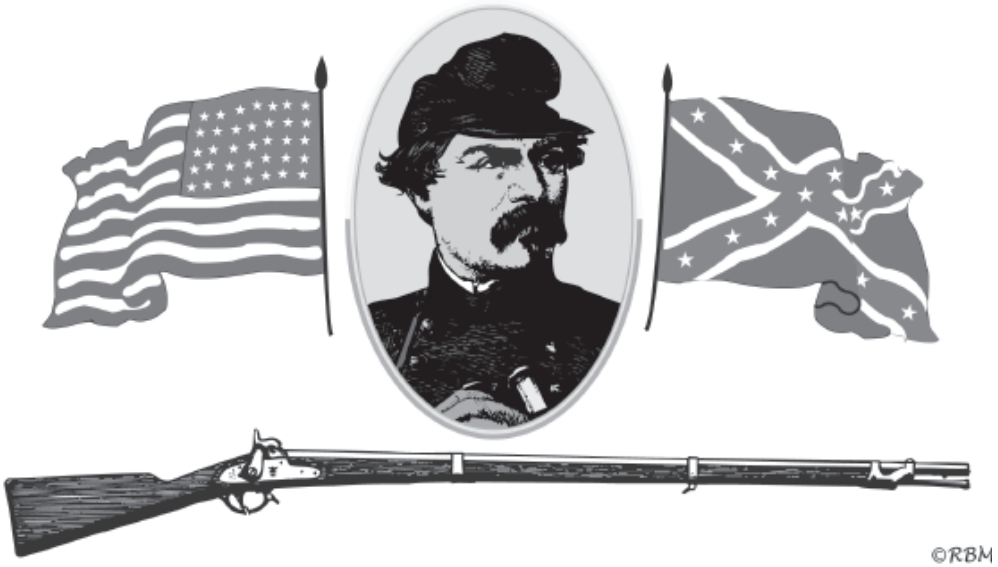
GLORY III



Antietam; Maryland, 17 septembre 1862
et Cedar Creek; Virginie, 19 octobre 1864

LIVRET DE BATAILLE

Table des matières

Introduction 2
Note à propos des pions 2
Le terrain et la carte 2
Historique de Antietam 4
Règles spéciales pour tous les scénarios d'Antietam
Terrains spéciaux 5
Brigades Indépendantes 5
Corps et Réserve d'artillerie 6
Les Hommes en Bleu d'A.P. Hill 6
Scénario de l'Attaque Finale
Déploiement initial confédéré 7
Déploiement initial de l'Union 8
Conditions de victoire 8
Scénario de la bataille complète
L'Armée Nordiste du Potomac 9
L'Armée Confédérée de la Virginie du Nord 10
Conditions de victoire 15
Règles spéciales pour tous les scénarios de Cedar Creek
Terrains spéciaux 16
Camps de l'Union 16
Activations Combinées 16
Brigades de Cavalerie Indépendantes 17
Artillerie confédérée 18
Artillerie de l'Union 18
Alerte de l'Union 18
Cavalerie de l'Union 19
Règles spéciales du Jeu Avancé 20
Scénario de la bataille historique
L'Armée Nordiste de la Shenandoah 22
L'Armée Confédérée de la Vallée 23
Conditions de victoire 24
Scénario alternatif 25
Tables de Cedar Creek 25

Traduction française : Philippe Jaranton

INTRODUCTION

Les deux batailles qui suivent représentent des situations où les généraux en défense étaient au sens propre comme au figuré sur la corde raide. Néanmoins, dans les deux cas, ils évitèrent remarquablement le désastre.

Tout d'abord, en septembre 1862, l'Armée nordiste du Potomac s'était concentrée contre l'Armée confédérée de la Virginie du Nord derrière Antietam Creek au Maryland. Largement surpassé en nombre, Robert E. Lee choisit de tenir et de combattre, confient dans le fait que la prudence de son adversaire George McClellan allait annuler l'avantage numérique de l'Union. McClellan ne le déçoit pas, mais nombre de ses commandants de Corps lancent de féroces attaques, comme jamais les Confédérés n'en avaient vu de la part de troupes nordistes.

La seconde bataille se déroule à l'automne 1864. L'Armée nordiste de la Shenandoah récemment victorieuse, sans son commandant le Major General Philip Sheridan, est au repos près des rives de Cedar Creek en Virginie. Elle pense que l'Armée confédérée de la Vallée est dispersée. Cependant, le Lieutenant Général sudiste Jubal Early avait rassemblé les restes de son armée en vue d'une attaque surprise à l'aube, sur une idée lumineuse du Major General John B. Gordon. Une grande partie de l'armée nordiste est mise en fuite, mais la fatigue et le pillage laissent les Confédérés vulnérables à une contre-attaque. Toujours est-il que l'Armée de l'Union semble vaincue. Malheureusement pour les Confédérés, ils réalisent trop tard à quel point le charisme de Sheridan peut rallier son armée alors au bord du désastre.

Le jeu comporte :

1 carte 22"x 34" (recto verso)
2 aides de jeu 8-1/2" x 1"
1 planche de pions 9/16"
1 planche de pions 1/2"
1 Livret de Règles
1 Livret de Bataille
2 dés à dix faces

L'échelle de la carte est de 215 yards par hexagone. C'est une échelle plus réduite que celle qui fut utilisée dans les jeux précédents de la série. De ce fait, la table de portée d'artillerie de Glory II ne doit pas être utilisée pour Antietam et Cedar Creek, et la table de portée d'artillerie de Glory III ne doit pas être employée pour les batailles des jeux précédents de la série Glory. Notez que le passage aux pions 9/16" nous a permis le luxe d'ajouter des pions d'artillerie de remplacement pour le jeu Glory original.

NOTE À PROPOS DES PIONS

Pour améliorer la jouabilité dans ce volume de la série Glory, nous avons choisi d'introduire des pions 9/16" en remplacement des pions 5/8" utilisés précédemment pour les unités d'infanterie. Les unités et les Leaders qui apparaissent à Antietam ont un "A" sur la face avant de leur pion. Les unités et les Leaders qui apparaissent à Cedar Creek ont un "CC" sur la face avant de leur pion. Notez également que des pions d'artillerie de remplacement sont fournis pour les batailles du jeu Glory original ainsi que deux pions de Leader corrigés.

LE TERRAIN ET LA CARTE

Ces deux batailles se déroulèrent en terrain vallonné comportant un certain nombre de pentes relativement raides. De plus, les deux champs de bataille étaient sillonnés de nombreux cours d'eau.

***Note de jeu** : Le haut des deux cartes indique le Nord.*

Pentes

Les pentes sont présentes quand le terrain change d'élévation de plus d'un niveau par côté d'hexagone. Elles affectent le mouvement et le Tir. Elles affectent également la LOS selon les règles standards de la série. Il existe deux types de pente :

PENTES RAIDES [STEEP] : Elles représentent un changement d'élévation de deux niveaux par côté d'hexagone. Le Tir de n'importe quel type d'artillerie sur un hexagone adjacent est interdit à travers un côté d'hexagone de Pente Raide.

PENTE ABRUPTES [SHEER]: Elles représentent un changement d'élévation de trois niveaux ou plus par côté d'hexagone. Le Tir de n'importe quel type d'artillerie sur un hexagone adjacent est interdit à travers un côté d'hexagone de Pente Abrupte. Les unités d'artillerie ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone de Pente Abrupte.

Routes, etc.

Il y a trois types différents de route :

GRANDES ROUTES [PIKES] / RUES : Routes pavées ou recouvertes de planches, ou rues urbaines.

***Note historique** : Le trou présent dans la Valley Turnpike sur la carte de Cedar Creek au sud de*

Middletown est correct. Les travaux sur la Valley Turnpike furent interrompus quand la guerre débuta.

ROUTES : Chaussées boueuses, assez larges pour faciliter le mouvement militaire.

PISTES : Chemins ruraux utilisés en temps de paix pour marcher ou transporter des marchandises dans des chariots légers. Ce sont également des routes boueuses en mauvais état.

Barrières / Obstacles aquatiques

Il y a quatre types de cours d'eau qui agissent comme des barrières et / ou obstacles. Il est important de savoir que le nom formel d'un cours d'eau particulier ne correspond pas forcément à sa classification dans le jeu. Par exemple, la Branche Nord de la Rivière Shenandoah sur la carte de Cedar Creek est classée en terme de jeu comme Cours d'Eau Majeur [Major Creek].

RIVIERES et CANAUX : Ni le Potomac ni le Canal C&O peuvent être pénétrés, quittés ou traversés sauf par un gué ou un pont.

***Note de jeu** : Les hexagones 1822, 4927 et 5027 de la carte d'Antietam ne peuvent être pénétrés puisque le Canal C&O est dessiné dans ces hexagones plutôt que le long de leur bord. Dans tout autre cas, le Canal C&O longe les côtés d'hexagone et ne peut être traversé excepté par le pont situé en 5020/5120. On ne peut entrer ou sortir de l'hexagone 5120 que par les hexagones 5020 ou 5221.*

COURS D'EAU MAJEURS [MAJOR CREEKS] : Pas aussi insurmontables qu'une Rivière ou qu'un Canal, mais néanmoins militairement impraticable sauf par un pont ou un gué.

COURS D'EAU MINEURS [MINOR CREEKS] : Difficiles à traverser pour l'infanterie et la cavalerie; Infranchissables par l'artillerie sauf par un pont ou un gué.

RUISSEAUX [STREAMS] : De nombreux ruisseaux sillonnaient les deux champs de bataille. Ils représentent plus une nuisance qu'autre chose.

Gués

Il y a deux types de gué :

GUES DE RIVIERE : Le côté d'hexagone 5120/5221 sur la carte d'Antietam, le Gué de Boteler, est le seul gué de rivière du jeu.

GUES DE COURS D'EAU : Ils représentent des points de passages ou un moyen de traverser les cours d'eau à moindre coût.

Villes

Tout hexagone contenant plus d'un bâtiment est un hexagone de Ville... cela étant facilité par le fait qu'ils ne sont présents qu'à Sharpsburg et à Middletown. Exemple : sur la carte d'Antietam, 3316 est un hexagone de Ville; 3216 ne l'est pas. Les hexagones comportant un seul bâtiment ne sont pas des Villes. Entrer dans un hexagone de Ville autrement que par une Rue, une Grande Route, une Route ou une Piste est coûteux en terme de Points de Mouvement.

***Note à propos de la carte** : Sur la carte de Cedar Creek, ni le Miller (2107) ni Ken's Store (2403) ne sont des hexagones de Ville malgré le fait qu'ils comportent visiblement chacun plus d'un bâtiment. Traitez les comme des hexagones ne contenant qu'un seul bâtiment.*

L'ARTILLERIE DANS LES VILLES : L'artillerie ne peut entrer ou sortir d'un hexagone de Ville que par une Rue, une Grande Route, une Route ou une Piste connectée. En guise d'exception à la règle standard des Pistes, les hexagones de Ville peuvent être pénétrés depuis une Piste connectée au coût de 1 MP comme si c'était depuis une Route connectée.

ORIENTATION DANS LES VILLES : Les unités qui se trouvent dans un hexagone de Ville font face de tous côtés (six hexagones); tous les hexagones adjacents sont Frontaux. Cependant, des unités présentes dans un hexagone de Ville qui choisissent de charger des unités ennemies ne peuvent le faire que par leurs trois hexagones Frontaux normaux. Une unité qui se trouve dans un hexagone de Ville peut toujours changer son orientation même si elle est Désorganisée et adjacente à une unité ennemie.

OBSTACLE A LA LOS : Traitez les hexagones de Ville comme des Bois en ce qui concerne la Ligne de Vue.

Fermes, églises et cimetières

Les cimetières et les hexagones contenant un seul bâtiment n'ont aucun effet sur le jeu. Ils ne sont présents sur les cartes qu'à titre de référence. Notez que les cartes sont simplifiées — les fermes, églises ou cimetières qui existaient ne sont pas tous indiqués.

ANTIETAM: 17 SEPTEMBRE 1862

Historique

La bataille d'Antietam (ou de Sharpsburg) le 17 septembre 1862, fut le point culminant de la première des deux tentatives du Général confédéré Robert E. Lee pour porter la guerre au nord. Environ 40.000 Sudistes furent lancés contre les 87.000 hommes de l'Armée Fédérale du Potomac aux ordres du Général George B. McClellan. Quand la bataille s'acheva, le cours de la Guerre Civile Américaine en fut grandement altéré.

