EXCLUSIVE RULEBOOK

Game Design by Mark Miklos & Don Hanle

Pensacola

The Struggle for Florida *in the* American Revolution, 1781

TABLE DES MATIERES

I. Préparation du Jeu 3
II. Comment Gagner 4
III. Règles Spéciales 4
3.1 Météo 6
3.2 Evénements Aléatoires 6
3.3 Violation de Garnison 6
3.4 Déclarer un Coup de Main 6
3.5 Finir la Construction 7
3.6 Bombardement de Siège 7
3.7 Mouvement 7
3.8 Détruire l'Artillerie 11
3.9 Raids Britanniques 11
3.10 Tir Défensif de l'Artillerie 12
3.11 Tir de Mortier (Espagnol) 12
3.12 Tir d'Obusier (Britannique) 12
3.13 Tir de Fusil 13
3.14 Combat Rapproché 13
3.15 Commandement & Contrôle Franco-Espagnol 14
IV. Unités Spéciales 14
V. Village Indien 15
VI. Scénarios 16
6.1 Scénario de l'Assaut Historique 16
6.2 Scénario "Siège Uniquement" 17
Ordres de Bataille de Pensacola 25
Séquence de Jeu 26

Unités de Combat de Pensacola

Joueur ESPAGNOL

Jaune avec bande Dorée : Réguliers Espagnols (les Réguliers Espagnols avec le nom de leur unité imprimé en *rouge* peuvent être décomposés en tirailleurs (également imprimés en rouge) en fonction du jeu d'une carte Evénement Aléatoire).
Jaune sans bande : Réguliers Coloniaux Espagnols
Jaune avec bande verte : Mercenaires Irlandais

Jaune avec bande beige : Milice & Indiens alliés aux Espagnols
Bleu clair avec bande bleu foncé : Réguliers Français
Bleu clair sans bande : Réguliers Coloniaux Français
Bleu clair avec bande bleu clair : Milice Patriote

Joueur BRITANNIQUE

Beige avec bande rouge : Réguliers Britanniques
Beige avec bande jaune : Provinciaux
Beige avec bande verte : Hessiens
Beige avec bande marron : Milice Tory & Indiens alliés aux Britanniques
Beige avec bande bleu clair : Prisonniers de Guerre Américains

Pions de Remplacement

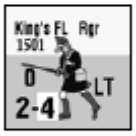
La planche de pions contient 10 pions de remplacement pour divers jeux de la série des *Batailles de la Révolution Américaine.*

Savannah

1. *Creeks :* L'icône et la tenue traditionnelle ont été mis à jour pour correspondre au style utilisé dans Pensacola.

2. Royal N.C. : Le Moral de l'unité a baissé de 0 à -1.

3. *Martinique :* Les uniformes ont été corrigés.



4. *King's FL Rangers :* L'icône a été changée pour correspondre à Pensacola.

5. *Du Cap Fusiliers :* L'uniforme a été corrigé.

6&7 : *1st & 2nd Fraser's Higlanders :* Les vestes des uniformes sont passées de rouge à grenat et le nom a été corrigé.

Guilford Courthouse

8. *2nd Frasers Higlanders :* La veste de l'uniforme est passée de rouge à grenat.

Brandywine Creek

9&10. *1st & 2nd Fraser's Higlanders :* Les vestes des uniformes sont passées de rouge à grenat

CREDITS

CONCEPTION : **Mark Miklos & Don Hanle**
DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger B. MacGowan**
CARTE : **Charles Kibler**
PIONS : **Rodger B. MacGowan et Mark Simonitch**
TESTEURS : **Walter Clayton, Bill Madison, Rob Mc-Cracken, Tom Meier, David Stiffler, James Terry, Colonel Eric Walters USMC**
RELECTEUR : **Jonathan Squibb**
COORDINATION DE PRODUCTION : **Tony curtis**
PRODUCTEURS : **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billinglsey et Mark Simonitch**
TRADUCTION : **Noël Haubry**

I. PREPARATION DU JEU

1.1 Hexs & Côtés d'Hexs Fortifiés

Pensacola contient plusieurs types d'hexs et de côtés d'hex qui sont considérés fortifiés.

- **Pour le Britannique :** Ft. George, Redoutes Britanniques & Ouvrages Britanniques (voir la Légende du Terrain)
- **Pour l'Espagnol :** Barricades (voir la Légende du Terrain) ainsi que les Redoutes Espagnoles et Françaises (disponibles sous la formes de pions de redoutes armées et non armées qui peuvent être construites pendant la partie).

Ces hexs et côtés d'hex sont appelés collectivement « fortifiés » tout au long des règles. Les caractéristiques des hexs et côtés d'hex fortifiés sont résumées dans la Matrice des Hexs et Côtés d'Hexs Fortifiés sur les aides de jeu.

1.1.2 Joueurs Britannique et Espagnol (Définition)

Le joueur Britannique contrôle toutes les unités du camp Britannique y compris les Indiens, les Hessiens, les Tories et les prisonniers de guerre Civils & Américains. Ces unités sont appelées collectivement « Britanniques » sauf mention contraire dans les règles. Le joueur Espagnol contrôle toutes les unités du camp Espagnol, y compris les Français, les Irlandais, les Indiens et la Milice Américaine. Ces unités sont appelées collectivement « Espagnoles » sauf mention contraire dans les règles.

1.2 Ordre de Jeu

1.2.1 Tours de Siège

Espagnol suivi par le Britannique.

1.2.1.2 Restriction des Tours de Siège

Le joueur Espagnol ne peut pas être adjacent à un côté d'hex fortifié Britannique pendant les Tours de Siège (voir 3.4).

- Exception : Fort Red Cliffs (voir 3.14.2).

1.2.2 Tours de Coup de Main

- Tour 1 : Espagnol suivi du Britannique
- Tours 2-10 : ordre aléatoire

1.3 Durée du Jeu

La partie commence le 7-8 avril 1781 sur la Piste des Tours de Siège et se termine au tour 4 : 00 PM sur la Piste de Coup de Main à moins qu'un camp obtienne une victoire automatique.

1.4 Moral d'Armée

Britannique : 18, Espagnol : 19

1.5 Momentum

Le joueur Espagnol commence avec 1 marqueur de Momentum.

1.6 Météo

Placez le marqueur temps « clair » sur le Tour 1 de la Piste des Tours de Siège. Le joueur Espagnol fait un jet de météo aux tours indiqués sur la piste (voir la Table Météo).

1.7 Evénements Aléatoires

Retirez les seize cartes suivantes de la pioche : 3, 6, 7, 8 11, 16, 18, 19, 20, 25, 28, 30, 32, 34, 46 & 55.Mélangez les cartes qui restent et donnez-en une à chaque joueur. Remettez toutes les cartes mises de côté dans la pioche, remélangez puis posez la pioche.

1.8 Déploiement Britannique

- Hex 1103 (encart du Fort Red Cliff) : Pentzel

» Pentzel est un demi-chef uniquement dans l'hex 1103 (voir 3.7.1.2).
- Hex 2524 : 3rd Bn. Royal Americans, Grenadiers. HMS Mentor Seamen & HMS Port Royal Seamen.
- Queen's Redoubt (y compris les ouvrages d'extension) : 16th Foot, Lt. Infantry, Howitzer, PA Loyalists, MD Loyalists & McDonald.
- Fort George (y compris les ouvrages d'extension) : 3rd Waldeck, Waldeck Artillery, Marines, Negro Volunteers, von Horn et Campbell.
  - L'unité de Chef optionnelle, von Hanxladen est aussi placée dans le Fort Geaorge si les deux joueurs sont d'accord (voir 3.7.1).
- Hex 1824 : Civilian Volunteers (volontaires civils)
- Artillerie de Garnison : Selon les indications de départ sur les pions.
- Franchimastable, Choctaw 1+2 et les King's Florida Rangers (KFR) sont placés n'importe où dans un rayon de deux hexs des hexs fortifiés Britanniques ou du Village Indien sur la carte principale.
- Les unités devant arriver aux tours 2, 5, 9 & 11 sont placées sur la Piste des Tours de Siège en tant que renforts (voir 3.7.8.2 & 3.7.8.1).
- Les unités avec l'indicateur « RE » entrent en jeu suite à un Evénement Aléatoire et doivent être mises de côté.

1.9 Déploiement Espagnol

- Encart de l'île Santa Rosa : Spanish Seamen, Naval Artillery et Sappers.
- Hex 2611 : Luisiana Grenadiers, Luisiana Rangers & Marqueur de Tête de Piste Corduroy Road.
- Hex 2313 : Luisiana Dragoons.
- Hex 2011 : New Orleans Militia.
- Les unités du Tour 1 qui restent doivent d'abord subir le tir de Fort Red Cliffs (voir 1.10). Les unités qui survivent peuvent être placées sur ou dans les 2 hexs de n'importe quel hex de Barricade Espagnole ou sur l'hex d'entrée « A » de l'encart Fort Red Cliffs et ne pourront pas se déplacer plus loin pendant ce tour. (Voir 3.7.2 pour le mouvement Espagnol vers et depuis l'encart Fort Red Cliffs).
- Exceptions :
  » Le Mortier Espagnol doit arriver dans l'hex 2409.
  » L'artillerie peut se surempiler dans une barricade mais une seule batterie peut effectuer des fonctions de jeu (voir 3.7.3.1).
  » De Galvez ne peut jamais être déployé dans l'encart de Fort Red Cliffs.
- Les unités devant arriver aux Tours 5 & 7 sont placées sur la Piste des Tours de Siège en tant que renforts (voir 3.7.8.1).
- Les unités avec l'indicateur « RE » entrent en jeu suite à un Evénement Aléatoire et doivent être mises de côté.

