajGen Richard Anderson]**

<i>Hexagones</i>	<i>Unités</i>
F-2823	Perry's Brigade
A 1 hex de S-3005	Wilcox's Brigade; Hardaway arty 'a'
S-4117, 4318	Wright's Brigade
S-3918, 4019	Posey's Brigade
S-3718, 3819	Mahone's Brigade, Hardaway arty 'b'

Avec l'un de ceux-ci **Anderson**

Division McLaws [MajGen Lafayette McLaws]

S-3912-13 Semmes Brigade

Tout hexagone de niveau 2 ou 3 sur la carte F entre les lignes 31 et 44 incluses : McLaws; le reste des unités de la Division de McLaws.; l'artillerie de Cabell et de Alexander.

IIème Corps [LieutGen Thomas Jackson]**Division Early [MajGen Jubal Early]**

Tout hexagone de la carte F entre la ligne 45 et le Sud et l'Ouest du RF&P RR : Early; Division de Early; artillerie d'Andrews

Cavalerie [MajGen J.E.B. Stuart]

S-4017 Fitz Lee 'c' cavalry

Positions renforcées :

Orientées au NO : S-3517, 3618

Orientées à l'Ouest: S-3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218, et 4318

a = C'était le Corps de Longstreet, mais il était absent car parti au sud. Lee commanda donc le Ier Corps pendant cette bataille.

Planning des renfort confédérés

<i>Tour</i>	<i>Hex d'entrée</i>	<i>Unités</i>
5/1; 0715	1	AP Hill's Infantry; Rodes' Infantry[a]; Colston's Infantry; Walker, Carter, Jones, Brown, McIntosh, Walton, Cutt's and

Tour	Hex d'entrée	Unités
		Nelson arty [Entrent en mouvement stratégique]
5/1; 1215	7	WHF "Rooney" Lee's cavalry; Beckham's Horse arty ('a' and 'b') [b]
5/1; 1330	9	Fitz Lee's Cavalry 'a' and 'b' [b]

a = Rodes commande la Division de D.H. Hill, Hill étant hors de combat.

b = Ces unités entrent au second AM Stuart/Cavalry AM (ou l'AM Fitz/WHF Lee) tiré à ce tour.

AP Hill, Rodes et Colston peuvent entrer avec une des unités de leurs Divisions respectives. Fitz Lee peut être déployé avec une de ses unités présentes sur la carte ou entrer avec les renforts qui sont sous son commandement. WHF Lee entre avec n'importe quel renfort sous son commandement.

Initiative

L'Union a automatiquement l'Initiative lors du premier tour. Si il commence avec l'AM du Vème Corps, celui-ci est automatiquement activé. Sinon, les règles d'activation s'appliquent. Ensuite, c'est au jet de dé. Le joueur confédéré ajoute deux (+2) à ses jets d'initiative.

AM

UNION : AM des IIème, IIIème, Vème, XIème, XIIème Corps, et de Cavalerie. Les AM des Ier et VIème Corps ne sont pas disponibles au premier tour; l'AM de SM est uniquement utilisable par le IIIème Corps. Ensuite, l'AM de SM est disponible. Hooker ne peut pas bouger au tour 1.

AM DU PREMIER TOUR, VERSION HISTORIQUE: Pour les joueurs qui désirent une approche plus historique, l'Union n'utilise qu'un seul AM pour chaque Corps, et ce doit être l'AM ayant le plus petit score d'activation.

Exemple: au tour 0715, l'Union a l'AM Meade/V Corps 0-6.

Exception: Quand on joue avec l'initiative historique, le Vème Corps est automatiquement activé.

CONFEDERE : Toutes les Divisions ou Corps peuvent être utilisés.

Conditions au sol

Au premier tour, le temps est moyen [Fair] et les Conditions au sol [Ground Condition] sont à '5'.