Après sa grande victoire à Manassas en août, Lee avait fait entrer au Maryland son Armée de Virginie du Nord, espérant y trouver les hommes et le ravitaillement dont il avait absolument besoin. McClellan le suivit, d'abord à Frederick (où par un coup de chance extraordinaire une copie du plan de bataille confédéré, l'Ordre Spécial N° 191 de Lee, tomba entre ses mains), puis 12 miles plus à l'ouest jusqu'aux passages des Montagnes du Sud. Là, le 14 septembre, aux cols de Turner, de Fox et de Crampton, Lee tenta de bloquer les Fédérés. Mais parce qu'il avait scindé son armée pour envoyer des troupes sous les ordres du Général Thomas J. "Stonewall" Jackson capturer Harpers Ferry, il ne pouvait qu'escompter retarder les Nordistes. McClellan força le passage, et dans l'après midi du 15 septembre, les deux armées avaient établi de nouvelles lignes de bataille à l'ouest et à l'est d'Antietam Creek près de la ville de Sharpsburg. Quand les soldats de Jackson atteignirent Sharpsburg le 16, Harpers Ferry s'étant rendue la veille, Lee consolida sa position le long de la rive basse qui courrait au nord et au sud de la ville.

La bataille débuta à l'aube du 17 quand l'artillerie du Général nordiste Joseph Hooker engagea un tir meurtrier contre les hommes de Jackson situés dans le champ de maïs de Miller au nord de la ville. Les troupes de Hooker avancèrent, faisant reculer les Confédérés, Jackson rapportant que ses hommes furent "exposés pendant près d'une heure à une terrifiante tempête de boulets, de mitraille et de mousquets".

Vers 7h du matin, Jackson fut renforcé et réussit à repousser les Fédérés. Une heure plus tard, des troupes de l'Union aux ordres du Général. Joseph Mansfield contre-attaquèrent et vers 9h avaient reconquis une partie du terrain perdu. Puis, dans une tentative d'extirper une partie des hommes de Mansfield de leur position isolée près de Dunker Church, la Division du Général John Sedgwick du Corps d'Edwin V. Sumner avança dans les West Woods. Là, les troupes confédérées affrontèrent les hommes de Sedgwick sur leurs deux flancs, infligeant des pertes considérables.

Pendant ce temps, la Division du Général William H. French du Corps de Sumner s'avança pour soutenir Sedgwick mais vira au sud contre les Confédérés du Général D. H. Hill postés le long d'une vieille route encaissée qui séparait les fermes de Roulette et de Piper. Pendant près de 4 heures, de 9h30 à 13h, une bataille féroce se déroula le long de cette route (connue plus tard sous le nom de Bloody Lane) quand French, soutenu par la Division du Général Israel B. Richardson, elle aussi du Corps de Sumner, chercha à repousser les Sudistes. La confusion et l'épuisement mirent finalement fin à la bataille à cet endroit ainsi que dans la partie nord du champ de bataille.

Au sud-est de la ville, les troupes du Général nordiste Ambrose E. Burnside étaient en train d'essayer de traverser un pont qui enjambait Antietam Creek depuis 9h30 du matin. Quelques 400 Géorgiens les repoussaient systématiquement. A 13h, les Fédérés traversèrent enfin le pont (connu aujourd'hui sous le nom de Burnside Bridge) et, après un délai de 2 heures pour reformer leurs lignes, avancèrent jusqu'en haut de la côté qui se trouvait au delà. Vers la fin de l'après-midi, ils avaient repoussé les Géorgiens pratiquement jusqu'à Sharpsburg, menaçant de couper la ligne de retraite des hommes décimés de Lee. Vers 16h, la Division du Général A. P. Hill, laissée en arrière par Jackson à Harpers Ferry pour protéger la propriété fédérale capturée, arriva sur le champ de bataille et entra immédiatement en action. Les troupes de Burnside furent repoussés sur les hauteurs situées près du pont dont ils s'étaient emparés plus tôt. La bataille d'Antietam était terminée. Le lendemain, Lee faisait retraiter son armée à travers le Potomac.

Plus d'hommes furent tués ou blessés à Antietam le 17 septembre 1862 que pendant tout autre jour de la Guerre de Sécession. Les pertes fédérées s'élevèrent à 12.410 hommes, celles des Confédérées à 10.700 hommes. Bien qu'aucun camp n'ait remporté de victoire décisive, l'échec de Lee à porter réellement l'effort de guerre dans le Nord fit que la Grande Bretagne reporta sa reconnaissance du gouvernement confédéré. La bataille offrit également au Président Abraham Lincoln l'opportunité de promulguer la Proclamation d'Emancipation qui, le 1er janvier 1863, déclara libres tous les esclaves des Etats encore en rébellion contre les Etats Unis.

A la nuit tombée, l'Union avait retraversé la rivière, où elle resta jusqu'à ce que Hooker la remit en marche en Avril 1863. Lee, pendant ce temps, avait défendu

sa LOC et pouvait reconstruire son armée en vue de la prochaine grande bataille, Chancellorsville.

Tiré de www.civilwarhome.com.

REGLES SPECIALES POUR TOUS LES SCENARIOS D'ANTIETAM

Terrains spéciaux

LA ROUTE ENCAISSEE (BLOODY LANE)

C'est la route qui va de 2713 à 2811 sur la carte d'Antietam. Elle offre une bonne position défensive contre les attaques venant de tout hexagone adjacent autre que ceux qui sont connectés à, ou qui "regardent", la Route Encaissée.

***Note de jeu** : Les hexagones 2714, 2810 et 2910 sont considérés comme "regardant" la Route Encaissée.*

Mouvement

- Il coûte 2 MP à l'infanterie et 3 MP à la cavalerie montée pour entrer dans un hexagone de la Route Encaissée depuis tout hexagone autre qu'un hexagone de Route ou de Grande Route connecté. Ainsi, il coûte à l'infanterie 2 MP pour aller de 2611 en 2711, mais seulement 1 MP pour aller de 2711 en 2712.
- L'artillerie ne peut entrer ou sortir d'un hexagone de Route Encaissée que par un hexagone de Grande Route connecté.

Bénéfices défensifs

- Ajoutez un (+1) à tout DR de Tir Défensif des unités qui s'y trouvent.
- L'attaquant soustrait un (–1) à tout jet de dé de Charge.
- De tels bénéfices ne s'appliquent pas entre un hexagone de Route Encaissée et un autre (ex : 2712–13).
- L'hexagone 2811 n'en bénéficie que lorsqu'il est attaqué depuis 2710, 2812 et/ou 2911, pas depuis 2711, 2810 ou 2910.
- L'hexagone 2713 n'en bénéficie que lorsqu'il est attaqué depuis 2613, 2614, 2813, et/ou 2814, pas depuis 2712 ou 2714

Champs de maïs [Cornfields]

Des champs de maïs se trouvaient sur le champ de bataille. Ils ne fournissent pas une grande protection, mais ils ralentissent le mouvement et entraînent une certaine confusion. Les champs de maïs :

- Ne bloquent pas la LOS
- N'annulent pas la règle de l'Inconvénient du Terrain Clair (10.41).

Vergers [Orchards]

Des vergers occupaient également le champ de bataille. Contrairement aux champs de maïs, ils fournissent une certaine protection. Les vergers :

- Ne bloquent pas la LOS
- Annulent la règle de l'Inconvénient du Terrain Clair (10.41).

Brigades Indépendantes

BRIGADE DE EVANS, CSA

Cette petite brigade, qui comprend une batterie réduite, est traitée comme une brigade séparée – sans commandant de Division – quand elle est activée (avec l'AM de Longstreet). Quand elle opère indépendamment, elle n'a pas à se trouver à Portée d'un Leader pour être Commandée. Si le joueur des CSA désire combiner son Activation avec des unités d'une autre Division (uniquement du Corps de Longstreet), il utilise la règle de l'Activation Combinée, Evans ayant un facteur inhérent de '1'. Ainsi, Evans peut opérer avec la Division d'Anderson (si elle est Commandée) sur un jet de dé de 4 ou plus. Evans se Regroupe comme une unité indépendante selon la règle 11.65.

1ST US SHARPSHOOTERS, UNION

Bien que nominalement assigné à la Division de Morrell (1/V), le 1st US Sharpshooters peut opérer indépendamment. Il est activé quand un AM du Vème Corps est tiré, mais il n'a pas à être à Portée d'un Leader pour être Commandé. Il se Rassemble comme une unité indépendante selon la règle 11.65. Il possède également quelques caractéristiques supplémentaires :

- Quand il effectue un Tir Défensif, ajoutez un (+1) au jet de dé. S'il est empilé avec une autre unité, il doit se trouver en haut pour en bénéficier.
- Seul dans un hexagone, il peut Retraiter Avant le Combat comme la cavalerie, mais seulement d'un hexagone.
- Seul dans un hexagone, il ne peut pas charger.
- Il peut s'empiler avec toute unité d'infanterie du Vème Corps comme s'ils faisaient tous partie du même Command.
- Il ne peut prendre part à une Charge que lorsqu'il est empilé avec une autre unité d'infanterie qui participe à cette même Charge. En plus d'ajouter ses 2 SP à la Charge, il fait également bénéficier le joueur de l'Union d'un DRM de +1 au jet de dé de Charge.

Corps d'Artillerie et Réserve d'Artillerie

ARTILLERIE DE RESERVE CONFEDEREE

L'Armée de Virginie du Nord possède deux groupes de Réserve d'Artillerie – un pour le Corps de Longstreet et un que pour des raisons ludiques nous avons assigné au Corps de Jackson. Chacune de ces réserves est traitée comme un Command distinct en ce qui concerne les AM d'Activation. Elles n'ont pas, ni n'ont besoin, de Leader. Cependant, toute unité de Réserve d'Artillerie qui est empilée avec une unité d'infanterie / cavalerie au début d'un Tour de Jeu est, pour ce Tour-ci, considérée comme appartenant au Command de cette unité.

Vème CORPS D'ARTILLERIE DE RESERVE ET XIIème CORPS D'ARTILLERIE DE l'UNION

L'Union possède deux groupes d'artillerie au niveau du Corps – l'Artillerie de Réserve du Vème Corps et le XIIème Corps d'Artillerie. Chacune des ces unités d'artillerie de niveau du Corps est traitée comme un Command distinct en ce qui concerne les AM d'Activation. Elles n'ont pas, ni n'ont besoin, de Leader. Cependant, toute unité d'artillerie de niveau du Corps qui est empilée avec une unité d'infanterie de son Corps parent au début d'un Tour de Jeu est, pour ce Tour-ci, considérée comme appartenant au Command de cette unité d'infanterie.

Les Hommes en Bleu d'A.P. Hill

La Division Légère d'A.P. Hill avait commandé des uniformes (bleus) de l'Union à Harpers Ferry, d'où elle était partie pour rejoindre le champ de bataille d'Antietam. Cela entraîna une certaine confusion et des hésitations de la part des soldats nordistes quand ils découvrirent pour la première fois A.P. Hill au milieu de l'après midi. Pour refléter cela, lors de la première Phase d'Activation où une unité de la Division d'A.P. Hill charge une unité de l'Union, cette dernière ne peut pas effectuer de Tir Défensif. Après cela, tout redevient normal.

L'ATTAQUE FINALE

17 SEPTEMBRE 1862, APRES-MIDI

Ce scénario d'introduction couvre les "derniers coups de feu" de la Bataille d'Antietam. Après avoir graduellement engagé le Ier, le XIIème puis le IIème Corps au nord de Sharpsburg en début de matinée dans ce qui sera parmi les attaques les plus sanglantes de la guerre, McClellan ordonna à Burnside de prendre le IXème Corps, de traverser l'Antietam à Rohrbach (ou Lower) Bridge et d'assaillir la droite confédérée afin d'ouvrir un nouveau front pour distraire Lee de l'attaque principale. Peu après 10h du matin, l'attaque du IXème Corps sur ce qui deviendra le "Burnside's Bridge" était en cours. Le pont ne fut pas une "mince affaire" car il fallut plus de trois heures pour s'en emparer. A cause du manque de prise en considération du ravitaillement en munitions, la réorganisation nordiste qui suivit la capture du pont entraîna un retard qui empêcha toute attaque dans la foulée sur la droite confédérée avant 15h30. Néanmoins, la situation demeurait désespérée pour Lee avec seulement la Division de D.R Jones encore apte à tenir Sharpsburg et la ligne de repli de Lee qui reliait Boteler's Ferry jusqu'à ce que la Division d'A.P. Hill puisse être déployée suite à sa course de 17 miles depuis Harpers Ferry. Enfin, A.P. Hill arriva "juste à temps", et McClellan, qui était convaincu d'être surpassé en nombre, refusa d'engager son ultime réserve, le Vème Corps, pour soutenir l'attaque de Burnside. Ceci, ajouté aux retards cumulés le matin et en début d'après midi, s'avéra fatal à la tentative de McClellan pour écraser Lee. C'est une introduction rapide, excitante et équilibrée au jeu et à son système.