1.10 Tir de l'Artillerie de Fort Red Cliffs

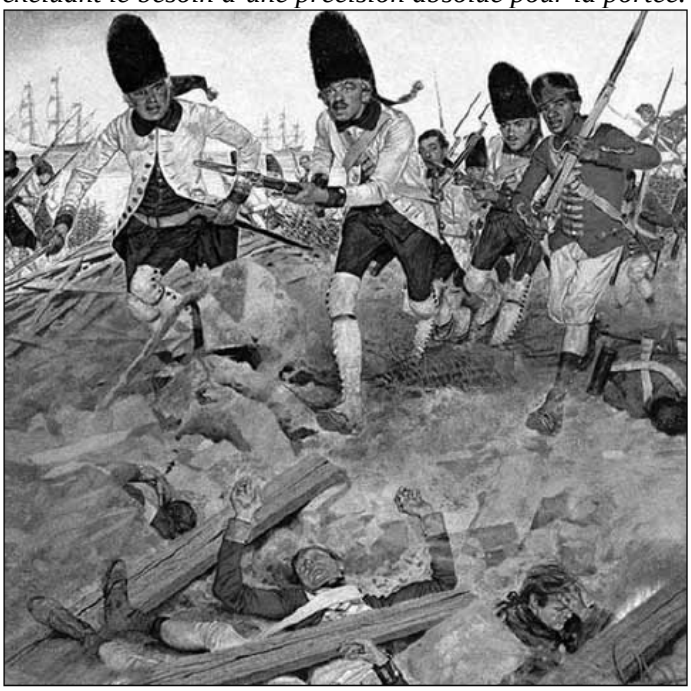
Les unités Espagnoles arrivant aux Tours 1 et 7 doivent subir le Tir de l'Artillerie de Fort Red Cliffs.

- Voir les Aides de Jeu pour la procédure de tir de FRC.

1.10.1 Pertes de FRC

- Si le tir Britannique obtient un ou plusieurs coups au but, le joueur Espagnol place toutes les unités qui arrivent dans une tasse et le joueur Britannique tire un nombre d'unités correspondant au nombre de pertes.
- Si un Chef est tiré, il ne compte pas comme une unité, il est ensuite placé sur une des unités de combat tirée de la tasse avant de faire le jet de dommages.
- Le joueur Britannique fait les jets de dommages individuellement. Un Chef subit les mêmes résultats que l'unité avec laquelle il est empilé. (voir les Aides de Jeu).

Note de Conception : *Lors de ce qui a été l'un des pires exemples de tirs d'artillerie de l'histoire Britannique, les artilleurs navals de Red Cliffs ont tiré plus de 180 boulets de 24 livres sur les navires Espagnols en approche les 17 et 18 mars, ne causant que des dommages superficiels. Ce record abyssal a été réitéré avec l'arrivée des renforts Français et Portugais de la Havane le 19 avril. Aucun compte-rendu officiel pour ceci n'a jamais été donné, bien que des preuves anecdotiques suggèrent qu'à chaque occasion les artilleurs Britanniques ont été aveuglés pendant plusieurs minutes à cause de la fumée de leurs propres tirs, faisant de chaque tir un tir au jugé contre des cibles en mouvement. Il est aussi probable que les batteries Britanniques aient été positionnées trop haut sur la falaise, faisant de chaque tir un tir plongeant nécessitant non seulement un azimut correct mais aussi une portée parfaite pour obtenir un coup direct. Les Espagnols ont ensuite déplacée la batterie à une altitude inférieure après avoir pris possession des ouvrages. Ils étaient capables de faire ricocher leurs boulets à la surface de l'eau comme une pierre plate sur une mare, excluant le besoin d'une précision absolue pour la portée.*



II. COMMENT GAGNER

2.1 Victoire Décisive Britannique

Le joueur Britannique contrôle les hexs 2825, 2524 & 2325 à la fin du Tour de Coup de Main 10.

2.2 Victoire Décisive Espagnole

Le joueur Espagnol contrôle les hexs 2825, 2524 & 2325 à la fin du Tour de Coup de Main 10.

2.2.1 Contrôle Espagnol

Le contrôle est obtenu au moment où une unité de combat Espagnole en Ordre de Parade, autre qu'une unité d'Indiens ou d'Artillerie occupe l'hex.

- L'Espagnol reçoit un ajustement de +1 au Moral d'Armée à chaque fois qu'il gagne le contrôle d'un hex de victoire décisive.
- L'Espagnol subit un ajustement de -1 au Moral d'Armée à chaque fois qu'il perd le contrôle d'un hex de victoire décisive.
- La Perte du contrôle Espagnol a lieu lorsqu'une unité de combat Britannique en Ordre de Parade, autre qu'une unité d'Indiens, de Nègres ou d'Artillerie réoccupe l'hex.
- L'Espagnol ne gagne ni ne perd de Moral d'Armée pour le contrôle du Fort Red Cliffs.

2.3.1 Victoire Substantielle

Si le Moral de l'Armée Britannique ou Espagnole tombe à 0, l'autre joueur obtient automatiquement une Victoire Substantielle selon la Règle de la Série 16.3.

2.3.2 Test de Moral Français

Au moment où le Moral de l'Armée Espagnole tombe à 8, le joueur Espagnol lance un dé et consulte la Table d'Impact sur le Moral Français sur les Aides de Jeu. Appliquez le résultat immédiatement. Ceci est un événement unique, il ne sera pas répété si le Moral de l'Armée Espagnole remonte au-dessus de 8 puis retombe à 8 ou moins ultérieurement.

2.3.3 Victoire Marginale

En supposant qu'il n'y a pas eu de victoire automatique, une victoire marginale sera donnée au joueur Espagnol s'il a 3 PV ou plus de plus que le joueur Britannique à la fin du dernier tour de jeu. Une égalité en PV, ou une marge espagnole de 2,5 PV ou moins, ou une marge de ½ PV ou plus Britannique est une victoire marginale Britannique.

2.4.1 Points de Victoire Indiens

Les unités de combat Indiennes valent ½ PV au lieu de 1 PV chacune.

2.5 Hexs Objectifs & Pertes de Chefs

2.5.1 Barricades

Les Barricades Espagnoles sont des sources de Ravitaillement Espagnoles (voir 3.6). Le joueur Britannique reçoit +1 PV pièce pour leur destruction et le Moral d'Armée Espagnol baisse de 1 pour chaque.

2.5.1.2 Destruction de Barricades : Pour détruire un hex de Barricade, une unité de combat en Ordre de Parade, autre que de l'artillerie doit commencer le tour dans la barricade. L'unité passe toute sa phase de mouvement à détruire la barricade. Placez un marqueur « Destroyed Stockade » dans l'hex.

2.5.2 Plantation du Gouverneur

Le joueur Espagnol reçoit +1 PV pour la destruction de la Plantation du Gouverneur et le Moral d'Armée Britannique baisse de 1.

2.5.2.2 Destruction de la Plantation

La procédure de destruction de la Plantation est identique à celle de destruction des barricades (voir 2.5.1.2).

2.5.3 Puits Britannique (hex 2225)

Le Britannique subit un ajustement de -1 au Moral d'Armée au moment où cet hex fortifié est occupé par une unité de combat Espagnole en Ordre de Parade parce que le seule puits disponible pour la garnison Britannique se trouve là. De même, le Britannique récupère +1 au Moral d'Armée lorsque l'hex n'est plus occupé par l'ennemi.

2.5.4 Pertes de Chefs

Voir la Table des Points de Victoire sur les Aides de Jeu.

III. REGLES SPECIALES

3.1 Météo

A chaque Phase Météo, le joueur espagnol fait un jet sur la Table Météo (voir la Piste des Tours de Siège).

3.2 Evénements Aléatoires

Aux tours où il est indiqué « Event Card » sur la Piste des Tours, les deux joueurs tirent des cartes. Le joueur Britannique tire en premier.

- Les effets des Evénements Aléatoires sont imprimés sur chaque carte. Faites attention à bien lire les instructions et à les suivre précisément.
- Il n'y a pas de maximum pour le nombre de cartes en main autorisé. Les cartes ne peuvent pas être défaussées sauf si cela est explicitement indiqué dans les instructions de la carte.
- Les cartes peuvent être jouées à tout moment pendant la partie. Un joueur n'a pas besoin d'être le joueur en phase pour pouvoir jouer une carte d'Evénement Aléatoire.
  - » Note : Sept cartes sont imprimées en rouge. Ces cartes *doivent* être jouées au moment où elles sont tirées et ne peuvent pas être gardées en main.
- Plusieurs cartes peuvent être jouées en même temps et les résultats peuvent être accumulés.
  - » L'autre joueur peut répondre en jouant des cartes. Il est possible pour chaque camp de joueur plusieurs cartes en même temps. En termes pratiques, jouer plusieurs cartes sera plutôt un événement occasionnel que régulier.