REGLES SPECIALES POUR CE SCENARIO

Décision du commandement US à Fredericksburg

Hooker a entrepris sa manœuvre de flanc après avoir placé Sedgwick à la tête de toutes les unités restées en arrière, à l'Est du Rappahannock autour de Fredericksburg. Sedgwick devait supporter Hooker en attaquant à travers le Rappahannock, bien plus bas, pendant que Reynolds attendait les ordres pour entraîner son Ier Corps à l'Ouest, pour rejoindre Hooker. Le rôle de la division du Ier Corps restante étant peu clair au mieux.

Il y a trois groupes d'unités listés ci-dessous qui sont sur la carte de Fredericksburg au début du jeu. Le joueur US doit, avant que la partie ne commence, décider de ce qu'il veut en faire. Il le fait en le notant secrètement, et ne le révélera qu'en cas de preuve requise.

Les Commands

- VIème Corps (reste automatiquement sous Sedgwick jusqu'à ce que Sedgwick soit activé, cf. plus bas).
- Ier Corps
- Gibbon's 2/II Division

Les choix, pour chacun de ces Commands, sont :

- **RESTER SOUS LE COMMANDEMENT DE SEDGWICK :** Ils ne peuvent rien faire jusqu'à ce que Sedgwick soit activé (voir plus bas). Une fois activés, ils peuvent faire ce que le joueur US veut. Tous les Commands qui reçoivent l'ordre de rester ne peuvent bouger tant que Sedgwick n'est pas activé. Le VIème Corps est automatiquement dans cette catégorie.

- **LIBRE DE BOUGER :** Le Command peut faire mouvement quand le joueur US en donne l'ordre. Mais, si il le fait, il doit bouger vers le nord du Rappahannock (si il n'y est pas déjà) puis à l'Ouest, pour quitter la carte F et traverser les rivières de la carte S ou C. Sa destination doit être prédéterminée par le joueur US au moment de la décision initiale de commandement, et ce Command doit l'appliquer avant de faire quoi que ce soit d'autre. Nous suggérons que le joueur US mette par écrit tous ces ordres (précédents) et, pour ceux qui bougent, l'endroit où ils traverseront la rivière.

Si le joueur US a donné l'ordre de bouger au Ier Corps de Reynold (et donc de ne pas rester avec Sedgwick), il peut faire mouvement à n'importe quel tour après le tour 1 où l'Union a l'initiative. Notez que, comme il ne peut utiliser l'AM de Mouvement Stratégique à ce moment là car plusieurs de ses unités ne se trouvent pas sur des routes, il doit passer par les AM du Ier Corps en prenant en compte le jet de dé d'activation

(cela va certainement les déplacer plus rapidement qu'historiquement). Sedgwick ne peut lancer de dé d'activation pendant le premier tour (0715).

Exemple : *Le joueur de l'Union désigne le Ier Corps comme pouvant bouger librement. Il inscrit cette assignation, ainsi que le fait qu'il traversera la rivière à Bank's Ford. Il attend plusieurs tours (pour ruser) avant d'essayer de transmettre les ordres (voir plus bas), et là, en utilisant le Mouvement Stratégique, déplace le Corps entier sur Bank's Ford (carte S) pour attaquer à travers ce gué, comme il l'avait décidé au début du jeu.*

Note historique : *Le Ier Corps eu finalement l'ordre, par le télégraphe de Falmouth, de faire mouvement tôt le matin du 2 mai. Il quitta ses positions très vite et, après une journée entière de marche, traversa le Rappahannock à US Ford. La Division 2/II resta où elle était au début — sauf la brigade 2/2/II, qui alla couvrir le Bank's Ford — puis traversa la rivière à Lacey House quand Sedgwick se décida à attaquer.*

Activer Sedgwick

Comme précisé plus haut, Sedgwick avait reçu l'ordre d'effectuer une "démonstration" aux troupes sudistes sur les hauteurs surplombant la rivière. Sedgwick, cependant, était assez confus quand à savoir ce qu'une "démonstration" signifiait, et ne fit aucun mouvement pour mettre la pression sur les CSA avant le 3 mai.