Carte

Ce scénario n'utilise que la partie sud de la carte d'Antietam entre les lignes d'hexagones 33xx et 52xx incluses.

***Note historique** : La Division confédérée d'Anderson se trouvait juste au nord de Sharpsburg, mais elle était préoccupée par des menaces nordistes venant de la Route Encaissée. Comme indiqué plus haut, McClellan refusa d'engager le Vème Corps situé non loin. De ce fait, cet engagement fut un affrontement relativement isolé.*

Durée de jeu

La partie commence au Tour 1530; elle s'achève à la fin du Tour 1830. Cette partie ne dure que cinq (5) Tours. Cela devrait prendre environ 2 heures de jeu.

Équilibre

L'Union peut faire pas mal de dégâts jusqu'à ce qu'A.P. Hill entre dans la bataille. Même là, l'Union peut potentiellement entrer dans Sharpsburg ou prendre la rive située au sud. Néanmoins, la ligne de repli confédérée, Boteler's Ford, ne sera certainement pas capturée et des tentatives pour prendre simultanément la ville et la rive auront de grandes chances d'échouer. Presque tout dépend de la manière dont la première attaque d'A.P. Hill est employée. Chaque camp a à peu près les mêmes chances de vaincre.

Déploiement initial confédéré

ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté. Les unités de cavalerie peuvent commencer montées ou à pied. Seuls les éléments des Commands listés ci-dessous sont présents dans ce scénario.

Division / I de D.R. Jones

D.R. Jones peut être placé avec toute unité de son Command.

Hexagones	*Unités*
3312	Garnett
3414	J Walker
3615	Drayton
3715	Kemper
4114	Toombs
3715	Artillerie de D.R. Jones

Brigade Indépendante / I de Evans

Hexagones	*Unités*
3411	Evans (infanterie seulement) (Désorganisée) **[a]**

Division / I de Hood

Hood lui-même n'est pas présent dans ce scénario.

Hexagones	*Unités*
3513	Artillerie 'b' de Hood

Artillerie de Réserve du Ier Corps

Hexagones	*Unités*
3916	Artillerie de Réserve 'b' de Longstreet
4317	Artillerie de Réserve 'c' de Longstreet
3312	Artillerie de Réserve 'd' de Longstreet

Division / II d'A.P. Hill

A.P. Hill peut être placé avec toute unité de son Command.

Hexagones	*Unités*
4218	Gregg 'a'
4219	Gregg 'b'
4319	Branch
4420	Archer
4620	Pender
4820	Brockenbrough
5020	Artillerie 'a' d'A.P. Hill
4117	Artillerie 'b' d'A.P. Hill

Cavalerie
Stuart n'est pas présent dans ce scénario.

Hexagones	*Unités*
4514	Munford **[b]**

[a] Trois petits régiments / bataillons de la Brigade d'Evans furent déployés en embuscade à cet endroit. Ils se retirèrent rapidement quand la Division nordiste de Willcox approcha. Ils ne jouèrent aucun autre rôle dans la défense contre l'attaque du IXème Corps.

[b] Munford ne peut pas bouger jusqu'à ce que / sauf si une unité nordiste s'en approche jusqu'à 2 hexagones, à n'importe quel moment. Dans tous les cas, Munford n'est Pas Commandé (5.13).

Déploiement initial de l'Union
ORIENTATION : Les unités peuvent être orientées à volonté.

Seuls les éléments des Commands listés sont présents dans ce scénario.

Vème CORPS [Porter] [a]
Artillerie de Réserve

Hexagones	*Unités*
3407	Artillerie de Réserve 'b' du Vème Corps

IXème CORPS [Burnside]
Tous les Leaders de la Division du IXème Corps peuvent être placés avec une unité de leur Command respectif.

1ère Division [Willcox]
Hexagones	*Unités*
3509	Christ (toutes)
3610	Welsh 'a'
3710	Welsh 'b'
4005	Artillerie 'a' de Wilcox

2ème Division [Sturgis]
Hexagones	*Unités*
3910	Ferraro (toutes)
4010	Nagle (toutes)
4012	Artillerie de Sturgis

3ème Division [Rodman]
Hexagones	*Unités*
4012	Fairchild
411	Harland (toutes)

Division Kanawha [Scammon]
Hexagones	*Unités*
3810	Crook (toutes)
4109	Ewing
4105	Artillerie de Scammon

[a] L'unité d'Artillerie de Réserve du Vème Corps ne peut pas bouger durant ce scénario. Elle peut changer d'orientation selon les règle classiques.

AM en jeu
N'utilisez aucun AM, ni Initiative. Il y a à la place quatre Phases de Joueurs lors de chaque Tour, jouées dans l'ordre suivant (comme si un AM représentant toute la force d'un joueur avait été tiré) : 1 – Union, 2 – CSA; 3 – Union, 4 – CSA. Seuls les Commands appartenant à un même Corps peuvent tenter une Activation Combinée (4.25).

A. P. Hill
La Division d'A.P. Hill n'a pas encore chargé d'unité ennemie.

Conditions de victoire
Des Points de Victoire sont attribués au joueur de l'Union comme dans le scénario de la bataille complète en ce qui concerne les hexagones de victoire qui sont en jeu dans ce scénario.

VICTOIRE DECISIVE DE L'UNION : Si, à la fin de la partie, le joueur de l'Union a 6 Points de Victoire ou plus, il remporte une Victoire Décisive.

VICTOIRE MINEURE DE L'UNION: Si le joueur de l'Union a 4 ou 5 Points de Victoire, il remporte une Victoire Mineure.

MATCH NUL : Si le joueur de l'Union a 3 Points de Victoire, c'est un Match Nul.

VICTOIRE MINEURE CONFEDEREE : Si le joueur de l'Union a 2 Points de Victoire, le joueur confédéré remporte une Victoire Mineure (résultat historique).

VICTOIRE DECISIVE CONFEDEREE : Si le joueur de l'Union a moins de 2 Points de Victoire, le joueur confédéré remporte une Victoire Décisive.

LA BATAILLE COMPLETE

17 SEPTEMBRE 1862

C'est un grand scénario. Cependant, il n'utilise qu'une seule carte et peut être terminé en une seule journée, quoique longue, en grande partie à cause de l'inefficacité de McClellan. De plus, grâce à McClellan, il présente une situation compétitive qui le rend très intéressant pour une partie à deux joueurs.

Carte

La totalité de la carte d'Antietam est en jeu.

Durée de jeu

La partie comporte 18 Tours, mais elle peut s'achever plus tôt. Dans l'éventualité où elle dure tout ce temps, les parties de test ont montré qu'elle pouvait être jouée en 12 heures à condition que les deux joueurs ne traînent pas.

Équilibre

Comme indiqué plus haut, grâce à McClellan ce scénario peut être assez bien équilibré. La réussite de l'Union dépend au moins à moitié des jets de dé croissants des AM nordistes, de sa promptitude à capturer les hexagones d'AM bonus et enfin de la capture de suffisamment d'hexagones de victoire pour donner à McClellan la confiance dont il a besoin pour engager son ultime réserve. Cependant, les joueurs de l'Union ne doivent pas être découragés par un départ lent car un petit succès nordiste peut faire boule de neige plus tard dans la partie grâce à l'augmentation des AM de l'Union et à la taille de leur armée.

La réussite confédérée dépend du fait que le joueur sudiste conserve des lignes de front courtes afin de maintenir une réserve constante en l'utilisant pour contrer "juste à temps" chaque poussée nordiste. Agressives mais judicieuses, des contre-attaques seront quelque fois nécessaires pour contenir la croissance des AM de l'Union.

Cependant, au bout du compte, ce sera une action de retardement de la part du joueur confédéré dans laquelle il devra très lentement lâcher du terrain afin de préserver ses forces et empêcher un effondrement total de son armée.

L'ARMEE NORDISTE DU POTOMAC

Commandée par le Maj Gen George B. McClellan.

Déploiement initial

Les unités peuvent être orientées à volonté; les Leaders commencent ou entrent empilés avec une unité de leur Command. Parfois, le déploiement initial requiert la violation des limites d'empilement standard. Dans ce cas, ignorez les limites d'empilement pour ces unités (uniquement) tant qu'elles demeurent dans leur hexagone de déploiement initial. Cependant, 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. Les unités de cavalerie peuvent commencer montées ou à pied.

Ier CORPS [Maj Gen Joe Hooker]

1ère Division [BG Doubleday]

Hexagones	*Unités*
1714	Phelps
1615	Patrick
1715	Hofmann
1614	Gibbon
1613	Artillerie 'a' et 'b' de Doubleday

2ème Division [BG Ricketts]

Hexagones	*Unités*
1711	Duryea
1710	Christian
1811–12	Hartsuff (toutes)
1611	Artillerie de Ricketts

3ème Division [BG Meade]

Hexagones	*Unités*
2011–12	Seymour (toutes les unités)
1911	Artillerie de Meade
1813	Magilton
1713	Anderson

IIème CORPS [Maj Gen Edwin Sumner]

1ère Division [Maj Gen Richardson]

Hexagones	*Unités*
2804	Artillerie de Richardson
2803	Caldwell (toutes)
2702	Meagher (toutes)
2602	Brooke (toutes)

2ème Division [Maj Gen Sedgwick]

Hexagones	*Unités*
2400	Gorman (toutes)
2500	Dana (toutes)
2501	Artillerie de Sedgwick
2600	Howard (toutes)

3ème Division [BG French]

Hexagones	*Unités*
2700	Morris (toutes les trois; elles peuvent commencer en surempilement)
2701	Kimball (toutes)
2800	Weber (toutes)
2801	Artillerie de French

Vème CORPS [Maj Gen Fitz-John Porter]

2ème Division [BG Sykes]

Hexagones	*Unités*
3202	Buchanan (toutes)
3301	Warren
3401	Lovell; Artillerie de Sykes

Artillerie de Réserve

Hexagones	*Unités*
2904, 3102 3407	Une unité d'Artillerie de Réserve du Vème Corps par hexagone

IXème CORPS [Maj Gen Ambrose Burnside]

1ère Division [BG Willcox]

Hexagones	*Unités*
3605	Christ 'b'
3608	Artilleries 'a' et 'b' de Willcox
3703	Welsh (toutes)

2ème Division [BG Sturgis]

Hexagones	*Unités*
3304	Ferraro (toutes)
3404	Nagle (toutes)
3405	Artillerie de Sturgis

3ème Division [BG Rodman]

Hexagones	*Unités*
4003	Fairchild
4005	Artillerie de Rodman
4103	Harland (toutes)

Division Kanawha [Col. Scammon]

Hexagones	*Unités*
3505	Crook (toutes)
3805	Artillerie de Scammon
3904	Ewing

XIIème CORPS [Maj Gen Joseph Mansfield]

1ère Division [BG Williams]

Hexagones	*Unités*
1107	Gordon 'a'; unité d'artillerie XII 'a'
1108	Gordon 'b' et 'c'
1209	Crawford 'b'; unité d'artillerie XII 'b'
1210	Crawford 'a' et 'c'

2nd Division [BG Greene]

Hexagones	*Unités*
1206	Goodrich
1207	Stainrook; unité d'artillerie XII 'c'
1208	Tyndale (toutes)

Cavalerie [BG Pleasonton]

Hexagones	*Unités*
2101	Whiting
2102	Farnsworth (toutes)
2202	McReynolds; artillerie attelée Cav 'a'
2301	Rush; artillerie attelée Cav 'b'
2402	Davis

AM en jeu

Consultez la règle McClellan/AM, plus bas.

Renforts de l'Union

Tour	*Hex.*	*Unités*
0800	3100	Division de **Morrell** (1/V), y compris l'artillerie de Morrell et 1 US SS (entrent quand le dernier AM du Vème Corps est tiré ou une fois que tous les AM sont tirés si aucun AM du Vème Corps n'est présent dans le Pool. Cf. règle plus bas)
0845		Tout le VIème Corps est disponible
2700 – 3100, inclus		(cf règle plus bas)
0930	4800	Unité Christ 'a' (1/IX) (entre soit quand un AM du IX ème Corps est tiré ou une fois que tous les AM ont été tirés si aucun des AM du IXème Corps n'est présent dans le Pool. Cf. règle plus bas)

L'ARMEE CONFEDEREE DE VIRGINIE DU NORD

Commandée par le Général Robert E. Lee

Déploiement initial

Les unités peuvent être orientées à volonté; les commandants commencent ou entrent empilés avec une unité de leur Command. Les unités de cavalerie peuvent commencer montées ou à pied.