3.2.2 Restrictions sur les Cartes d'Evénements

- 26 cartes ont la mention « Tours de Siège Uniquement » et ne peuvent être jouées que pendant cette portion du jeu.
- 12 cartes ont la mention « Coup de Main Uniquement » et ne peuvent être jouées que pendant cette portion du jeu.
- 14 cartes n'ont pas de restriction de tour de jeu et peuvent être jouées à tout moment.
- Trois cartes sont divisées par le mot « OU », seule le moitié supérieure ou inférieure de ces cartes peut être jouée. Les joueurs doivent faire très attention si une demi carte est indiquée « Tours de Siège Uniquement » ou « Coup de Main Uniquement » ou si elle n'a pas d'indication.
- 18 cartes ont des drapeaux Britanniques. Seul le joueur Britannique peut jouer ces cartes.
- 19 cartes ont des drapeaux Espagnols. Seul le joueur Espagnol peut jouer ces cartes.
  - » Parmi les cartes Espagnoles, il y a sept cartes avec des petits drapeaux secondaires indiquant des troupes alliées aux Espagnols. Ces drapeaux sont purement informatifs.
- 18 cartes ont les drapeaux Britannique et Espagnol. Ces cartes peuvent être jouées par n'importe quel joueur.
  - » Il y a une carte divisée avec la moitié supérieure Britannique et la moitié inférieure Espagnole.
- Si un joueur tire une carte qu'il n'est pas autorisé à jouer, il la garde en main. Ceci représente des renseignements limités sur les intentions de l'ennemi.

3.2.2 Momentum et Evénements Aléatoires
Chaque camp peut dépenser 1 Marqueur de Momentum par Phase d'Evénements Aléatoires pour tirer une carte d'Evénements Aléatoire supplémentaire. Cette utilisation du Momentum est une addition à la Règle de la Série 12.6.

3.3 Violation de Garnison

Au moins un PF de combat à l'exception de l'artillerie des Nègres ou des Indiens doit garnisonner chacune de ces positions : Fort George (2325), Queen's Redoubt (2825), et Prince of Wales Redoubt (2524) pendant la portion des Tours de Siège de la partie.

- Le Britannique subit -1 au Moral d'Armée par position et par tour s'il ne réussit pas à maintenir la garnison ; maximum -3.

3.4 Déclarer un Coup de Main

Les unités Espagnoles ne peuvent pas être adjacentes à des côtés d'hex fortifiés Britanniques avant la déclaration d'un Coup de Main (voir 1.2.1.2).

- **Exception :** Fort Red cliffs (voir 3.14.2)

Le joueur Espagnol peut déclarer un Coup de Main pendant n'importe quel Tour de Siège, mais un Coup de Main est automatique après le Tour de Siège 16.

- Déplacez le marqueur de Tour de Jeu sur la Piste des Tours de Coup de Main.
- Le marqueur Météo passe sur la Piste des Tours de Coup de Main, et la météo en cours reste en application jusqu'à la fin de la partie.
- Utilisez la Séquence de Jeu de Coup de Main.
- Le Moral d'Armée Espagnol est ajusté ainsi lorsqu'un Coup de Main est déclaré :
  - » -2 MA si rien de ce qui suit n'a de brèche : Fort George (2325), Queen's Redoubt (2825), Prince of Wales Redoubt (2524).
  - » -1 MA si un seul des hexs précédents a une brèche.

» Si deux ou plus des hexs précédents ont une brèche lorsqu'un Coup de Main est déclaré, il n'y a pas de pénalité au Moral d'Armée Espagnol.

- Tout Raid Britannique doit être terminé (voir 3.9.4) et aucun autre Raid n'est autorisé jusqu'à la fin de la partie.
  » Les unités dans la Case de Raid retournent dans des hexs fortifiés amis sur la carte principale. Les Indiens et les KFR peuvent revenir dans le Village Indien (voir 3.7.11).
- Le joueur Britannique ne peut pas faire de jet d'arrivée des Prisonniers de Guerre au tour où le joueur Espagnol déclare un Coup de Main (voir 3.7.8.2.1).

Motivation pour Attaque Précoce : Si le joueur Espagnol déclare un Coup de Main avant le Tour 16, il reçoit tous les Evénements Aléatoires Espagnols prévus pour être tirés entre le tour en cours et le tour 16, tandis que le joueur Britannique n'en reçoit aucun.

- **Exemple :** Si le joueur Espagnol déclare un Coup de Main au tour 12, seul le joueur Espagnol recevra les cartes d'Evénements Aléatoires prévues pour les tours 14 à 16. Ces cartes sont immédiatement ajoutées à la main du joueur Espagnol dans le cadre de la déclaration du Coup de Main.

3.5 Finir la Construction d'une Redoute

Si la météo le permet, les marqueurs de construction sont retournés sur leur face terminée *à moins d'être adjacents à une unité de combat ennemie.*

- Voir 3.7.10 pour la procédure.

- Les redoutes Espagnoles ont une orientation et doivent être alignées en conséquence dans l'hex. Les côtés d'hex d'arrière et de flancs-arrière d'une redoute ne sont pas considérés comme fortifiés.

3.6 Bombardement de Siège et Ravitaillement Espagnol

L'artillerie de siège espagnole est représentée par les marqueurs de redoutes armées.

- Les Redoutes ne peuvent tirer que sur les côtés d'hexs fortifiés Britanniques afin d'y créer une brèche.
  » **Note Importante :** Lorsque les redoutes espagnoles tirent sur les côtés d'hexs fortifiés britanniques, la ligne de vue n'est pas bloquée par la présence d'unités de combat amies ou ennemies dans les hexs intermédiaires (voir 3.10.1). Ceci est une exception à la Règle de la Série 11.42.

- Les Redoutes doivent être ravitaillées pour tirer.
  » Une redoute est ravitaillée si elle est dans ou adjacente à un hex de route ou un hex terminé et intact de la Route Corduroy qui peut tracer une ligne d'hexs ininterrompue d'hexs de route/Route Corduroy jusqu'à un quelconque hex de Barricade Espagnole sans passer à travers des unités ennemies ni leurs Zones de Contrôle.
    - **Distinction :** Les Pistes non-Corduroy ne comptent pas dans ce cas.
    - **Note Spéciale :** La Route Corduroy s'étend à travers l'intérieur de chaque Barricade et n'est pas considérée comme automatiquement détruite si la Barricade est détruite. La Route Corduroy à l'intérieur de la Barricade devra être détruite séparément (voir 3.7.9.1 pour la procédure).

- Les Redoutes ravitaillées peuvent tirer deux fois, sur la même cible ou des cibles différentes.
  » Si une source de ravitaillement est détruite, la cadence de tir est réduites de 2 tirs par phase à un seul (voir 2.5.1.2).
  » Si les deux sources de ravitaillement son détruites, aucun Bombardement de Siège n'est autorisé jusqu'à la fin de la partie.

- Les brèches causées par le Bombardement de Siège ne peuvent être réparées que par l'intermédiaire d'Evénements Aléatoires.
  » L'artillerie de la Garnison Britannique ne peut pas tirer à travers des côtés d'hexs avec une brèche (voir 3.10.2).

3.7 Mouvement

3.7.1 Chefs

3.7.1.2 Restrictions du Commandement Britannique : (hiérarchie – Campbell, von Hanxladen*, von Horn, McDonald et Franchimastable).

- Le Major Général Campbell et le Colonel von Hanxladen* peuvent commander toutes les unités.
- Le Colonel von Horn ne peut pas commander les Indiens.
- Le Major MacDonal ne peut pas commander les Régulier.
- Franchimastable ne peut commander que les Indiens et le KFR.

* Le Colonel von Hanxladen est une unité optionnelle fournie afin d'équilibre le jeu pour le Britannique. Les deux joueurs doivent être d'accord pour que le Britannique puisse l'utiliser avant le début de la partie. S'il est utilisé, il se déploie au départ dans Fort George.

- Pentzel est un demi chef uniquement lorsqu'il occupe le Fort Red Cliffs. En tant que tel, il peut choisir parmi les 8 tactiques pendant le Combat Rapproché. Son statut de demi chef est identifié par l'étoile jaune sur le pion.

Note de Conception : *Le Colonel von hanxladen était le commandant en chef Hessois. Il a été tué en menant l'assaut*

britannique de Mobile plus tôt au cours de la campagne. Son absence a gravement limité le commandement et le contrôle Britannique pendant le siège de Pensacola. Il a été fourni dans la pions pour que les joueurs puissent modéliser un scénario hypothétique au cours duquel il aurait survécu à Mobile.

3.7.1.3 Restrictions du Commandement Espagnol : (Hiérarchie – de Galvez, Ezpeleta, Don Giron et Boiderot).

- Le Lt. Général de Galvez peut commander toutes les unités.
- Ezpeleta et Don Giron ne peuvent pas commander les unités Françaises.
- Le Capitaine Boiderot ne peut commander que les unités Françaises.

3.7.2 Ville de Pensacola / Fort Pensacola
Ces hexs sont considérés comme du terrain infranchissable pour toutes les unités. Les unités forcées de retraiter dans ces hexs sont capturées à la place.

- Les unités ne peuvent pas choisir l'option tactique de Contournement (Turn Flank) si le seul flanc ouvert disponible est un hex de la Ville de Pensacola.