REGLE : Toutes les unités sous les ordres de Sedgwick (cf. plus haut pour voir ce que cela nécessite) ne peuvent rien faire (autre qu'effectuer à un tir de contrebatterie ou un tir Défensif) jusqu'à ce que Sedgwick soit activé. En terme de jeu, comme ces unités ne peuvent bouger que si l'AM du VIème Corps est tiré, aucun AM du VIème Corps n'est disponible avant que Sedgwick ne soit activé.

ACTIVER SEDGWICK: Le joueur US peut essayer d'activer Sedgwick au début de n'importe quel tour de jour (pas pendant les tours de nuit) où l'Union a l'initiative. Pour Sedgwick ici, le terme "activer" signifie que les AM du VIème Corps (et du Ier Corps, si il a reçu l'ordre de rester avec Sedgwick) deviennent disponibles au tirage. Gibbons fait partie du IIème Corps, dont l'AM peut servir à d'autres unités. Il tente son activation juste après avoir obtenu l'initiative (A/3). Pour cela, il jette le dé:

- Si le DR est un '0' ou un '9', Sedgwick est activé et le reste pendant toute la partie, et les AM du VIème Corps peuvent être utilisés dès ce tour ci.
- Si le DR est entre 1 et 8, Sedgwick hésite encore est reste inactif. Réessayez la prochaine fois.

Sedgwick sera automatiquement activé, si ce n'est pas déjà fait, au tour 0600 du 4 mai ou à n'importe quel

tour après qu'une de ses unités ait été chargée par les CSA.

ACTIVATION PARTIELLE DE SEDGWICK: Sedgwick sera partiellement "activé" si une unité sous son commandement (comme décrit plus haut) subit un tir d'artillerie ennemi. Il le sera également si une unité ennemie devient adjacente à l'une de ses unités. Quand Sedgwick est partiellement activé, les AM des unités placées sous son commandement deviennent disponibles au début du prochain tour. Tant que Sedgwick est partiellement activé, les AM de ses unités ne sont utilisables que pour ces actions limitées:

- Ralliement
- Mouvement d'unités dans la zone de déploiement des Ier et VIème Corps à l'Ouest de la rivière ou n'importe où sur la carte de Fredericksburg qui soit à l'Est de la rivière et au sud de la ligne d'hexagones F-26xx. Ces unités ne peuvent devenir adjacentes à des unités ennemies sauf si elles commencent leur mouvement déjà adjacentes à une unité ennemie.
- Construction d'IP
- Construction ou démontage de pontons
- Amélioration de Gués

Ces restrictions sont levées quand Sedgwick est pleinement "activé".

Note de jeu : *Mathématiquement, Sedgwick sera activé plus tôt que dans la réalité. Si cela vous gêne, changez le DR d'activation en un '9', ce qui, toujours mathématiquement, est plus historique. Que voulons nous dire par là ? Et bien chaque jour contient 12 tours et, comme Lee a +2 au DRM d'initiative, cela signifie que l'Union devrait avoir l'initiative 5 tours par jour. Avec une chance sur dix d'obtenir un '9', cela veut dire qu'il faudra deux jours pour activer Sedgwick avec un '9', un jour avec '0' ou '9'. N'hésitez pas à adapter ce système à votre convenance.*

Jets d'indécision de commandement pour Sedgwick

Les unités qui restent avec Sedgwick utilisent le jet de dé imprimé sur l'AM; elles ne sont pas affectées par la distance qui les sépare de Hooker (car Sedgwick a le commandement "total" de ses unités). Quand vous essayez d'utiliser la Division de Gibbons (quand il est activé), jetez le dé par rapport à l'AM du IIème Corps si il reste avec Sedgwick; appliquez l'ajustement au DR d'Indécision de Commandement si il a décidé de faire mouvement (et que ce ne soit pas par Mouvement Stratégique).