CORPS DE LONGSTREET [MAJ GEN JAMES LONGSTREET]

Division de D.R.Jones [BG David R. Jones]

Hexagones	*Unités*
3812	Toombs
3712	Kemper
3615	Drayton
3514	J.Walker
3414	Garnett
3412	GT Anderson; Artillerie de DR Jones

Division de Walker [BG John G. Walker]

Hexagones	*Unités*
4313	Artillerie 'a' de Walker
4215	Artillerie 'b' de Walker
4213–14	Manning (les trois unités; elles ne peuvent pas commencer en surempilement)
411	Ransom (toutes)

Division de Hood [BG John B. Hood]

Hexagones	*Unités*
3416	Artillerie 'b' de Hood
3314	Artillerie 'a' de Hood
2615	Law (toutes)
2514	Wofford
3312	Artillerie et infanterie indépendantes d'Evans **[a]**

Artillerie de Réserve de Longstreet

Hexagones	*Unités*
4110	Une Artillerie de Réserve de Longstreet
3813	Une Artillerie de Réserve de Longstreet
3213	Une Artillerie de Réserve de Longstreet
3211	Une Artillerie de Réserve de Longstreet
2613	Une Artillerie de Réserve de Longstreet

CORPS DE JACKSON [MAJ GEN THOMAS J. JACKSON]

Division de Lawton [BG A.R. Lawton]

Hexagones	*Unités*
2416	Early (toutes)
2415	Hays
2411	JAWalker
2317	Artillerie de Lawton
2312–13	Douglas (toutes)

Division de J.R.Jones [BG John R. Jones]

Hexagones	*Unités*
2714	Artillerie 'c' de JR Jones
2517	Artillerie 'b' de JR Jones
2315	Starke
2314	Warren
2216	Penn
2215	Grigsby
1917	Artillerie 'a' de JR Jones **[b]**

Division de D. H. Hill [Maj Gen Daniel H. Hill]

Hexagones	*Unités*
3310, 3110	GB Anderson (toutes)
3014	Une unité d'artillerie de DH Hill
2910	Rodes
2811	McRae
2711–12	Colquitt (toutes)
2612	Une unité d'artillerie de DH Hill
2512, 2413	Ripley (toutes)

Artillerie de Réserve de Jackson [c]

Hexagones	*Unités*
3220	Une Artillerie de Réserve de Jackson
3113	Une Artillerie de Réserve de Jackson
2916	Une Artillerie de Réserve de Jackson
2617	Une Artillerie de Réserve de Jackson
2513	Une Artillerie de Réserve de Jackson

Cavalerie (MajGen James E.B. Stuart)

Hexagones	*Unités*
1817	Artillerie attelée 'a' de Stuart
1917, 2319, 2320	Fitz Lee (les trois unités, une dans chaque hexagone)
4515	Munford

[a] = La brigade d'Evans était "indépendante"; non assignée à une quelconque Division. Parfois elle était combinée à la brigade de GT Anderson pour constituer un petit ersatz de Division, détail que le jeu ignore. Cf. règles spéciales.

[b] = Cette unité d'artillerie est considérée comme faisant partie du Command de Stuart (et de son AM) tant qu'elle commence le Tour empilée avec, ou adjacente à, une unité de cavalerie. Sinon, elle fait partie de la Division de JR Jones.

[c] = Ce n'était pas vraiment la réserve de Jackson, mais celle de l'armée. Dans le jeu, nous la considérons comme constituant la réserve de Jackson.

AM en jeu

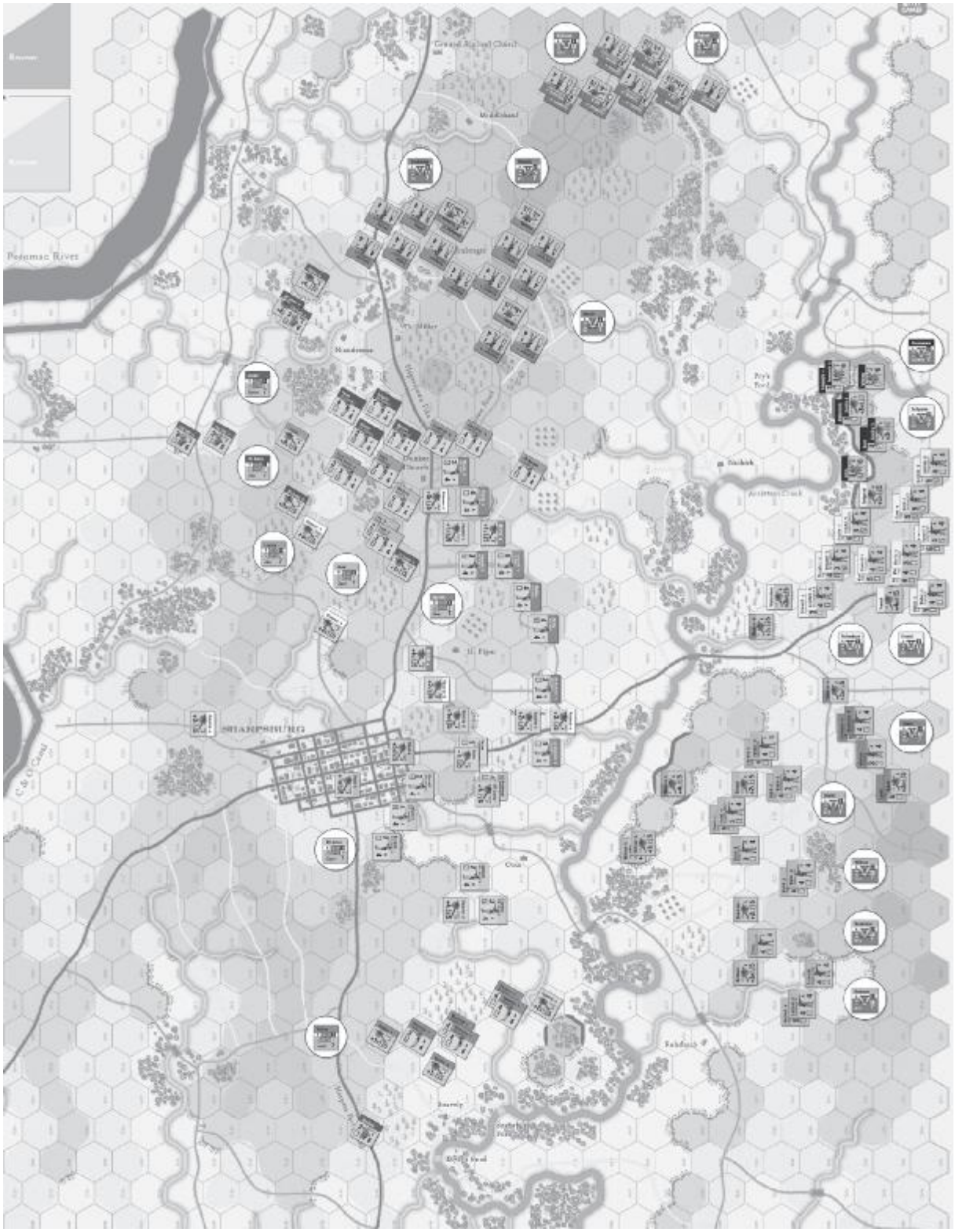
Tous.

Renforts des CSA

Tour	*Hex.*	*Unités*
0545	5221	Division de **McLaws** (Longstreet), comprenant l'artillerie (peut entrer au tirage du second AM de Longstreet)
0630	5215	Division de **R. Anderson**, comprenant l'artillerie; Cavalerie de Hampton (3 unités), Artillerie attelée 'b' de Stuart
1400	5221	Toutes les unités d'artillerie de AP Hill (peuvent entrer au tirage de n'importe quel AM de Jackson); Division de **AP Hill** (sauf l'artillerie) (peut entrer au tirage du second AM de Jackson)

Initiative

Le joueur de l'Union a automatiquement l'Initiative au premier Tour (0545). Ensuite, le joueur CSA ajoute deux (+2) à son jet d'Initiative.



McClellan et les AM de l'Union

Cette bataille est centrée sur McClellan, et l'engagement remarquablement morcelé de ses nombreuses forces, qui permit à Lee de réagir pratiquement à pleine puissance face à chaque vague successive. Pour recréer "l'Esprit McClellan" nous proposons la règle suivante. Nous présentons également quelques variantes, pour ceux qui voudraient voir ce qu'il aurait pu se passer si Little Mac avait été ailleurs.

Les Commands dont les AM ne sont pas utilisés lors d'un Tour ne peuvent rien faire du tout. Ils ne peuvent même pas se Rallier. Cependant, les unités Retirées peuvent se Regrouper, car ceci n'est pas lié à la sélection d'un AM.

McClellan commandant; la bataille historique

Lors des deux premiers Tours de Jeu — 0545 et 0630 — le joueur de l'Union ne peut utiliser que trois (3) AM de son choix chaque Tour (excepté bien sûr, l'AM du VIème Corps puisque ce dernier est un renfort non disponible avant 0845).

Note de jeu historique : Si vous voulez commencer par une "réédition" de la bataille, l'Union commence avec deux AM du Ier Corps et un AM du XIIème Corps. Si vous voulez encore plus pénaliser historiquement l'Union, aucun AM du IXème Corps ne peut être sélectionné tant que le nombre d'AM de l'Union n'a pas atteint un total de '6' (ce qui reflète le peu de réaction de Burnside suite à sa perte soudaine de commandement de deux des trois Corps de son Aile et le choix de McClellan de ne pas poursuivre l'attaque principale sur sa gauche).

Au début du Tour 0715, et lors de chaque Tour suivant, avant de faire les jets d'Initiative, le joueur de l'Union jette un dé. Il augmente ce DR de **plus un (+1) pour chacun** des hexagones suivants occupés par une unité de combat nordiste :

- 2414
- 2711
- 3910
- Chaque hexagone de Ville de Sharpsburg

Si le jet de dé ajusté est de :

- 7 ou plus, le nombre variable d'AM disponibles du joueur de l'Union augmente de un par rapport au nombre qu'il avait au Tour précédent.
- 1 à 6, le nombre variable d'AM disponibles du joueur de l'Union est le même que celui qu'il avait au Tour précédent.
- 0, le nombre variable d'AM disponibles du joueur de l'Union diminue de un par rapport au nombre qu'il avait au Tour précédent, jusqu'à un minimum de 2 AM par Tour.

***Exemple** : Le joueur de l'Union utilisait 4 AM au Tour précédent. Des unités du Ier Corps occupent l'hexagone 2414, et donc, quand il jette le dé, il ajoute un au score. Il obtient un '6', ajusté en un '7', et peut donc utiliser 5 AM ce Tour-ci. Au Tour suivant, le joueur de l'Union occupe toujours l'hexagone 2414 avec ses unités de combat et jette un '0', ajusté en un '1', ce qui fait qu'il continue de recevoir 5 AM. Si le joueur de l'Union n'occupait plus l'hexagone 2414 avec ses unités de combat, il serait tombé à 4 AM à cause de son jet de dé.*

Hooker ou Meade au commandement; une armée nordiste moins gentille, moins modérée

Bien qu'aucun de ces gentlemen ne représentait un modèle d'agressivité, ils l'étaient assurément un cran (ou plus) au-dessus de Little Mac. Pour voir ce qu'aurait pu faire l'Union si l'un de ces deux généraux avait été à la tête de l'Armée du Potomac, le nombre variable d'AM du joueur de l'Union est basé sur un jet de dé, toujours ajusté par les DRM d'hexagone clé listés plus haut… mais, malheureusement, ceci implique que vous utilisiez vos propres dés à six faces.

Jetez deux dés à six faces; ajoutez les DRM d'hexagones clé décrits plus haut. Le total est le nombre d'AM que le joueur de l'Union possède ce Tour-ci.

Puisque son cher McClellan a été démis de son commandement, l'Armée du Potomac attend un peu plus de vous que ce qu'elle espérait de McClellan. De ce fait, une Victoire Majeure ou Automatique est nécessaire pour obtenir une victoire nordiste quand Hooker ou Meade sont au commandement. Une Victoire Mineure de l'Union est considérée comme un match nul.