Note de Conception : *Les Espagnols ont rendu les colonies des Florides Orientale et Occidentale aux Britanniques à la fin de la guerre de sept ans en 1763. Bien qu'il y avait une importante population Anglaise dans ces colonies, elles sont restées principalement Espagnoles, tant dans leur culture que dans leur loyauté. Par conséquent, Don Bernardo de Galvez voyait Pensacola comme une ville Espagnole et était anxieux pour qu'elle ne soit pas endommagée pendant la bataille. Le Major Général Britannique John Campbell était aussi concerné par les dommages de la ville et le bien-être de ses résidents. Sa principale raison de ne pas continuer à occuper la ville de Pensacola ou son fort était simplement parce qu'il n'avait pas suffisamment de troupes pour cela. Le résultat fut que Pensacola fut considérée "ville ouverte" par les deux camps. Selon les règles de la guerre au 18ème siècle, cela signifiait que la ville était hors limite pour toute unité de combat sous le commandement des deux belligérants.*

3.7.2 Mouvement du Mortier

- Le mortier peut bouger *et* tirer pendant les Tours de Siège. Au cours des Tours de Coup de Main, il peut bouger *ou* tirer.
  - » Utilisez le marqueur "Moved/Fired" pour indiquer le statut pendant les Tours de Coup de Main.
- Le mortier reçoit un bonus de +1 PM lorsqu'il est empilé avec une unité d'infanterie ou de milice en ordre de parade, à l'exclusion des Indiens.
- Le mortier reçoit un bonus de +2 PM lorsqu'il est empilé avec des sapeurs.
  - » Ces unités doivent commencer et rester avec le mortier pendant toute la Phase de Mouvement.
  - » **Note :** Ces bonus en PM ne sont *pas* cumulatifs.

3.7.3.1 Empilement des Mortiers et de l'Artillerie
L'artillerie de campagne peut traverser un mortier ou s'empile avec lui uniquement lorsqu'il se trouve dans une barricade ou une redoute.

- Le tir de l'artillerie intrinsèque représenté par les marqueurs de redoutes armées n'est pas limité.

3.7.4 Mouvement à Travers les Côtés d'Hexs Fortifiés
- Les unités amies peuvent entrer et sortir des hexs fortifiés sans coût supplémentaire en PM. Les unités ennemies paient le coût du terrain de côté d'hex (voir Hexs Fortifiés & Matrice des Côtés d'Hexs).

3.7.5 Repli Indien
- Si toutes les unités de combat en défense dans un hex de Palmetto ou de bois sont Indiennes et/ou KFR, at qu'aucune des unités en attaque n'est Indienne, KFR, ou Infanterie Légère, alors les Indiens en défense peuvent annoncer un Repli Indien après que l'attaquant a désigné son unité de tête, mais avant la résolution du Combat Rapproché.
  - » **Note :** Les Indiens en défense qui sont "fixées" peuvent choisir de faire un Repli Indien pour un coût de -1 au Moral d'Armée.

- Les Indiens ou KFR en défense retraitent de 3 hexs, selon les priorités définies en 3.14.5, vers un hex qui n'est pas adjacent à une unité ennemie.

  - Marquez-les avec un marqueur "Indian Withdrawal".
  - » Le marqueur est automatiquement retiré à la fin de la Phase de Mouvement amie suivante.

- Effets du marqueur de Repli Indien :
  - » Les unités qui se replient ne peuvent ni bouger ni attaquer, mais elles gardent leur ZDC et se défendent normalement.
    - ■ **Note :** Si elles sont attaquées alors qu'elles sont sous un marqueur de Repli, elles ne peuvent pas choisir de faire un nouveau Repli Indien.

Note de Conception : *Le Repli Indien peut se produire même face à une cavalerie plus mobile parce que les dragons Espagnols perdaient souvent la trace des Indiens qu'ils poursuivaient dans les bois ou la broussaille de palmetto. Les raiders Indiens se dispersaient et se rassemblaient à un endroit prédéfini pour reprendre le raid.*

3.7.6 Zone de Contrôle
- Toutes les unités de type Infanterie Légère étendent leur ZDC dans les hexs de Palmetto. Tous les autres types d'unités ne l'étendent pas.

- Les ZDC s'étendent hors mais pas dans les côtés d'hexs fortifiés (voir 3.14.1).
  - » **Exception :** Côtés d'hexs avec une brèche.

3.7.7 Mouvement Hors-Carte
Il est autorisé uniquement pendant les Tours de Siège.

3.7.7.1 Joueur Britannique : Seul le joueur Britannique peut entrer/sortir par les bords Nord ou Est de la carte.

- Les unités peuvent sortir de la carte en utilisant les hexs D, E ou F. Les unités doivent avoir encore au moins 1 PM pour pouvoir sortir.
  - » Si les unités faisaient partie d'un Raid (voir 3.9) elles peuvent aussi sortir par n'importe quel hex contenant un symbol de "Raid".

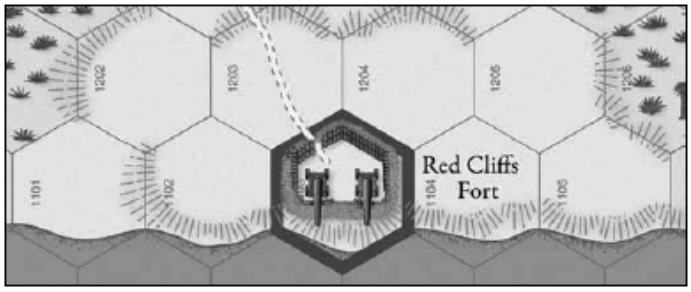
- Les unités sont placées sur la Piste des Tours de Siège comme si elles devaient arriver en renforts au tour suivant.

- Ces unités peuvent revenir par les hexs D, E ou F avec leur pleine capacité de mouvement.
  - » Si les unités faisaient partie d'un Raid, elles peuvent aussi être mises dans la Case de Raid.

- Si des unités ennemies ou leurs ZDC occupent un hex d'entrée, voir 3.7.8.3.

- Les unités qui entrent ne peuvent pas arriver surempilées.

- Au moment où le joueur Espagnol déclare un Coup de Main, les unités en Mouvement Hors-Carte sont immédiatement placées dans la Case 1 de la Piste des Tours de Coup de Main. Ces unités, y compris les ex-Raiders arrivent en renforts par les hexs D, E ou F avec leur pleine capacité de mouvement pour la Phase de Mouvement.



3.7.7.1.2 Encart de Fort Red Cliffs : Pentzel peut faire une tentative pour quitter l'Encart FRC par partie.

- L'unité effectue un Test de Moral de Départ et peut quitter l'encart si elle le réussit.
  - » Le Test de Moral de Départ n'est pas autorisé si Pentzel est adjacent à une unité de combat enenmie.
- Placez l'unité trois tours plus tard sur la Piste des Tours de Siège.
- L'unité retourne en jeu par l'hex E.
  - » Si le Coup de Main Espagnol est déclaré avant l'arrivée de Pentzel, alors cette unité est retirée du jeu sans perte de PV ni de Moral d'Armée.

Note de Conception : *L'artillerie représentée dans l'hex de Fort Red Cliffs n'est là que dans un but esthétique. Elle représente les batteries orientées vers la Baie de Pensacola et n'a aucune fonction dans le jeu.*

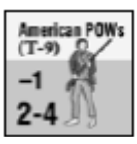
3.7.7.2 Joueur Espagnol : Le seul mouvement hors-carte permis au joueur Espagnol est l'entrée/sortie de l'encart Fort Red Cliffs.

- Les unités Espagnoles commençant leur mouvement dans l'hex B sont immédiatement placées dans l'hex C et ne peuvent pas aller plus loin pendant ce tour. Le mouvement de C vers B est autorisé de la même façon.

3.7.7.2.1 L'Honneur Français : Les unités Françaises ne peuvent jamais être déployées dans les encarts de Fort Red Cliffs et Santa Rosa.

3.7.8 Renforts
3.7.8.1 Joueur espagnol :
- Tour 5 : Choctaw, hex C.
- Tour 7 :
  - » Transferez le Sapeur de Santa Rosa vers une des Barricades Espagnoles.
  - » Les unités qui arrivent (pas le Sapeur) doivent subir le tir de Fort Red Cliffs si Pentzel occupe toujours l'hex en Ordre de Parade (voir 1.10).
    - ■ Les unités qui survivent peuvent être placées sur ou dans un rayon de 2 hexs d'une Barricade Espagnole non occupée par l'ennemi et non détruite, ou sur l'hex d'entrée C. *Elles ne peuvent pas aller plus loin pour ce tour.*
    - ■ Les unités qui arrivent ne peuvent pas se placer adjacentes à des unités de combat ennemies.

3.7.8.2 Joueur Britannique :
- Tour 2 : Creeks, hex E.
- Tour 5 : Choctaw 3, hex E.
- Tour 11 : Chickasaws, hex E.



3.7.8.2.1 Renforts Variables : A partir du Tour 9, le joueur Britannique peut faire un jet pour voir si l'unité de Prisonniers de Guerre Américains arrive.

- Les PG arrivent sur un jet de 0 ou 1.
- Les PG qui arrivent sont placées dans la Plantation du gouverneur sauf si elle est occupée par l'ennemi ou détruite. Dans ce cas, placez-les dans l'hex E ou F.
- **Note :** Le joueur Britannique *ne peut pas* faire le jet d'arrivée des PG au tour où le joueur Espagnol déclare un Coup de Main (voir 3.4).