Ballons d'observation US

Une règle pour qui les détails historiques obsèdent... et pour les fans de Jules Verne. Le joueur US a un pion de ballon d'observation, représentant

l'équipement aérien du U.S. Signal Corps de l'ingénieur en chef Cyrus Comstock, qui succéda à la reconnaissance aérienne de son chef "aéronaute", le professeur Thaddeus Lowe qui, selon Stephen Sears, était "plus un organisateur de carnaval qu'un observateur militaire compétent". Les ballons servent à repérer les mouvements confédérés bien que, étant données les distances et la végétation, de telles observations avaient souvent la précision d'une estimation à la Pinkerton.

LOCALISATION : Le ballon d'observation US est ancré au sol (heureusement) dans n'importe quel hexagone de Falmouth.

OBSERVATION : Dans tout tour où l'Union a l'initiative et où il ne pleut pas à verse [Heavy Rain], le joueur US peut tenter de voir, si il y a lieu, ce qu'il se passe concernant les mouvements hors carte sudistes. Pour ce faire, il désigne quelle carte il observe (en fait les hexagones d'entrée/sortie qu'utilisent les unités des CSA), jette un dé à la phase A/7, ajusté de la manière suivante :

- +1 si le temps est nuageux [Overcast] ou légèrement pluvieux [Light Rain]
- +1 si la carte observée est la carte S
- +2 si la carte observée est la carte C

Les résultats possibles sont :

DR Résultat

- 0 Le joueur sudiste doit désigner les hexagones d'entrée (de la carte choisie) vers lesquels toutes les unités hors carte se dirigent.
- 1-2 Le joueur sudiste doit désigner les hexagones d'entrée (de la carte choisie) vers lesquels les Command (leur leader) hors carte se dirigent.
- 3-5 Le joueur sudiste doit désigner le bord de carte (ex. bord sud de la carte C) vers lesquels les Command (leur leader) hors carte se dirigent.
- 6 Le câble qui tient le ballon lâche. Jetez un dé; le résultat est le nombre de tours après celui-ci où le ballon peut être à nouveau utilisé. Un '0' équivaut à un '1'.
- 7 Le câble lâche et le ballon s'envole jusque dans la plus proche histoire de Jules Verne. Bye-bye le ballon; hello Capitaine Nemo (pour ceux qui ont lu "L'île mystérieuse").
- 8+ Aucune information.

Conditions de victoire

VICTOIRE AUTOMATIQUE : A la fin de n'importe quel tour où l'un des deux joueur contrôle — être le dernier à occuper et qu'il n'y ait pas d'unité ennemie adjacente — tous les hexagones de l'Orange Plank Road, de F-3316 à S-3913, et de C-3822 à C-4127 inclus, et tous ceux de Turnpike entre S-3913 et C-3327 inclus, ce joueur gagne la partie.

Au début du scénario, tous les hexagones de grande route sur la carte qui sont occupés par des unités nordistes ou qui se situent à l'Ouest d'autres grandes routes occupées par des unités nordistes sont considérés comme étant sous contrôle US. Tous les autres hexagones de grande route de la carte sont sous le contrôle des sudistes au début du scénario. Tous les hexagones de point de victoire (voir plus bas) sur la carte de Fredericksburg commencent le scénario sous contrôle confédéré.

VICTOIRE EN FIN DE PARTIE : Quand les joueurs décident que la partie est terminée — c'est à eux de le déterminer — chacun d'eux totalise les points de victoire qu'il a gagnés par contrôles ou éliminations, détaillés ici :

PV Cible

- 15 C-3910 (Chancellorsville)
- 5 C-3822
- 5 S-3911
- 10 F-5905
- 3 F-5024
- 1 Pour chaque hexagone de Fredericksburg
- 1 Pour chaque hexagone de grande route contrôlé.
- 1 Pour chaque point de combat éliminé (et non pas seulement Retiré), en incluant la cavalerie et l'artillerie

Le plus haut total l'emporte. Plus la différence est élevée, plus éclatante est la victoire. Historiquement, Lee obtint une victoire automatique à la fin du 4 mai.

Pourquoi pas d'option Longstreet ?