Grant au commandement; "Grands dieux, Faites moi sortir de là!"

Si Grant avait été au commandement, Lee ne se serait probablement pas trouvé là où il était. Il resta en grande partie parce qu'il connaissait son adversaire; il savait que McClellan serait inefficace en attaque. Grant était tout le contraire. Tous les AM (éligibles) de l'Union sont disponibles à chaque Tour. Il en faudra beaucoup à ce natif de l'Ouest pour effacer le mauvais souvenir laissé par un autre natif de l'Ouest dénommé Pope. Rien de moins qu'une Victoire Automatique sera nécessaire à l'Union pour gagner. Considérez une Victoire majeure de l'Union comme

un match nul, et une Victoire Mineure comme une sorte de victoire confédérée.

Autres règles spéciales pour le scénario de la bataille complète d'Antietam

Les Confédérés et l'Antietam Creek (McClellan, Hooker ou Meade au commandement)

Lors du Tour qui succède la traversée de l'Antietam Creek par n'importe quelle unité de combat des CSA (de l'ouest vers l'est), le joueur de l'Union peut augmenter de manière permanente le nombre de ses AM de deux (McClellan) ou ajouter de manière permanente deux à ses jets de dé d'AM (Hooker / Meade).

***Note de jeu** : Le côté gauche de la carte est à l'ouest, ce qui, bien sûr, fait que le côté droit de la carte est à l'est.*

Réserve de l'Union (McClellan au commandement)

Si McClellan est au commandement, la Division de Richardson du IIème Corps de l'Union ne peut pas bouger avant le Tour 0800 sauf si une unité de combat des CSA franchit l'Antietam Creek avant (d'ouest en est). De plus, la totalité du Vème Corps de l'Union doit rester à l'est de l'Antietam Creek jusqu'à ce que le joueur de l'Union ait acquit 6 Points de Victoire. A ce moment, le Vème Corps peut librement bouger sur la carte jusqu'à la fin de la partie (en respectant les restrictions de ses AM) même si le total de Points de Victoire de l'Union descend plus tard en dessous de 6. Aucune de ces restrictions ne s'applique si Hooker, Meade ou Grant sont au commandement.

***Note historique** : McClellan était persuadé d'être en sous-nombre. De ce fait, il se borna à maintenir une réserve tactique sous la forme du Vème Corps de Porter située à portée de main de son quartier général à Pry Farm. De plus, avant l'arrivée de la Division de Morrell sur le champ de bataille, McClellan retint la Division de Richardson de Sumner. Quand la Division de Richardson fut enfin libérée, elle alla marquer l'histoire sur la Route Encaissée. Cependant, McClellan n'envoya jamais le Vème Corps et seuls quelques régiments de celui-ci traversèrent l'Antietam.*

AM de l'Artillerie de Réserve du Vème Corps de l'Union (McClellan, Hooker ou Meade au commandement)

Si McClellan, Hooker ou Meade sont au commandement, au début de chaque Tour le joueur de l'Union peut choisir de placer dans le Pool un ou les deux AM de l'Artillerie de Réserve pour le Tour en cours. S'il fait cela, l'Artillerie de Réserve du Vème Corps sera activée ce Tour-ci par les AM de l'Artillerie de Réserve au lieu des AM de Porter/Vème Corps même si ces unités sont empilées avec une unité d'infanterie du Vème Corps.

Quand elles sont activées par un AM de l'Artillerie de Réserve, les unités de l'Artillerie de Réserve du Vème Corps doivent commencer le Tour à l'est d'Antietam Creek et ne peuvent pas bouger (elles ne peuvent que tirer ou se rallier). Elles peuvent changer d'orientation selon les règles standards. Les AM de l'Artillerie de Réserve de l'Union s'ajoutent aux AM normalement autorisés pour être utilisés lors d'un Tour donné par McClellan, Hooker ou Meade. Les AM de l'Artillerie de Réserve de l'Union ne sont pas disponibles si Grant commande.

***Exemple** : McClellan est au commandement et nous sommes au début du Tour 0630. Le joueur de l'Union peut choisir d'ajouter les deux AM* de *l'Artillerie de Réserve aux trois autres AM qu'il peut choisir d'utiliser ce Tour-ci.*

***Note historique** : Bien qu'historiquement le Vème Corps de l'Union ne fut jamais engagé dans la bataille par McClellan, les canons Parrott de 20 livres de l'Artillerie de Réserve du Vème Corps participèrent au combat depuis le début, tout au long de la matinée et jusque dans l'après midi en tirant sur les positions confédérées depuis les hauteurs situées à l'est de l'Antietam Creek. Ces tirs d'artillerie posèrent problème dans la matinée aux batteries du Bataillon d'Artillerie Confédéré de S.D. Lee situées à proximité de Dunker Church, et plus tard dans l'après midi à l'artillerie confédérée située devant Sharpsburg.*

Entrée des renforts de l'Union

Il y a trois groupes de renforts nordistes.

- Le VIème Corps entre en jeu uniquement quand le joueur de l'Union utilise un AM du VIème Corps pour l'activer durant n'importe quel Tour se produisant à 0845 ou après.

- La Division de Morrell (1/V) et l'unité de la Brigade de Christ (IX Corps) peuvent entrer sur la carte soit par l'emploi d'un AM du Corps de ces unités de la part du joueur nordiste, soit, si aucun AM n'a été utilisé, à la fin de la Phase d'Activation, une fois

que tous les AM aient été tirés. Dans ce dernier cas, les renforts agissent comme si leur AM avait été tiré, mais ils sont Non Commandées. Une fois sur la carte, les règles d'activations standard s'appliquent.

Conditions de victoire

Victoire Automatique

A la fin de n'importe quel Tour où le joueur de l'Union contrôle (occupe ou a été le dernier à occuper) :

- Les trois ponts qui enjambent l'Antietam Creek (1802–1803, 3006–3007 et 3809–3909), plus
- Tous les hexagones de route/piste qui sortent par les bords sud et ouest de la carte, à l'ouest de l'Antietam Creek (2327, 4628, 5020 (plutôt que 5221), et 5215)

Le joueur de l'Union gagne automatiquement.

***Note de jeu** : Au début de la partie, seul le Upper Bridge (1802–1803) est considéré comme étant contrôlé par l'Union. Le contrôle d'un pont passe à l'adversaire quand celui-ci est le dernier à occuper les deux hexagones séparés par le pont.*

Victoire de fin de partie

Qui l'emporte dépend de la manière dont le joueur de l'Union s'est débrouillé. Ceci est représenté par le nombre de Points de Victoire qu'il possède. L'Union gagne 2 VP pour l'occupation de chacun des hexagones suivants :

- 2414
- 2711
- 3612
- 4116
- 5020

Il gagne également 1 VP pour chaque hexagone de Ville de Sharpsburg qu'il occupe (il y en a 10).

Si, à la fin de la partie, il possède au moins 12 VP, il remporte une Victoire Majeure.

Si, à la fin de la partie, il possède entre 8 et 11 VP, il remporte une Victoire Mineure.

S'il possède 7 VP ou moins, les Sudistes parviennent à s'enfuir... et, d'une certaine manière, remportent la partie (si ce n'est pas la bataille).

CEDAR CREEK: 19 OCTOBRE 1864

Historique

Le Lt. Gen. confédéré Jubal A. Early s'était retiré "au-dessus de la Vallée" (au sud-ouest dans les hauteurs de la Shenandoah Valley) face à la pression du Maj. Gen. nordiste Philip H. Sheridan et son Armée de la Shenandoah. L'armée de Sheridan était engagée dans la destruction du centre économique de la Vallée, en vue de priver l'armée de Robert E. Lee de son ravitaillement vital. Ils avaient établi leur camp à Cedar Creek, sur les comtés de Frederick, Shenandoah et Warren en Virginie.

Le pugnace Early conservait en lui une certaine agressivité et les exhortations de Lee à agir le guidaient. Early examina la position des forces de l'Union situées derrière Cedar Creek et trouva une ouverture. S'attendant à une attaque par le fond de la vallée à l'ouest, l'Union comptait sur les obstacles naturels pour couvrir sa gauche. Early envisagea de traverser le cours d'eau avec ses hommes et d'attaquer la gauche nordiste, de remonter la ligne et de défaire chaque élément un à un. Il devait choisir entre attaquer et se retirer pour ravitailler ses réserves qui s'amenuisaient. Early choisit le courage et planifia un assaut contre des forces supérieures, comptant sur l'avantage de la surprise.

Early déploya ses hommes en trois colonnes dans une marche nocturne audacieuse, uniquement éclairée par la lune. La Division du Maj. Gen. John B. Gordon démarra à 20:00 et suivit une "piste de cochon " au pied de la montagne Massanutten et à travers la rivière. Juste avant le lever du soleil, sous le couvert d'un épais brouillard, Gordon frappa. La surprise fut totale, et le premier Corps nordiste (le VIIIème du Maj. Gen. George Crook) se battit un moment, puis rompit. Des centaines de prisonniers furent faits, un grand nombre alors qu'ils étaient encore en sous-vêtements de nuit.

Le XIX Corps du Maj. Gen. William Emory fut le suivant à être attaqué par Gordon et la Division du Maj. Gen. Joseph B. Kershaw, qui avait rejoint l'attaque par l'ouest, et les soldats d'Emory rompirent à leur tour. L'assaut confédéré fut si rapide qu'ils avaient très peu de temps pour s'y préparer. Les soldats du Corps d'Emory qui retraitaient causèrent la confusion et entamèrent le morale des défenseurs. Enfin, puisque leur ligne de bataille hâtivement mise en place faisait face au sud plutôt qu'à l'ouest, les canons confédérés situés de l'autre côté de la rivière purent pilonner le flanc ouvert de l'Union.

Le VIème Corps de Wright, situé en fin de ligne, mena une rude bataille défensive, retraitant lentement sous l'énorme pression. Il tenta de faire avancer ses lignes vers le sud pour rejoindre l'assaut initial de Early, mais l'attaque progressa trop rapidement pour lui. Cependant, Early ne relâchait pas sa pression, trop heureux de sa victoire qui comprenait la capture de plus d'un millier de prisonniers et de dix-huit canons. Il partait à tort du principe que Wright allait retraiter du champ de bataille. Il déclara à Gordon, "Nous sommes assez glorieux pour cette journée". Les troupes de l'Union s'étaient retirées au-delà de Middletown. Le fait qu'il ne les a pas poursuivis est considéré comme étant son erreur fatale lors de la bataille qui causa une inimité durable entre lui et Gordon.

Sheridan se trouvait à Winchester, en Virginie, au moment où la bataille débuta. Entendant les bruits lointains de l'artillerie, il galopa à bride abattue jusqu'à son poste de commandement. Il atteignit le champ de bataille vers 10:30 et commença à rallier ses hommes. Heureusement pour Sheridan, les hommes de Early étaient trop occupés pour s'en rendre compte; ils étaient affamés et épuisés, et avaient rompu leurs rangs pour piller les camps nordistes.

A 15:00, Early reprit son offensive par une attaque mineure qui aurait pu réussir le matin, mais qui fut aisément repoussée. A 16:00, le Corps d'Emory contre-attaqua. Les trois Divisions de Early étaient étirées sur une ligne d'environ trois miles de long, leurs flancs laissés sans protection. Emory fut renforcé par la Division de Cavalerie de George A. Custer, qui exploita le flanc gauche ouvert et brisa la ligne confédérée. D'autres unités de cavalerie détruisirent un pont à l'arrière des Confédérés, coupant ainsi leur retraite. Un grand nombre de vétérans du sud se rendirent, persuadés qu'ils ne pouvaient échapper à la débâcle. L'Union fit des centaines de prisonniers, prit 43 canons (dont 18 qui étaient les leurs le matin même) et du ravitaillement que la Confédération ne pouvait remplacer.

La bataille résultat en une défaite retentissante pour la Confédération. Elle ne fut plus jamais capable de menacer Washington D.C. via la Shenandoah Valley, ni protéger cette base économique. La réélection d'Abraham Lincoln fut matériellement facilitée par cette victoire et Phil Sheridan devint enfin célèbre. Le commandement de Jubal Early n'existait véritablement plus et ses unités survivantes se replièrent pour appuyer Robert E. Lee à Petersburg au mois de décembre.

Tiré de Wikipedia, l'encyclopédie en ligne.