Note de Conception : *Les Britanniques offraient souvent aux PG Américains l'opportunité de sortir des barges de prisonniers du port de New York en échange de leur service dans l'Armée Britannique. La plupart des PG Américains refusaient de combattre leurs ex-camarades. Les Britanniques ont toutefois découvert que nombre de ces mêmes prisonniers n'avaient aucun problème pour servir l'Armée Britannqie en garnison des Iles Caraïbes, ni pour combattre les Espagnols. 280 d'entre eux étaient en route pour Pensacola lorsque la frégate où ils étaient embarqués rencontra un navire courrier en provenance du port de St. Marks en Floride. Le capitaine de ce vaisseau informa le capitaine de la frégate que Pensacola était déjà tombée aux mains des Espagnols. Le régiment de PG fut alors emmené en Jamaïque, où il servit jusqu'à la fin de la guerre. Toutefois, Pensacola n'était pas encore tombée, et cela ne devait pas se produire avant trois semaines—temps qui aurait été largement suffisant à ce régiment de PG pour atteindre Pensacola à temps et la défendre contre le Coup de Main Espagnol.*

3.7.8.3 Renforts Retardés : Si des unités ennemies ou leurs ZDC bloquent un hex d'entrée, les renforts qui arrivent sont retardés d'un tour de jeu.

- Placez-les dans l'hex non bloqué le plus proche en payant le coût du terrain de l'hex pour entrer sur la carte. Si plusieurs hexs sont disponibles, alors le joueur qui fait entrer les unités peut choisir.
- Les joueurs peuvent toujours retarder volontairement l'arrivée de leurs renforts.
  - » **Note :** Les renforts Espagnols du Tour 7 subiront toujours le tir de Fort Red Cliffs, qu'ils aient été ou non retardés volontairement, du moment que Pentzel occupe l'hex en Ordre de Parade.

3.7.9 Construction de la Route Corduroy

- La Route Corduroy ne peut être construite que le long des hexs de chemins ou piste Route Corduroy.
- L'unité qui construit doit provenir d'un hex de Route Corduroy pré-existant non détruit ou depuis un hex de Barricade Espagnole non détruite.
- La Route Corduroy peut être construite par des Sapeurs en Ordre de Parade ou de l'infanterie en Ordre de Parade *autre que des Indiens ou des Grenadiers.*
  - » Les Sapeurs construisent à la vitesse de 4 hexs par tour (voir 4.3.5).
  - » L'Infanterie construit à la vitesse de 2 hexs par tour.
- Tant qu'elles construisent, les unités ne peuvent jamais entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie.
- Les unités qui construisent la Route Corduroy ne peuvent pas faire aussi un mouvement normal au cours du même tour.
- Les marqueurs de Route Corduroy représentent le bout de la route. Avancez simplement le marqueur avec l'unité qui construit la route.
  - » **Eclaircissement :** Chaque marqueur de Route Corduroy ne peut être avancé que par une seule unité par tour. Faire des "sauts de grenouilles" avec le marqueur en utilisant plusieurs unités de construction au cours du même tour n'est pas autorisé.

3.7.9.1 Destruction de la Route Corduroy : Les unités de combat ennemies en Ordre de Parade autre que de l'artillerie qui commencent leur Phase de Mouvement dans un hex de Route Corduroy et qui ne se déplacent pas, peuvent détruire la route en plaçant un marqueur "Route Détruite" dans l'hex.

3.7.9.2 Réparation de la Route Corduroy : Toute unité qui peut construire la Route Corduroy peut aussi la réparer en commençant sa Phase de Mouvement dans un hex détruit. Au lieu de se déplacer, elle répare les dégâts en retirant le marqueur de destruction à la fin de la Phase de Mouvement.

3.7.10 Construction des Redoutes
Le joueur Espagnol peut construire des redoutes dans tout hex autre qu'un marais et qui n'est pas adjacent à une unité de combat ennemie. Toutefois, les redoutes avec une valeur d'artillerie intrinsèque ne peuvent être construites que dans ou adjacentes à des routes ou la Route Corduroy.

- Les hexs avec une redoute terminée sont considérés comme du terrain clair pour toutes les autres règles.
- Le nombre de pions fourni est une limite à la construction des redoutes.

3.7.10.1 Procédure :
- Elles peuvent être construites par des Sapeurs ou de l'infanterie (sauf des Indiens) en Ordre de Parade.
- Si la météo le permet, une unité peut placer un marqueur de construction dans l'hex qu'elle occupe au lieu de se déplacer.
  - » **Exception :** Les Sapeurs peuvent dépenser 2 PM pendant leur Phase de Mouvement avant de placer le marqueur (voir 4.3.4).
- Les marqueurs de construction sont immédiatement retirés si des unités de combat ennemies autre que de l'artillerie entrent dans l'hex.
- Voir 3.5 pour terminer la construction.

3.7.11 Case de Mouvement de Raid Britannique
Les Chefs et les unités de combat en Ordre de Parade éligibles sur la carte principale peuvent entrer dans la Case de Raid.

- Les Indiens et KFR doivent commencer dans les deux hexs d'un hex fortifié ami ou dans le Village Indien.
- Les autres unités Britanniques doivent commencer dans un hex fortifié ami.

» **Exception :** Les unités suivantes ne peuvent *jamais* être placées dans la Case de Raid : Campbell, British Seamen ou Marines, Negroes, Pensacola Militia, Civilian Volunteers, Americain POWs et Artillerie Waldeck.

- Pas plus de 6 PF (ou 7 sir le KFR est inclut), l'Obusier et les Chefs éligibles peuvent se trouver dans la Case de Raid en même temps.
- Les unités qui commencent leur tour dans la Case de Raid peuvent revenir dans n'importe quel hex fortifié ami sur la carte principale, en respectant l'empilement, et *ne peuvent pas aller plus loin pour ce tour.*
  » Les Indiens et le KFR peuvent revenir dans le Village Indien.
- Les unités dans la Case de Raid doivent revenir dans n'importe quels hexs fortifiés amis sur la carte principale, en respectant l'empilement lorsque l'Espagnol déclare un Coup de Main (voir 3.4).
  » Les Indiens et le KFR peuvent revenir dans le Village Indien.
- **Note Importante :** Les unités ne peuvent pas faire de Raid au tour où elles entrent dans la Case de Raid.

3.8 Détruire l'Artillerie

Pendant la Phase de Ralliement des *Tours de Coup de Main*, le joueur Britannique peut détruire l'artillerie en garnison.

- La présence d'unités amies supplémentaires n'est pas nécessaire pour détruire les canons. Retirez simplement l'unité d'artillerie de garnison pendant la Phase de Ralliement.
- L'artillerie de garnison peut être détruite même si des unités de combat ennemies sont adjacentes.
- Le Britannique subit une pénalité de -1 MA à chaque tour où il détruit des canons. Le nombre de canons détruits pendant le tour n'a pas d'influence sur l'ajustement de -1 au MA.
- L'Espagnol ne gagne pas de Moral d'Armée ni de PV pour les canons détruits de la sorte. Placez des pions "spiked garrison artillery" dans la case prévue sur la carte afin de ne pas les confondre avec les unités éliminées ou capturées normalement.

3.9 Raids Britanniques

3.9.1 Procédure

- Pour engager un Raid, le joueur Britannique doit avoir au moins une unité éligible (voir 3.7.11) dans la Case de Raid et tout Raid précédent doit avoir été terminé.
- Placez le marqueur de Raid soit :

» Adjacent à un côté d'hex fortifié ami sur la carte principale

OU

» Dans les hexs 3413, 3410, 3406 ou 3401 avec un symbole de Raid.

- Placez toutes les unités de la Case de Raid participant au Raid sous le Marqueur de Raid sur la carte. Les unités placées sous le Marqueur de Raid sont éligibles pour bouger *immédiatement* selon la procédure de Mouvement de Raid expliquée ci-dessous.

3.9.2 Mouvement de Raid

- Toutes les unités se déplaçant avec un Marqueur de Raid, y compris l'obusier, reçoivent 7 PM par tour, *ou 8 PM si le Raid est accompagné du KFR* (voir 4.1.2).
  » Les Raiders ne peuvent pas utiliser le Mouvement Stratégique, mais tous les autres modificateurs de mouvement s'appliquent.
- Le Mouvement de Raid peut être utilisé pour entrer dans un hex adjacent à l'ennemi, mais les raiders doivent cesser leur mouvement en entrant dans une ZDC ennemie.
- Les unités se déplaçant sous un Marqueur de Raid doivent se déplacer empilées, et ne peuvent jamais traverser une unité ou pile d'unités amie ne faisant pas partie du Raid.
- Des unités peuvent quitter le raid pendant que la pile du raid se déplace. Ces unités ne pourront pas se déplacer avant le prochain tour. Elles ne sont plus considérées comme faisant partie du raid.
  » **Exception :** Combat de Raid (voir 3.9.3).
- Des unités ne peuvent pas être "ramassées" par une pile de raid en mouvement pour se joindre au Raid.
- Les Indiens en Raid peuvent faire un Repli Indien (voir 3.7.5).