Plusieurs testeurs et autres joueurs ont demandé, et vont probablement continuer à demander, pourquoi n'avons nous pas inclus les pions des Divisions de Pickett et de Hood du Corps de Longstreet, tout comme celui du vieux Pete lui-même. La raison est que nous ne pensons pas qu'à cette échelle de jeu (la bataille) ce fut une alternative viable, même avec la meilleure volonté.

Longstreet et la moitié de son Corps étaient au Sud Est de la Virginie et en Caroline du Nord (assiégeant Suffolk), rassemblant ce que Lee ne pouvait avoir là où il était, du ravitaillement. Bien que la distance n'était pas si énorme — environ 125 miles — plusieurs facteurs font que prendre en considération ces unités serait plus farfelu qu'un compte de fées :

- Lee était sûr que Hooker était sur la défensive
- La responsabilité de Lee incluait la protection de la zone où opérait très exactement Longstreet.
- Annuler le siège de Suffolk aurait été une perte de temps
- Beaucoup d'unités étaient tellement dispersées que les rappeler aurait pris du temps, et cette estimation de temps aurait été en terme de semaines, pas de jours.

Donc les gars, bien que rappeler Longstreet aurait pu être applicable dans un jeu de niveau opérationnel, ce n'est pas une alternative viable pour la période qui nous concerne ici.

Errata & Clarifications supplémentaires :

Pions

L'UNITE 'a' DE POSEY A CHANCELLORSVILLE

L'unité 'a' de Posey utilisée à Chancellorsville devrait avoir un facteur de Cohésion Disordered de 5.

L'UNITE 'b' DE SMITH A CHANCELLORSVILLE

Ignorez le 'b' sur la brigade de Smith (de la Division Early) à Chancellorsville. Il doit y avoir d'autres pions avec une telle lettre qui devrait être ignorée.

Carte

BO DIDLEY

Non, C-2313 n'est pas la ferme de Bo Didley. C'est celle de Bailey.

CATHERINE FURNACE (C-4815)

Catherine Furnace est en fait Catharine Furnace avec un "a".

DEER RUN

"Deer Run" sur la carte de Fredericksburg est en fait "Deep Run".

DOWDELL'S TAVERN (C-3820)

Dowdell's Tavern est en fait la Dowdall's Tavern avec un "a".

VAN WEEK'S (C-3815)

Devrait s'écrire Van Wert's ou Van Wart's.

ZION CHURCH

Notez que la Zion Church sur la carte de Salem est aujourd'hui la Zoan Church. Elle a été nommée Zoar Zion Church dans d'anciennes sources.

EFFETS DU TERRAIN INSCRITS SUR LA CARTE

(Correction) Les Positions Renforcées [Improved Positions] procurent un modificateur de -1 à l'artillerie, pas un +1.

(Ajout aux Positions Renforcées juste après "... of OTIH") Ajoutez "quand il traverse un côté d'hexagone protégé par l'IP." ["when crossing a hexside protected by the IP."]

(Correction, Effets sur le Mouvement note 'd') Changez "...occupée par une unité ..." ["occupied by one unit"] en "... occupé par une unité d'infanterie..." ["occupied by one infantry unit"].

(Clarification : Ponts/Pontons) Ajoutez "(i) et (j)" après "Bridge/ Pontoon".

(Ajout à la nouvelle note '(i)' des effets sur le Combat)
(i) Disordered si elle est obligée de Retraiter à travers lui. [Disordered if forced to Retreat across these]

(Ajout à la nouvelle note '(j)' des effets sur le Combat)
(j) Non applicable aux Ponts et Pontons qui traversent les ruisseaux sauf par Mauvaises Conditions au sol / Mauvais Temps [Bad Ground Conditions/Weather]. De plus, la note (i) ci-dessus est toujours applicable à l'artillerie qui Retraite par un pont ou un ponton même en cas de Conditions au sol bonnes ou moyennes.

Cases de Temps

(Correction) "Fair" doit être remplacé par "Overcast".