REGLES SPECIALES POUR TOUS LES SCENARIOS DE CEDAR CREEK

Terrains spéciaux

PARAPETS [BREASTWORKS]

L'Armée nordiste de la Shenandoah avait établi un certain nombre de lignes de parapets pour protéger ses positions. Elles jouèrent un rôle très faible lors de la bataille à cause de la surprise et de l'attaque de flanc confédérée. Néanmoins, il y en avait.

Les parapets n'offrent un bénéfice défensif que contre les attaques qui les traversent et qui ciblent les hexagones qu'ils protègent.

Quand des unités situées dans un hexagone protégé par un Parapet sont attaquées à travers celui-ci et subissent un résultat "Retraite et Test de Désorganisation", elles peuvent, à la place, rester sur place et subir une Désorganisation Automatique.

Camps de l'Union

Les hexagones de Camps de l'Union n'ont aucun effet sur le combat ou le mouvement. Ils n'affectent le jeu qu'au travers de la règle optionnelle de Pillage.

Activations Combinées

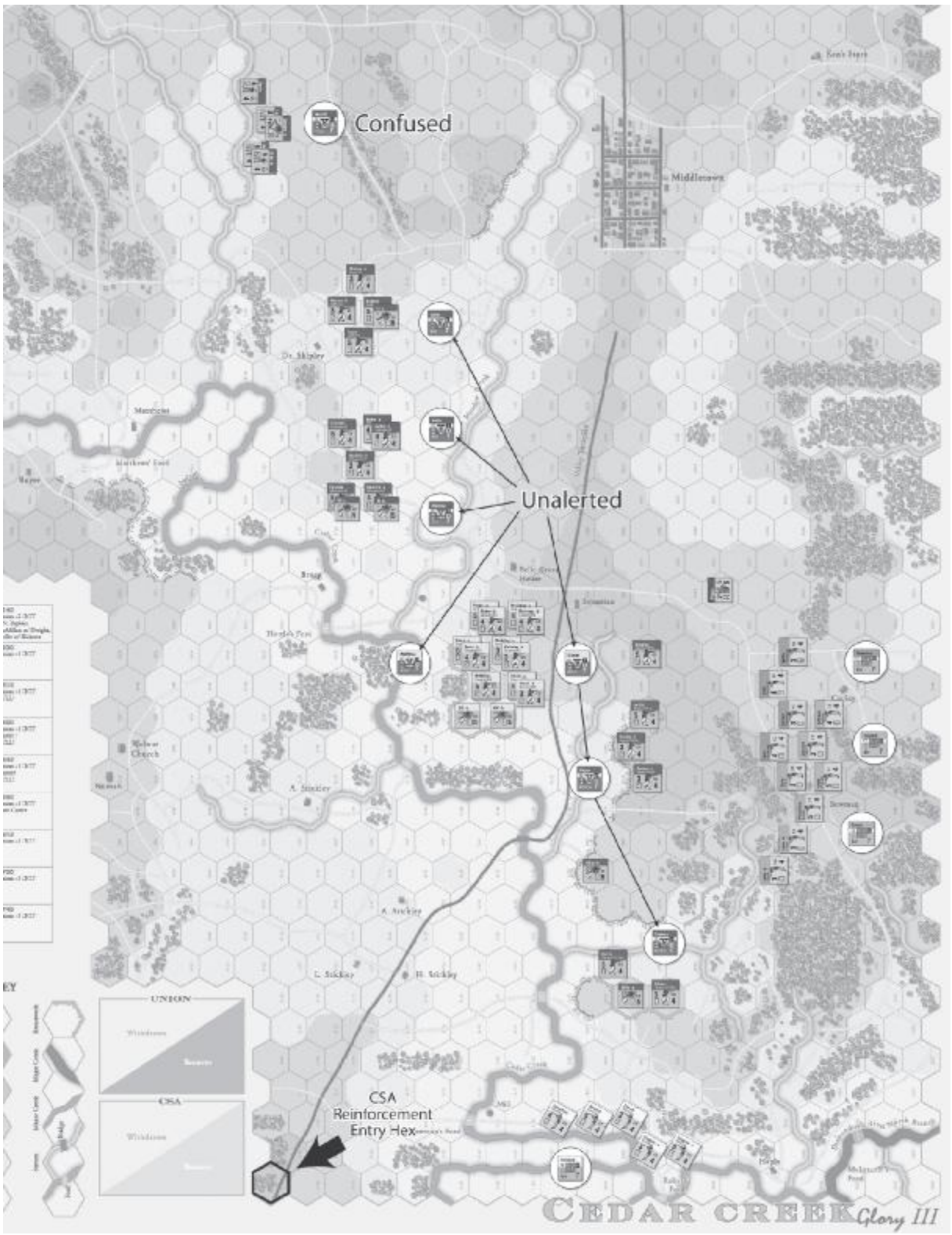
Union : Le joueur de l'Union ne peut tenter aucune Activation Combinée avant le Tour de Jeu 1230. A partir du Tour 1230, il peut utiliser la règle 4.25.

CSA : Les Leaders des CSA n'ont aucun facteur d'Activation Combinée; ils emploient un mécanisme différent pour l'Activation Combinée (CA). Le joueur CSA ne peut tenter aucune CA avant le Tour de Jeu 0800.

Le joueur CSA peut tenter une CA avec seulement deux Divisions, jamais plus. Pour cela, quand il place ses AM dans le Pool (ou quand il choisit le premier du Tour), il détermine les deux Commands d'infanterie qu'il désire combiner, et conserve secrètement par devers lui un AM de chacun d'eux. Il place alors le marqueur CSA Combined Activation dans le Pool (ou le sélectionne pour commencer).

Quand l'AM d'Activation Combinée est tiré, le joueur CSA révèle les deux Leaders / Commands qu'il désire combiner et jette un dé. Si les deux Leaders ne se trouvent pas à Portée de Commandement de l'autre, ajoutez deux (+2) à ce DR.

- Si le DR ajusté est de ‘5’ ou moins, le joueur CSA peut effectuer une Combinaison.
- Si le DR ajusté est supérieur à ‘5’, aucune Combinaison n’est possible. Il doit alors sélectionner l’un des Leaders comme étant Activé, et replacer l’autre Leader / AM dans le Pool. Le Command qu’il choisit est considéré comme étant Non Commandé pour cet AM; le Command replacé dans le Pool ne souffre d’aucun effet.



Brigades de Cavalerie Indépendantes

Moore (Union) : C'est une Brigade de Cavalerie Indépendante (issue en fait du 2/Cav), activée quand l'AM de Cavalerie de l'Union est tiré.

Payne (CSA) : C'est une Brigade de Cavalerie Indépendante (issue en fait de la cavalerie de Rosser), activée quand l'AM d'Artillerie / Cavalerie confédéré est tiré.

Fondamentalement, chacune de ces deux unités est toujours Commandée. Pour les joueurs qui désirent un peu plus de réalisme, avant d'entreprendre une action avec l'une de ces unités, jetez un dé.

- Si le DR est supérieur à la Cohésion de l'unité, elle est Non Commandée.
- Si le DR est inférieur ou égal, elle est Commandée.

Si / quand l'une de ces Brigades se Regroupe après avoir été Retirée, elle est placée n'importe où sur la carte jusqu'à deux hexagones d'une unité amie, mais à au moins trois hexagones d'une unité ennemie. Ceci supplante 1.65.

Artillerie confédérée

L'artillerie confédérée est traitée comme un Command distinct en terme d'activation par un AM d'Artillerie / Cavalerie (4.24). Elle ne possède pas, ni ne nécessite de Leader. Cependant, toute unité d'artillerie qui est empilée avec une unité d'infanterie / cavalerie au début d'un Tour de Jeu est, pour ce Tour-ci, traitée comme appartenant au Command de cette dernière.

Artillerie de l'Union

Les artilleries de Corps sont traitées comme des Command distincts (i.e., Division) en terme d'activation par leur AM de Corps respectif (4.2). Elles ne possèdent pas, ni ne nécessitent de Leader. Cependant, toute unité d'Artillerie de Corps qui est empilée avec une unité d'infanterie / cavalerie de son Corps au début d'un Tour de Jeu est, pour ce Tour-ci, traitée comme appartenant au Command de cette dernière. Jusqu'à ce qu'elle soit en Alerte (ou qu'elle reçoive des consignes), chaque unité d'artillerie de Corps qui n'est Pas en Alerte (ou Confuse) est considérée comme faisant partie du Command avec lequel elle est empilée ou adjacente. Les unités d'artillerie qui ne sont Pas en Alertes, non empilées ou non adjacentes à un autre Command qui n'est Pas en Alerte, sont traitées comme étant un Command (Division) distinct en ce qui concerne l'Alerte.

Alerte de l' Union

***Note historique** : L'attaque de Early surprit la plupart — mais pas la totalité — de l'Armée de l'Union littéralement endormie.*

La plupart des Commands de l'Union (Divisions) ne sont pas en Alerte avant 0715.

Les seules exceptions sont :

- La Division de Grover (2/XIX), qui était levée, se préparait pour un exercice matinal. Consultez les indications de déploiement, plus bas, concernant la Division de Grover.
- La Division de cavalerie de Merritt, qui, bien qu'en Alerte, ne reçut aucun ordre d'action (étant donné qu'il y avait des combats à sa gauche et à sa droite), et donc de bouge pas, attendant de recevoir des consignes. Lisez plus bas ce qui concerne la cavalerie de Merritt.

Les Commands qui ne sont pas en Alerte (Divisions) sont marquées d'un pion "ZZZ". Ils

- Ne peuvent pas se Rallier, Bouger, Charger ni Tirer
- Ne peuvent effectuer aucun Tir Défensif quand ils sont chargés alors qu'ils ne sont pas en Alerte
- N'ont pas d'orientation
- Attribuent un DRM de Charge de +2 à l'attaquant (ce qui remplace les DRM de Charge d'Hexagone Arrière et d'Hexagone Avant/Arrière)
- Sont Désorganisés

Méthode d'Alerte n°1 par une attaque CSA : Quand une unité appartenant à un Command a été chargée, a été sujette à un Déplacement (11.26) ou bien s'est retrouvée empilée avec une unité qui a retraité, toutes les unités nordistes de ce Command (Division) deviennent en Alerte lors de l'Activation suivante du Command.

***Note de jeu** : Nous recommandons que les joueurs orientent les unités qui ne sont Pas en Alerte vers un angle d'hexagone plutôt qu'un côté d'hexagone car si un unité appartenant à un Command qui n'est pas en Alerte est attaquée comme indiqué ci-dessus, le pion "ZZZ" peut être retiré pour indiquer que ce Command sera automatiquement en Alerte lors de sa prochaine Activation.*

Méthode d'Alerte n°2 par un AM et un jet de dé : A partir du Tour 0545, quand un AM de l'Union est tiré, chaque Command (Division) dépendant de cet AM qui n'est Pas en Alerte peut jeter un dé pour passer en Alerte au début de son Activation. Les unités qui sont déjà en Alerte fonctionnent normalement. Les unités de l'Union sont en Alerte par Command, selon les jets de dés suivants :

- Les Commands du VIème Corps sont mis en Alerte sur un jet de dé de 0
- Les Commands du XIXème Corps sont mis en Alerte sur un jet de dé de 0 à 1
- Les Commands du VIIIème Corps sont mis en Alerte sur un jet de dé de 0 à 2

Les DRM cumulatifs suivants s'appliquent à chaque jet de dé d'Alerte :

–1 Si au moins un autre Command dépendant du même Corps est en Alerte
–1 Si au moins une unité amie en Alerte est adjacente au Command qui n'est Pas en Alerte

Tous les Commands de l'Union qui ne sont toujours Pas en Alerte au début du Tour 0715 le deviennent automatiquement quand leur AM de Corps est tiré pour la première fois ce Tour-ci.

Lors de la première Activation d'un Command nouvellement mis en Alerte, celui-ci ne peut que tenter un Ralliement. Le Command ne peut ni bouger ni faire feu durant cette Activation. Les unités Désorganisées du Command qui sont adjacentes à des unités ennemies ne peuvent pas tenter de Ralliement (11.51) lors de cette première Activation.

***Note de jeu** : Il est très probable que toutes les unités du VIIIème Corps auront été mises en Alerte par une attaque sudiste avant le Tour 0545.*

Quelle que soit la méthode de mise en Alerte, l'orientation est librement déterminée par le joueur de l'Union dès qu'une unité a été mise en Alerte.