3.9.3 Combat de Raid

- Le Combat de Raid ne peut être dirigé que contre un seul hex ennemi.
- Pour se qualifier en tant que Combat de Raid, au moins une des unités en attaque doit être sous le Marqueur de Raid au moment du combat. D'autres unités en attaque qui ont commencé le Mouvement de Raid sous le Marqueur de Raid et qui lui sont adjacentes au moment du combat sont considérées comme des Raides pour le Combat de Raid en cours et peuvent y participer.
- Lorsqu'ils attaquent, les raiders choisissent l'unité de tête de l'ennemi (pour représenter la surprise).
- Les raiders en attaque reçoivent un DRM de +1 en plus des autres modificateurs.
- L'utilisation de la Diversion est autorisée pendant un Raid.
- Les unités en raid *ne peuvent pas* se combiner avec des unités amies n'étant pas en raid pour effectuer un Combat Rapproché contre le même hex.
- Les Chefs accompagnant un Raid ne peuvent pas affecter les restrictions d'utilisation des marqueurs tactiques pour des combats amis adjacents. Ceci est une exception à la Règle de la Série 12.53).

3.9.3.1 Retraite : Les raiders retraient selon les priorité de 3.14.5, mais il peuvent choisir à la place de retraiter vers leur hex d'entrée.

3.9.4 Fin du Raid

Un raid peut continuer jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produisent :

1) **Combat :** Après la fin du Combat Rapproché des Raiders, que ce soit en attaque ou en défense, le Marqueur de Raid est remis dans la Case de Raid. Les unités se déplacent et combattent normalement par la suite. Un nouveau Raid ne peut pas être engagé avant le prochain Tour Britannique.
2) **Fin Volontaire :** Le joueur Britannique peut mettre fin au Raid volontairement *avant de déplacer les unités en Raid* en remettant le Marqueur de Raid dans la Case de Raid. Les unités se déplacent et combattent normalement et un nouveau Raid ne peut pas être engagé avant le prochain Tour Britannique.
3) **Vent ou Tempête :** Le Marqueur de Raid est retiré et remis dans la Case de Raid. Les unités se déplacent et combattent normalement, en fonction des limitations de la météo. Un nouveau Raid ne peut pas être engagé avant le prochain Tour Britannique.
4) **Déclaration d'un Coup de Main :** Le Marqueur de Raid est retiré lorsque l'Espagnol déclare un Coup de Main. Les unités se déplacent et combattent normalement. *Aucun autre Raid ne peut avoir lieu jusqu'à la fin de la partie.*

Note de Conception : *Les Britanniques appliquaient une politique de raid très fougueuse pendant la plupart des sièges. A plusieurs occasions, ils ont réussi à surprendre les troupes Espagnoles travaillant sur la route Corduroy et les ouvrages de siège, entraînant des pertes et l'endommagement de certains ouvrages. Ils causaient aussi des problèmes à de Galvez en ce qui concerne la sécurité de ses canons de siège ainsi que sa capacité à leur amener suffisamment de poudre et de boulets depuis les barricades. C'était au cours de l'un de ces raids que de Galvez a été blessé à la main et à l'estomac. Ces raids ont causé une érosion constante du moral parmi les troupes Espagnoles pendant que les pertes augmentaient et que leurs camarades disparaissaient pour être retrouvés plus tard scalpés.*

3.10 Tir Défensif de l'Artillerie

3.10.1 Eclaircissement sur les Lignes de Vue

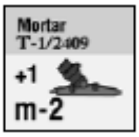
- Le Palmetto ne bloque pas la ligne de vue.
- Lorsqu'une redoute armée Espagnole tire sur un côté d'hex fortifié Britannique, la ligne de vue n'est pas bloquée par la présence d'unités amies ou ennemies (voir 3.6).

3.10.2 Artillerie de Garnison : L'artillerie de garnison Britannique n'a aucun PM. Elle ignore les résultats de retraite. Si elle est désorganisée, elle le fait sur place.

- *L'artillerie de garnison peut tirer uniquement à travers les côtés d'hexs fortifiés sans brèche.*
- Lorsqu'ils sont à l'intérieur d'un Hex Fortifié, l'Obusier et l'artillerie Waldeck ne peuvent pas s'empiler, mais ils peuvent se traverser. Chacune de ces unités peut s'empiler avec l'artillerie de garnison (ceci est une exception à la Règle de la Série 7.1).
  - » **Note :** L'artillerie Waldeck peut combiner son tir avec l'artillerie de garnison lorsqu'elles sont empilées, en fonction de la limitation de portée, ou bien elles peuvent tirer séparément. L'obusier *ne peut pas* combiner son tir et tire toujours séparément.

- En plus des pertes de pas causées par le combat, *l'artillerie de garnison perd un pas au moment où un second côté d'hex fortifié à travers lequel elle peut tirer subit une brèche.*
- L'artillerie de garnison est éliminée si chaque côté d'hex à travers lequel elle peut tirer subit une brèche.
  - » **Exception Importante :** Comme l'artillerie de garnison localisée en 2724 et 2826 ne peut tirer qu'à travers deux côtés d'hexs fortifiés, ces unités perdent un pas lorsque le premier côté d'hex subit une brèche et sont éliminées lorsque le second (et dernier) côté d'hex fortifié à travers lequel elles peuvent tirer subit une brèche.

3.11 Tir de Mortier (Espagnol Uniquement)



- Le mortier dirige son tir dans un hex cible.
- Le mortier ne peut pas combiner son tir avec d'autres types d'artillerie.
- La portée du mortier est de 5 hexs et il n'a pas besoin d'avoir une LDV pour tirer, mais il ne peut jamais cibler intentionnellement des unités adjacentes.
  - » Sa portée passe à 6 hexs lorsqu'il tire depuis une redoute ravitaillée (voir 3.6).
- Le tir du mortier est sujet à la Dispersion & Dérive (voir le diagramme correspondant sur la carte).
- Lancez un dé et comparez le résultat au diagramme pour déterminer où tombent réellement les boulets. Si des unités occupent l'hex, les dégâts sont déterminés en lançant un dé sur la "Table des Dégâts du Mortier" (voir les aides de jeu).
- Si le mortier a perdu un pas, appliquez un DRM -1 sur la Table des Dégâts du Mortier.

3.12 Tir de l'Obusier (Britannique Uniquement)

- L'obusier peut tirer deux fois par tour : une fois pendant la Phase de Tir Défensif de l'Artillerie et une fois pendant la Phase de Tir Offensif de l'Obusier.
- L'obusier ne peut pas combiner son tir avec d'autres types d'artillerie.
- La portée de l'obusier est de 4 hexs, et il n'a pas besoin d'avoir une LDV pour tirer.
- Les dégâts sont résolus sur la Table des Dégâts de l'Obusier (voir les aides de jeu).

Note de Conception : *Contrairement aux points de force de l'artillerie régulière où chaque point de force*

représente deux canons, l'unité d'obusier représente quatre obusiers de 6 livres spécialement modifiés avec des roues plus grandes, ce qui les rends plus faciles à déplacer à travers le palmetto et les hautes herbes. Pendant le siège, les Britanniques ont employé ces canons pour faire des raids et des sorties afin d'harceler la construction des tranchées Espagnoles et de menacer leurs barricades. Ce fut la soudaine rafale de boulets d'obusiers pendant une sortie tôt le matin qui causa la démoralisation et la fuite du régiment Espagnol Hibernia (Irlandais) pour la première fois de son histoire, obligeant le commandant du régiment à demander à de Glavez que son unité ait l'autorisation de mener le premier assaut dans les forts Britanniques.

3.13 Tir des Fusils

3.13.1 Bien qu'équipé de fusils, le KFR n'est pas pénalisé en Combat Rapproché (voir 4.1.3). L'indication de fusils "R" dans un rond blanc est là pour vous rappeler cette distinction.

Note de Conception : *Les Rangers étaient équipés de tomahawks et d'autres armes de mêlée.*

3.14 Combat Rapproché

3.14.1 Hexs Fortifiés :

- Les hexs fortifiés offrent un avantage défensif au camp qui les occupe.
- Les ZDC s'étendent hors mais pas dans les côtés d'hexs fortifiés (voir 3.7.6).
- *Aucune unité n'est obligée d'attaquer hors d'un hex fortifié sauf si elle est dans une ZDC enenmie à cause d'un hex de flanc ouvert ou d'une brèche.*
  - » **Exception :** Les unités fixées doivent attaquer.
  - » **note :** Si des unités choisissent d'attaquer depuis un hex fortifié, toutes les unités ennemies adjacentes doivent être engagées, soit par la (ou les) unité(s) qui attaque(nt) depuis l'hex, ou d'autres unités amies, ou une combinaison des deux.
- Les unités dans un hex fortifié Britannique ne sont jamais considérées encerclées pour la détermination du DRM de combat rapproché si elles sont adjacentes à au moins un côté d'hex sans brèche. Ceci est une exception à la Règle de la Série 12.7.
- Voir la Matrice des Hexs & Côtés d'Hexs Fortifiés pour les modificateurs de combat.

3.14.1.2 La cavalerie ne peut jamais attaquer à travers un côté d'hex fortifié sans brèche.

3.14.1.3 Attaque Combinée : Les unités attaquant depuis un hex fortifié peuvent combiner leur attaque avec d'autres unités.

3.14.1.4 Avance Après Combat : Les unités dans un hex fortifié ne sont pas obligées d'avancer après combat à moins d'être séparées de l'hex libéré par un côté d'hex non fortifié ou avec une brèche. Ceci est une exception à la Règle de la Série 12.23 Etape 9).