***Note de jeu** : Il est assez probable que plusieurs unités de l'Union seront mises en Déroute quand elles seront attaquées à cause de leur état Désorganisé avant et juste après leur mise en Alerte… ce qui se produisit réellement lors de la bataille (voir plus bas la Déroute Avant Sheridan).*

Cavalerie de l'Union

CAVALERIE DE MERRITT

La Division de Cavalerie de Merritt fut "mise en Alerte" dans les premières minutes qui suivirent le déclenchement de la bataille. Cependant, ne recevant aucun ordre d'action spécifique, Merritt ne savait s'il devait chevaucher à l'est (contre l'attaque de Early) ou à l'ouest (pour aider Custer contre l'attaque de Rosser). Il fallut un certain temps avant que les ordres n'arrivent.

Pour simuler cela, la Division de Merritt est considérée comme étant Confuse. Les unités Confuses ne peuvent ni bouger ni charger jusqu'à ce qu'elles Reçoivent des Consignes. A part cela, elles fonctionnent normalement. Le joueur de l'Union peut choisir de les faire monter à cheval ou de leur faire mettre pied à terre, sachant qu'elles commencent démontées. Elles peuvent également changer d'orientation. La Division de Merritt Reçoit immédiatement des Consignes si une unité du Command de Merritt est chargée ou sujette à un Déplacement (11.26).

A partir du Tour 0800, quand l'AM de Cavalerie de l'Union est tiré, le joueur de l'Union peut faire un jet de dé pour que le Command de Merritt Reçoive des Consignes. **Le score à obtenir pour que Merritt reçoive des Consignes est de 0 à 1**; il Reçoit automatiquement des Consignes quand l'AM de Cavalerie est tiré pour la première fois au Tour 0930 si cela n'a pas déjà été fait par un jet de dé. Si la Brigade de Cavalerie nordiste de Moore est adjacente à une unité du Command de Merritt, un DRM de –1 est appliqué au jet de dé de Réception de Consignes de Merritt.

Les unités de Merritt peuvent opérer normalement lors du tirage de leur AM une fois qu'elles ont Reçu des Consignes. Elles ne bénéficient pas d'une réorientation gratuite quand elles Reçoivent leurs Consignes.

CAVALERIE DE CUSTER

La Division de Cavalerie de Custer (Pennington, Wells et une unité d'artillerie attelée) se trouvait à plusieurs miles à l'ouest, occupé à garder Copp's Ford sur le Cedar Creek contre l'attaque nocturne de la Cavalerie de Rosser (deux brigades). Cela l'occupa pendant la majeure partie de la matinée jusqu'à ce que Rosser adoptât une attitude relativement inactive (principalement parce qu'il ne faisait pas beaucoup de progrès face aux soldats de Custer en grande partie armées de Spencer).

Toute la Division de Custer (en réalité amputée de quelques hommes de la Brigade de Pennington et de quelques canons qui maintenaient Rosser là où il était) entre comme renfort lors de n'importe quel Tour à partir du Tour de Jeu 1400, au cours duquel, ayant tiré un AM de Cavalerie, le joueur de l'Union jette un dé de **0 à 1**. Elle entrera automatiquement, s'il n'obtient que de mauvais jets de dé, au Tour de Jeu 1530.

Les soldats de Custer peuvent entrer par une seule Piste qui quitte le bord ouest de la carte. Ils entrent montés.

***Note de conception** : Les facteurs de Combat élevés de beaucoup de Brigades de cavalerie à pied de l'Union reflètent le fait qu'elles étaient armés de Spencer à répétition.*

SHERIDAN

Déroute de l'Union Avant Sheridan

Les unités d'infanterie et de cavalerie de l'Union qui sont Retirées lors des Tours 0500 à 0930 ne sont pas considérées comme Retirées; elles sont en Déroute (dans le sens littéral du terme). Elles ne sont pas replacées dans la case Retirées de l'Union. A la place, elles sont placées sur le bord nord de la carte, attendant le retour de Sheridan. Si à un certain moment toutes les unités d'infanterie et de cavalerie du Command d'un Leader ont été mises en Déroute, le Leader est immédiatement retiré de la carte et est lui aussi placé sur le bord nord de la carte.

A partir du Tour 1015, les unités de l'Union qui sont nouvellement Retirées sont placées dans la case Retirées de l'Union, et sont sujettes aux règles standards du Regroupement.

Le Retour de Sheridan

***Note historique** : Quand Early attaqua, Phil Sheridan, qui commandait l'Armée de la Shenandoah, se trouvait au nord et avait passé la nuit du 18 octobre à Winchester suite à une rencontre avec Halleck et le Secrétaire d'Etat à la Guerre Stanton le 17 à Washington. Son arrivée sur le champ de bataille de Cedar Creek, monté sur son énorme cheval Rienzi, s'avéra être un tournant dans la bataille… et nous offrit une légende ainsi qu'une série d'oeuvres. Il n'y a aucun pion pour Phil, juste les règles qui suivent.*

Lors de la Phase de Regroupement du Tour 1015, l'arrivée de Sheridan au nord du champ de bataille rallie une grande partie des unités qui étaient en Déroute hors de la carte dans cette direction (voir plus haut). Pour simuler cela, le joueur de l'Union fait un jet de Regroupement pour chaque unité de l'Union en Déroute qui se trouve sur le bord nord de la carte.

- Si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur de Cohésion Désorganisée de l'unité, celle-ci est disponible au Tour suivant comme renfort, à pleine puissance.
- Si le jet de dé est supérieur au facteur de Cohésion Désorganisée de l'unité, sans être un '9', l'unité est disponible au Tour suivant comme renfort, mais Désorganisée.
- Si le jet de dé est un '9', l'unité est éliminée.

Au Tour 1100, en plus de tout AM de l'Union, les deux AM "Sheridan" peuvent être utilisés (uniquement pour ce Tour). Le tirage d'un AM "Sheridan" permet au joueur de l'Union de faire entrer comme renforts certaines/toutes les unités nordistes du bord nord, entre 1004 et 1018, inclus. Les Leaders qui se trouvent sur le bord nord de la carte peuvent entrer en jeu avec une unité Regroupée de leur Command entrant sur la carte de cette manière. Une fois sur la carte, ces Leaders / unités Regroupées peuvent continuer de bouger lors du Tour 1100 quand ils sont activés par un AM "Sheridan".

A partir du Tour 1145, ces unités sont activées quand l'AM de leur Command est tiré.

Au début du Tour 1145, les changements de Leaders prennent effet :

- Retournez le Leader de la 3/VI Division de Keifer du côté de Rickett.
- Retournez le Leader McMillan (1/XIX Division) du côté de Dwight (Mc-Millan revient commander sa Brigade initiale).

***Note historique** : Wright commandait l'Armée de la Shenandoah en l'absence de Sheridan. Avec le retour de Sheridan, Wright revint à la tête du VIème Corps, Ricketts à la tête de sa Division au sein du VI Corps et Keifer au commandement de sa Brigade au sein de la Division de Rickett (le Col. Ball commandait la Brigade de Kiefer pendant que celui-ci était à la tête de la Division de Rickett). Dwight revint également au commandement de sa Division au sein du XIXème Corps à peu près au moment où Sheridan revenait.*

Règles spéciales du Jeu Avancé

Les règles qui suivent peuvent être suivies par les joueurs qui veulent plus de détail et d'historicité, sans que cela ne signifie pour autant plus de complexité.

BROUILLARD

Le champ de bataille était couvert d'un brouillard plus ou moins épais durant le début de la matinée, mais, grâce aux excellentes cartes de Jed Hotchkiss, il n'affecta pas plus que ça les troupes confédérées. La visibilité était d'environ 100 yards.

Le brouillard affecte tous les hexagones d'un certain Niveau d'Elévation, selon le Tour :

0500 : Tous les niveaux
0545 : Niveaux 1 à 4
0630 : Niveaux 1 à 3
0715 : Niveaux 1 à 2
0800 : Niveau 1

Les effets du brouillard sont :

- Sauf quand elle emprunte la Grande Route, aucune unité ne peut faire de Mouvement Etendu dans un hexagone de brouillard.
- Cela coûte +1 MP pour entrer dans un hexagone de brouillard qui est adjacent à une unité ennemie, même si cette dernière n'est pas en Alerte.
- L'artillerie ne peut pas tirer à travers un hexagone de brouillard (mais elle peut tirer dedans). Elle peut tirer par dessus un hexagone de brouillard dans un

hexagone qui ne contient pas de brouillard situé à une élévation supérieure. En fait, en ce qui concerne la LOS, traitez le brouillard comme si c'était une unité de combat.
• Le DRM de +1 de Tir Défensif dans un hexagone de terrain clair ne s'applique pas au Tir Défensif dans un hexagone de brouillard.

***Note de jeu** : Le marqueur "Brouillard [Fog]" peut être placé sur la légende des niveaux d'élévation imprimée sur la carte pour garder en mémoire le plus haut niveau auquel le brouillard sévit actuellement.*

***Note historique** : Citation tirée d'un précédent jeu sur ce sujet : "Cedar Creek ?" "No, I can't Cedar Creek, there's too much fog" [NdT : Lu à haute voix, cela donne "No, I can't see that Creek, there's too much fog" – "Non, je ne peux pas voir ce cours d'eau, à cause du brouillard"]. Ta daa !*

PILLAGE

***Note de jeu** : Le pillage ne devrait être joué que par les joueurs qui cherchent une simulation plus "précise". Il handicape les Confédérés, un obstacle dont ils n'ont absolument pas besoin.*

***Note historique** : Il existe certains témoignages indiquant que l'impétuosité initiale du succès de Early fut freinée par quelques unités qui s'attachèrent à piller les vêtements et la nourriture des camps nordistes qu'elles venaient tout juste d'envahir.*

La première fois qu'une unité d'infanterie confédérée entre dans un hexagone de camp de l'Union, quelle que soit la manière dont elle y arrive, elle doit faire un test de Pillage. Jetez un dé :

• Si le DR est supérieur à la Cohésion de l'unité, elle s'est arrêtée pour piller. Placez un marqueur Looting sur l'unité.
• Si le DR est inférieur ou égal à la Cohésion de l'unité, le pillage ne s'est pas produit. Placez un marqueur Will Not Loot sur l'unité. Le marqueur Will Not Loot restera sur l'unité jusqu'à la fin du Tour 0715.

Les unités qui ont un marqueur Looting cessent leur mouvement (s'il leur en restait). Elles ne peuvent bouger jusqu'à ce que le marqueur de pillage soit retourné du côté Will Not Loot. Les marqueurs de pillage sont retournés du côté Will Not Loot à la fin de l'Activation suivante de ces unités. Les marqueurs de pillage ne peuvent pas être retournés du côté Will Not Loot pendant l'Activation où ils ont été posés. Une fois qu'un marqueur de pillage a été retourné du côté Will Not Loot, il reste sur l'unité jusqu'à la fin du Tour 0715.

Le pillage ne s'applique plus à partir du Tour 0800.

HESITATION [LULL]

***Note historique** : Il y a une ombre au tableau du retour de Sheridan. Il avait reçu l'information (qui s'avéra fausse) que Longstreet était en train de planifier un mouvement sur Winchester, vers le nord. Cela fit hésiter Sheridan jusqu'à ce qu'il puisse être fixé sur sa véracité.*

A partir du Tour 1315, et avant de déterminer l'Initiative, le joueur de l'Union prend les deux marqueurs d'Hésitation — "Lull" et "No Lull" — et en tire un au hasard, sans le révéler à son adversaire.

• S'il a tiré "Lull", il ne peut utiliser que 4 AM de son choix ce Tour-ci.
• S'il a tiré "No Lull", il n'y a aucun effet.

L'Hésitation n'est effective que pour le Tour au cours duquel elle a été tirée. Une fois que "Lull' a été tiré et/ou après le Tour 1445, ne faites plus de tirage. A la fin de chaque Tour où "Lull" aurait pu être tiré, le joueur de l'Union doit révéler le marqueur qui a été effectivement tiré.

ERRATA DE LA CARTE DE CEDAR CREEK

Le côté d'hexagone 3720/3820 est incorrectement indiqué comme étant une pente raide. C'est en fait un changement d'élévation normal. Heureusement, c'est une zone de la carte qui a peu de chance de voir une quelconque action. Nous vous prions de nous excuser de na pas avoir vu cette erreur avant que les cartes partent chez l'imprimeur.

LA BATAILLE HISTORIQUE :

19 OCTOBRE 1864

Cartes

La totalité de la carte de Cedar Creek est utilisée.

Durée de jeu

La partie comporte 18 Tours, mais elle peut s'achever plus tôt. Dans l'éventualité où elle dure tout ce temps, elle peut être jouée en 6 heures à condition que les deux joueurs ne traînent pas.