- **Exception :** Si l'unité de tête d'une attaque combinée a attaqué depuis un hex fortifié, elle doit occuper l'hex libéré par l'ennemi.

3.14.1.5 Retraite : Les unités dans un hex fortifié, *à l'exception de Ft. George et les ouvrages d'extension de la Queen's Redoubt,* qui se font tirer dessus ou sont attaquées uniquement à travers des côtés d'hexs sans brèche peuvent ignorer les résultats de Retraite. Les autres unités dans l'hex en défense *ne font pas* de test de moral. Ceci est une exception à la Règle de la Série 13.1.

- **Eclaircissement :** Les unités dans des hexs fortifiés qui choisissent la tactique "Repli" seront quand même obligées de quitter l'hex si le repli est réussi.

3.14.1.6 Désorganisation : *A l'exception de Ft. George et les ouvrages d'extension de la Queen's Redoubt,* les unités dans les hexs fortifiés qui se font tirer dessus ou qui sont attaquées uniquement à travers des côtés d'hexs sans brèche ne sont pas automatiquement désorganisées. A la place l'unité fait un test de moral.

- Si elle réussit, elle n'est pas désorganisée et les autres unités dans l'hex en défense *ne font pas* de test de moral.
- Si elle rate, elle est désorganisée. Les autres unités dans l'hex ne font pas de test de moral.

3.14.1.7 Capture : *A l'exception de Ft. George et les ouvrages d'extension de la Queen's Redoubt,* les unités dans les hexs fortifiés qui sont attaquées uniquement à travers des côtés d'hexs sans brèche et qui reçoivent un résultat Capture sont quand même capturées ; cependant les autres unités dans l'hex en défense ignorent le test de moral obligatoire. Ceci est une exception à la Règle de la Série 13.1.

3.14.2 Exception du Fort Red Cliffs :

- L'Espagnol n'a pas besoin d'attendre la déclaration d'un Coup de Main pour faire un combat rapproché contre le Fort Red Cliffs (voir 3.4 & 1.2.1.2).
- Tant que Pentzel occupe Fort Red Cliffs en Ordre de Parade, le Britannique peut continuer de tirer sur les renforts Espagnols qui arrivent (voir 3.7.8.1).

3.14.3 Plantation du Gouverneur :

- La Plantation ne peut jamais être la cible d'un Bombardement de Siège.
- Voir le Tableau des Effets du Terrain pour les modificateurs au combat.
- Voir 2.5.2 pour les ajustements en PV et au Moral d'Armée.

3.14.4 Redoutes et Barricades Espagnoles:
- Les barricades ne peuvent pas subir de brèche, mais elles peuvent être détruites (voir 2.5.1.2).
- Les redoutes terminées ne peuvent pas subir de brèche ni être détruites.
  - » **Note Importante :** Comme la valeur de l'artillerie intrinsèque d'une redoute armée Espagnole ne peut être utilisée par le joueur Espagnol que contre des côtés d'hexs fortifiés Britanniques, le joueur Britannique ne peut pas utiliser les valeurs d'artillerie des redoutes Espagnoles occupées par les Britanniques. Remplacez le marqueur de redoute armée par un marqueur "Destroyed Battery". *Appliquez un ajustement de PV et au Moral d'Armée équivalent à la perte d'un pas.*

3.14.5 Priorités de Retraite :
- Les unités Britanniques retraitent vers les hexs fortifiés contrôlés ou la Plantation du Gouverneur si elle est intacte. De plus, les Indiens et le KFR peuvent choisir de retraiter vers le Village Indien, et les Raiders peuvent choisir de retraiter vers leur hexs d'entrée.
  - » **Note Importante :** Si elle est désorganisée, une unité peut *arrêter* se retraite dans un hex fortifié sans brèche, même si elle n'a pas franchi la distance de 3 hexs. Ceci est une exception à la Règle de la Série 13.1.
  - » Si l'empilement est violé par cet arrêt, alors l'unité doit continuer de retraiter vers le bord Est de la carte si possible.

- Les unités Espagnoles retraitent vers les Barricades Espagnoles intactes.
  - » **Note Importante :** Si elle est désorganisée, une unité peut *arrêter* se retraite dans un hex de Barricade, même si elle n'a pas franchi la distance de 3 hexs. Ceci est une exception à la Règle de la Série 13.1.
  - » Si l'empilement est violé par cet arrêt, alors l'unité doit continuer de retraiter vers un hex côtier ou le bord Ouest de la carte si possible.

3.15 Commandement & Contrôle Franco-Espagnol
- Les unités Espagnoles et Françaises ne peuvent jamais terminer une Phase de Mouvement empilées volontairement.
  - » **Exception :** de Galvez peut s'empiler avec, et commander toutes les unités (voir 3.7.1).
- Les unités Espagnoles et Françaises qui commencent une Phase de Mouvement empilées doivent manœuvre pour se dépiler si possible.
- Des unités Espagnoles et Françaises empilées subissent un ajustement de -1 à leur moral en Combat Rapproché, que ce soit en attaque ou en défense.
- Des unités Espagnoles et Françaises peuvent coopérer lors d'attaques provenant d'hexs séparés contre un hex ennemi commun, mais ne peuvent pas avancer après combat ensembles dans l'hex libéré par l'ennemi.

IV. UNITES SPECIALES

4.1 King's Florida Rangers

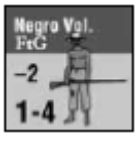
4.1.1 Empilement
Le KFR ne compte jamais dans l'empilement.

4.1.2 Bonus de Mouvement en Raid
Les unités en Raid, y compris l'obusier, reçoivent un PM supplémentaire (pour un total de 8 PM) si elles sont accompagnées par le KFR.

4.1.3 Combat
- Les Rangers ne sont pas pénalisés en Combat Rapproché à cause de leurs fusils (voir 3.13.1).
- A moins d'être seul, le KFR ne peut jamais être choisi comme unité de tête en Combat Rapproché.
- Le KFR peut ajouter son PF (+1) et son moral (+1) comme facteurs supplémentaires en Combat Rapproché.
  - » **Eclaircissement :** Il est possible pour une pile contenant le KFR d'atteindre 7 PF.
- Le KFR peut utiliser le Repli Indien (voir 3.7.5).

4.1.4 Retraite
Lorsque le KFR est empilé avec des unités qui doivent retraiter ou qui sont désorganisées, il peut les accompagner volontairement de la même façon qu'un chef (voir la Règle de la Série 14.31).

Note de Conception : *L'unité des King's florida Rangers est un groupe d'hommes quelque peu énigmatique. Certaines sources les appelle les Kings Rangers, les West Florida Rangers ou bien les West Florida Royal Foresters. L'une des meilleures sources indique que l'unité était composée d'hommes des bois très expérimentés qui combattaient en temps que "irréguliers". Bien que la plupart des hommes provenaient de l'actuelle Géorgie du Sud, d'Alabama et de la pointe de la Floride, certains loyalistes venus du New Jersey ont grossi les rangs. Le KFR offrit un superbe service aux Britanniques pendant l'assaut sur Mobile en janvier 1781 et a été une véritable épine pour le camp Espagnol en menant des raids pendant le siège de Pensacola.*



4.2 Volontaires Nègres

Les Volontaires Nègres commencent la partie avec un moral d'unité de -2, mais ils peuvent, grâce à des Evénements Aléatoires, augmenter leur moral jusqu'à 0. Dans ce cas, remplacez les Volontaires par leur pion alternatif.

4.3 Sapeurs Espagnols

Les sapeurs arrivent sur une des Barricades Espagnoles avec les renforts du Tour 7 sauf si leur entrée est modifiée par le jeu d'un Evénement Aléatoire.

Note de Conception : *L'unité de Sapeurs commence la partie en construisant des emplacements de canons sur l'Ile Santa Rosa.*

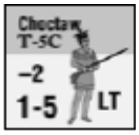
4.3.1 Empilement
Les Sapeurs ne comptent jamais dans l'empilement.

4.3.2 Mouvement
- Lorsque l'unité est seule, elle ne peut jamais entrer volontairement dans un hex adjacent à l'ennemi.
- Si elle commence sa Phase de Mouvement seul et adjacente à une unité ennemie, elle doit se déplacer dans un hex non adjacent si possible.
  - » Si elle est incapable de faire un mouvement d'éloignement volontaire à cause d'unités ennemies, de leurs ZDC ou d'un terrain infranchissable, elle est capturée.
- Les Sapeurs apportent un bonus de +2 PM au mortier lorsqu'ils se déplacent avec lui pendant toute la Phase de Mouvement.

4.3.3 Combat
- Lorsque l'unité est seule, elle se défend avec sa force de défense provisoire de (1) PF.
- Lorsqu'elle est empilée avec des unités amies, elle n'ajoute PAS le (1) PF à la force de la pile et ne peut pas être choisie comme unité de tête.

4.3.4 Construction d'une Redoute
Voir 3.7.10.
- Les Sapeurs dépensent 2 PM pour placer un marqueur de construction de redoute.
  - » **Note :** Les Sapeurs peuvent dépenser 2 PM pour se déplacer avant de placer un marqueur de construction de redoute.

4.3.5 Construction de la Route Corduroy
Les Sapeurs construisent la Route Corduroy à la vitesse de 4 hexs par tour (voir 3.7.9).