Équilibre

Ce scénario est difficile à gagner pour le joueur des CSA, bien que ce fait ne soit pas apparent pendant les 10 premiers Tours de Jeu. Si le joueur des CSA peut faire mieux que le résultat historique (voir plus bas), il peut s'estimer être un très bon joueur, même si c'est à

la Pyrrhus. Les joueurs qui veulent une partie plus équilibrée devrait considérer le scénario alternatif.

L'ARMEE NORDISTE DE LA SHENANDOAH

Commandée par le Maj Gen Phil Sheridan

Déploiement Initial

Les unités en Alerte et Confuses peuvent être orientées à volonté. Les unités qui ne sont Pas en Alerte sont Désorganisées et n'ont pas d'orientation. Les Leaders sont écrits en gras. Les unités de combat doivent être placées de manière à occuper le plus d'hexagones possible dans leur zone de déploiement.

VIème CORPS [Maj Gen Horatio Wright / BG James Ricketts]
[Les unités ne sont Pas en Alerte]

1ère Division [BGWheaton]

Hexagones	*Unités*
3815–6, 3715	**Wheaton** (1/VI); Penrose, Hamblin (toutes les unités); deux unités d'artillerie du VIème Corps

2ème Division [BG Getty]

Hexagones	*Unités*
Tout hexagone de camp jusqu'à 1 hexagone de 3215	**Getty** (2/VI); Warren (toutes les unités), Grant, Bidwell; une unité d'artillerie du VIème Corps

3ème Division [BG Ricketts / Col Keifer]

Hexagones	*Unités*
3615–6	**Keifer** (3/VI)[a]; Emerson, Keifer (toutes les unités)

XIXème CORPS [BG William Emory]

1ère Division [BG Dwight / BG McMillan]
[Les unités ne sont Pas en Alerte]

Hexagones	*Unités*
4312–4412	**McMillan** (1/XIX)[a]; Davis (toutes), McMillan

2ème Division [BG Grover]
[Les unités ne sont Pas en Alerte, mais deviennent en Alerte dès leur Activation]

Hexagones	*Unités*
Tout hexagone de camp jusqu'à 1 hexagone de 4311	**Grover** (2/XIX); Porter (toutes), Molineux (toutes), McAuley (toutes), Shunk (toutes)

Artillerie
[Les unités ne sont Pas en Alerte]

Hexagones	*Unités*
4511–12	Toutes les unités d'artillerie du XIXème Corps

VIIIème CORPS [Maj Gen George Crook][b]
[Les unités ne sont Pas en Alerte]

1ère Division [Col Thoburn]

Hexagones	*Unités*
5407, 5308	**Thoburn** (1/VIIIw); Harris, Wildes
5408	Artillerie ‘a’ VIIIw

2ème Division [Col Hayes] [c]

Hexagones	*Unités*
4707, 4608, 4507	**Hayes** (2/VIIIw); de Vol, Coates (toutes)
4307	Kitching [d]
5009	Artillerie 'b' VIIIw

CAVALERIE [Maj Gen Torbert]]
1ère Division [BG Merritt] [e]
[Toutes les unités sont à pied et Confuses]

Hexagones	*Unités*
2518, 2618, 2718	**Merritt** (1/Cav); Kidd (toutes), Devin, Lowell; une unité d'artillerie attelée

RENFORTS

Tour	*Hex*	*Unités*
0545	4300	Cavalerie Indépendante de Moore [f]
A partir du Tour 1400; voir plus haut		**Custer** (3/Cav); Pennington (toutes), Wells (toutes), une unité d'artillerie attelée

AM en jeu

Tour 0500 : Un AM du XIXème Corps, qui ne peut servir qu'à activer la Division de Grover. Celle-ci passe en Alerte quand l'AM du XIXème Corps est tiré.

A partir du Tour 0545 : Tous les AM (cf. règles sur l'Alerte), sauf les deux AM de Sheridan.

[a] = Consultez la règle spéciale, plus haut, concernant le changement des Leaders.

[b] = Ce Corps, commandé par le Maj Gen Crook, est un prêt de la Provisional Army of West Virginia.

[c] = Cette Division était commandée à Cedar Creek par le Colonel Rutherford B. Hayes qui deviendra plus tard le dix-neuvième Président des Etats Unis.

[d] = La Brigade de Kitching était indépendante (c'était en fait une Division !) de la Provisional Army of WV. Les informations concernant sa composition exacte sont vagues. Nous l'avons assignée à Hayes en ce qui concerne le jeu. Cela importe peu; elle disparaît assez rapidement.

[e] = Cf. règles spéciales concernant l'emploi de la Division de Merritt, plus haut.

[f] = Le seule brigade de la 2ème Division de Cavalerie. Le commandant de la Cavalerie de l'Union, Arlie Torbert, se trouvait avec Moore à ce moment là. Consultez les règles qui concernent l'emploi de la Division de Merritt, plus haut.

L'ARMEE CONFEDEREE DE LA VALLEE

Commandée par le Lt Gen Jubal Early **[a]**

Déploiement initial

Les unités peuvent être orientées à volonté. Les Leaders sont écrits en gras. Les unités de combat doivent être placées de manière à occuper le plus d'hexagones possible dans leur zone de déploiement.

Division de Kershaw [Maj Gen Joseph Kershaw]

Hexagones	*Unités*
5808–10, 5906–7	**Kershaw**; Coggins (toutes), Wofford, Humphrey, Simms

Cavalerie [BG Thomas Rosser]

Hexagones	*Unités*
4105	Cavalerie de Payne (montée) [b]

Division de Ramseur [Maj Gen Stephen Ramseur]

Hexagones	*Unités*
4303, 4404, 4503, 4604	**Ramseur**; Battle, Cook, Grimes, Cox

Division d'Evan [BG Clement Evans]

Hexagones	*Unités*
4703, 4803, 4903, 5004	**Evans**; Lowe (toutes), Pendleton, Terry

Division de Pegram [BG John Pegram]

Hexagones	*Unités*
4502, 4603, 4702	**Pegram**; Davis, Johnston, Hoffman

RENFORTS

Tour	*Hex*	*Unités*
0500	6018	**Wharton**; Forsberg, Smith, MacDonald [c] toute l'artillerie de l'AoV

[a] = Avec l'aide du Maj Gen John Gordon.

[b] = Oui, c'est l'unique unité de cavalerie sudiste disponible. Le reste (Division de Rosser) se trouve à l'ouest, et ne prit jamais vraiment part à la bataille.

[c] = Unité quelque peu à part. Initialement c'était la brigade d'Echol, celui-ci se trouvant en Virginie Occidentale à cet instant. Sa place fut prise par George S. Patton (grand-père du Patton de la Seconde Guerre Mondiale), qui fut tué à Winchester, mais la brigade porta toujours son nom.

Patton étant réellement hors de combat, nous avons choisi le suivant dans la chaîne de commandement pour mener les opérations.

AM disponibles au départ :

Tous

Initiative

Les CSA ont automatiquement l'Initiative aux Tours 0500, 0545 et 0630. Après cela, appliquez les DRM d'Initiative listés sur la Piste des Tours de Jeu. Notez les changements des DRM pro-CSA en DRM pro-Union dès que Sheridan revient.

Conditions de victoire

A la fin de n'importe quel Tour de Jeu à partir du Tour 0800, le joueur confédéré gagne immédiatement si le joueur de l'Union n'occupe pas physiquement (avec une unité d'infanterie Commandée et Non Désorganisée) au moins un hexagone se trouvant jusqu'à 2 hexagones de l'un des sites suivants :

- Hexagone 2312
- Un hexagone de Grande Route entre 1408 et 2508 (l'un des douze)
- L'hexagone de cimetière (2812)
- Un hexagone de Ville (l'un des douze)
- Hexagone 3215 (si non abandonné)
- Hexagone 3715 (si non abandonné)
- Hexagone 4211 (si non abandonné)
- Hexagone 4507 (si non abandonné)

Une cavalerie nordiste à pied n'est pas considérée comme de l'infanterie au regard de cette condition de victoire. Concernant les quatre zones de victoire automatique où cela est mentionné, une zone de victoire automatique devient abandonnée par l'Union pour toute la partie quand il n'y a plus d'unité de combat de l'Union jusqu'à deux hexagones de son hexagone central. Des marqueurs “No Rally” peuvent servir pour indiquer l'hexagone central des zones de victoire automatique abandonnées.

Si, à la fin d'un Tour de Jeu, il n'y a plus aucune unités confédérée Commandée au nord de Cedar Creek, le joueur de l'Union gagne immédiatement.

Sinon, à la fin du (dernier) Tour 1745, le joueur confédéré gagne s'il occupe, ou s'il a été le dernier à occuper, au moins 12 hexagones de la Grande Route de la Vallée [Valley Pike] située au nord de Cedar Creek avec des unités qui peuvent tracer un chemin d'hexagones, libres de toute unité de combat nordiste Commandée et/ou de leurs hexagones Frontaux, jusqu'à un hexagone de Piste/Grande Route situé le long du bord sud de la carte, ou jusqu'à un hexagone de Piste situé le long du bord est à partir de 4300 au sud.

Si ce qui est décrit ci-avant ne se réalise pas, le joueur de l'Union gagne.

***Résultat historique** : Malgré le fait que les troupes de Early aient initialement repoussé les soldats de Sheridan au nord de Middletown, vers 18:00 les hommes de Early avaient à leur tour été refoulés de l'autre côté du cours d'eau.*

SCENARIO ALTERNATIF

La fortune d'Early ne lui fut pas aussi défavorable qu'elle le fut historiquement. Les Divisions nordistes de Custer et de Merritt avaient été initialement assignées à mener un raid en dehors de la Vallée dans les alentours de Charlottesville, en Virginie. Suite à une campagne de désinformation confédérée, Sheridan et Wright reçurent de faux rapports faisant état que le Corps de Longstreet allait quitter Petersburg pour rejoindre les forces de Early dans la Vallée. Sheridan sut voit la ruse mais, avant de continuer son voyage à la rencontre du Secrétaire Stanton, il prit la précaution d'ordonner à Custer et à Merritt de revenir dans l'Armée de la Shenandoah pour aider Wright. Dans ce scénario alternatif, nous proposons un meilleur équilibre ainsi qu'une opportunité de prendre du recul par rapport à l'effet que l'absence de la cavalerie de Sheridan aurait pu avoir sur la bataille.

REGLES SPECIALES DU SCENARIO ALTERNATIF

Toutes les règles du scénario historique sont effectives, excepté les points suivants.

Merritt et Custer

Tous les éléments des Division de Cavalerie nordistes de Merritt et de Custer, y compris toutes les unités d'artillerie attelée de l'Union, sont ailleurs. Aucune de ces unités n'est en jeu dans ce scénario. Cependant, la Brigade de Cavalerie de Moore est en jeu.

***Note historique** : Notez que le principe est que la cavalerie confédérée de Rosser, sauf celle de Payne, se trouve également ailleurs occupée avec Merritt et Custer, ou en train de se concentrer avec la cavalerie confédérée de Lomax contre la Division nordiste de Powell.*

CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce sont les mêmes que celles du scénario historique.

TABLES DE CEDAR CREEK

TABLE D'ALERTE DES VIème, VIIIeme et XIXème CORPS

Les jets de dé d'Alerte commencent au Tour 0545.

Command	En Alerte
VI Corps	0
XIX Corps	0–1
VIII Corps (A de WV)	0–2

Modificateurs au jet de dé d'Alerte (cumulatifs) :

–1 Si au moins un autre Command du même Corps est en Alerte

–1 Si au moins une unité amie en Alerte est empilée avec ou adjacente au Command qui n'est Pas en Alerte

Tous les Commands deviennent automatiquement en Alerte quand leur AM de Corps est tiré pendant le Tour 0715.

TABLE DES CONSIGNES DE LA CAVALERIE DE MERRITT

Les jets de dé de Consigne commencent au Tour 0800.

Command	Consignes
Merritt	0-1

Modificateurs au jet de dé de Consigne :

–1 Si la Brigade de Cavalerie nordiste de Moore est adjacente à une unité du Command de Merritt.

Le Command de Merritt Reçoit automatiquement des Consignes quand l'AM de Cavalerie est tiré pendant le Tour 0930.

TABLE D'ENTREE DE LA CAVALERIE DE CUSTER

Les jets de dé d'entrée commencent au Tour 1400.

Command	Entre
Custer	0-1

Le Command de Custer entre automatiquement au Tour 1530.