4.4 Choctaw Espagnol
Ces Indiens peuvent changer de camp suite à un Evénement Aléatoire. Si cela se produit, remplacez le pion par son équivalent Choctaw Britannique.

4.5 Tirailleurs
Les 1st et 2nd compagnies de Tirailleurs sont introduites dans le jeu par des Evénements Aléatoires. Le joueur Espagnol aura le choix de "décomposer" définitivement un des régiments de trois lignes en unités de tirailleurs. Ces régiments; Guadalajara, Espana et Aragon sont imprimés en rouge, comme les pions de Tirailleurs, pour faciliter leur identification.

4.6 Volontaires Américains
La Milice des Volontaires Américains est introduite dans le jeu par des Evénements Aléatoires. Lorsqu'elle est seule dans un hex, l'unité Américaine se défend normalement, mais elle ne peut attaquer que si elle est empilée avec d'autres unités amies. Les joueurs pourront s'en rappeler grâce au 1 PF indiqué entre parenthèses.

V. LE VILLAGE INDIEN

5.1 Défense Indienne dans le Village

Les Indiens Britanniques qui se défendent dans un hex de Village Indien non détruit augmentent leur moral imprimé de +1.

5.2 Occupé par les Espagnols

Si le joueur Espagnol occupe le Village, il est considéré détruit. Placez le marqueur "Destroyed Village" dans l'hex.

- Chaque Indien Britannique fait immédiatement un test de moral, où qu'il soit sur la carte.
  - » Réussite = aucun effet supplémentaire.
  - » Echec = cette unité Indienne est retirée du jeu sans ajustement en PV ni au Moral d'Armée.

VI. SCENARIOS

6.1 SCENARIO DE L'ASSAUT HISTORIQUE

6.1.1 Durée du Scénario

Tours 1-9 sur la Piste des Tours de Coup de Main, sauf si un camp obtient une victoire automatique.

6.1.2 Placement

Espagnol

Hex 3323	Garnison Habana
Hex 3322	Del Rey
Hex 3223	Principe & 1st Bd. Arty "A"
Hex 3222	Redoute (face à 3223) & 1st Bd. Arty "B"
Hex 3122	Don Giron & Navarra
Hex 3021	Soria & 2nd Bd. Arty "A"
Hex 3020	Flanders
Hex 2920	Hibernia
Hex 3121	Redoute Armée (4PF) (face à 3022), de Galvez & Mortar
Hex 3117	Redoute (face à 3118) & 2nd Bd. Arty "B"
Hex 3221	Marqueur du bout de la Route Corduroy
Hex 2718	Redoute Armée (5PF) (face à 2719)
Hex 2618	Redoute (face à 2518) & Fr. Arty "A"
Hex 2518	Boiderout, Agenois, Gatinois & Poitou
Hex 2219	Luisiana Rangers
Hex 2119	Luisiana Dragoons
Hex 2118	Espana, Aragon & 3rd Bd. Arty
Hex 2117	Luisiana Grenadiers & Guadalajara
Hex S-2	New Orleans Militia & 2nd Cataluna
Hex S-1	Habana Militia & Fusiliers de Habana

Sur ou adjacent à n'importe quelles unités Espagnoles (sauf le Français) : Ezpeleta, Grenadiers & Inf. Légère.

Non utilisé dans ce scénario : Skirmishers, Seamen, Sappers, Sp. Choctaw, Naval Arty, Fr. Marines, Fr. Chasseurs, Du Cap Fusiliers, Fr. Arty Battery B & American Volunteers

Britannique

Hex 2825	McDonald, MD Loyalists, PA Loyalists & *HMS Mentor* Seamen
Hex 2724	16th Foot & Howitzer
Hex 2826	Light Infantry
Hex 2325	von Horn & 3rd Waldeck
Hex 1824	Civilian Volunteers
Hex 2524	Campbell, 3rd Bn Royal Americans, Grenadiers, *HMS Port Royal* Seamen & Penscola Militia
Hex 2225	Marines, Negro Volunteers (RE counter) & Waldeck Artillery
"Au départ"	Garrison Artillery
Village Indien	Franchimastabe, Choctaw 1, 2, & 3, Chickasaw, Creek & KFR

Non utilisé dans ce scénario : von Hanxladen, Pentzel, American POWs, Negro Volunteers (at-start counter) & Choctaw (RE counter)

6.1.3 Moral d'Armée

- Espagnol : 17
- Britannique : 16

6.1.4 Momentum

L'Espagnol commence avec 1 marqueur de Momentum.

6.1.5 Initiative

L'initiative est pour l'Espagnol au premier tour, suivi du Britannique. Pour les autres tours, l'ordre des joueurs est aléatoire.

6.1.6 Météo

Le temps est clair pour tous les tours de jeu.

6.1.7 Evénements Aléatoires

- Retirez les cartes suivantes de la pioche : toutes les cartes "Tours de Siège Uniquement" plus les cartes 7, 18, 19, 20 & 34.
- Mélangez les 21 cartes qui restent et donnez-en une à chaque joueur.
- Les joueurs tirent une carte d'Evénement Aléatoire supplémentaire au tour 3, comme indiqué sur les Piste des Tours de Coup de Main.

6.1.8 Brèches

- Placez un marqueur de brèche en 2125 (face à 2225).
- Placez un marqueur de brèche en 2325. Pour déterminer le côté d'hex a subi la brèche à cause du mauvais temps, lancez un dé sut la Table de Dispersion & Dérive du Mortier. Le résultat indique le côté d'hex avec la brèche ; sur un résultat de 0-3, c'est le joueur Britannique qui choisit.

6.1.9 Règle Spéciale du Scénario
- La Plantation du Gouverneur vaut 0 PV et n'entraîne pas de changement au Moral d'Armée.

6.1.10 Règles Inutilisées
- Déclarer un Coup de Main (3.4).
- Terminer la Construction (3.5).
- Bombardement de Siège (3.6).
- Mouvement Hors-Carte (3.7.7).
- Renforts (3.7.8).
- Construction/Destruction/Réparation de la Route Corduroy (3.7.9).
- Construction de Redoutes (3.7.10).
- Raids (3.7.11 & 3.9).
- Sapeurs Espagnols (4.3).
- Tirailleurs (4.5).

6.1.11 Conditions de Victoire
- **Décisive Espagnole :** L'Espagnol contrôle la Queen's Redoubt (2825) et Fort George (2325) où la Prince of Wales Redoubt (2524) à la fin du scénario. Voir 2.2.1 pour la définition de "contrôle".
- **Décisive Britannique :** Contrôle des trois hexs décisifs indiqués ci-dessus.
- **Substantielle :** Faire vaciller le Moral de l'Armée ennemie.
- **Marginale Espagnole :** Obtenir une marge de 3 PV ou plus à la fin du scénario.
- **Marginale Britannique :** Si l'Espagnol obtient une marge de 2 ½ PV ou moins, s'il y a égalité de PV ou une marge Britannique de ½ PV ou plus.

6.1.12 Echange du Momentum Espagnol avant de commencer (optionnel)
Le joueur Espagnol peut échanger son marqueur de Momentum par :

- Un round de Bombardement de Siège. Chaque redoute armée peut tirer deux fois sur la même cible ou des cibles différentes.
- Tirer une deuxième carte Evénement Aléatoire.

Réponse Britannique :

- Si le joueur Espagnol échange son marqueur de Momentum, le joueur Britannique reçoit l'unité RE Choctaw soit dans la Plantation du Gouverneur, soit dans le Village Indien.

Note Historique : *Les joueurs qui souhaitent jouer un scénario purement historique devraient ignorer ce segment optionnel. Le matin de l'assaut, les redoutes Queen's Anne et Prince of Wales avaient subi des dégâts mineurs, mais aucune brèche à cause du Bombardement de Siège.*

6.2 SCENARIO "SIEGE UNIQUEMENT"
Toutes les règles de placement à respecter sont les mêmes que pour la campagne, avec les exceptions suivantes :

6.2.1 Durée du Scénario
Tours 1-16 de la Piste des Tours de Siège, à moins qu'un camp obtienne une victoire automatique.

6.2.2 Unités Inutilisées
Von Hanxladen & Prisonniers de Guerre Américains.

6.2.3 Règles Inutilisées
- Déclarer un Coup de Main (3.4)
- Détruire l'Artillerie (3.8)

6.2.4 Conditions de Victoire
- **Décisive Espagnole :** Au moins un côté d'hex avec une brèche sur les trois hexs fortifiés Britanniques : Fort George (2325), redoutes Prince of Wales (2524) & Queen's Anne (2825).
- **Décisive Britannique :** Les deux barricades Espagnoles sont détruites.
- **Substantielle :**
  - » [Cas A] Faire Vaciller le Moral de l'Armée ennemie.
  - » [Cas B : Britannique uniquement] Forcer la Division Française à quitter le champ de bataille selon 2.3.2.
- **Marginale Espagnole :** Obtenir une marge de 3 PV ou plus à la fin du scénario.
  - » Si le joueur Espagnol n'obtient pas de Victoire Décisive, il gagne 1 PV par brèche à la fin de la partie.
- **Marginale Britannique :** Une marge Espagnole de 2 ½ PV ou moins, une égalité en PV ou une marge Britannique de ½ PV ou plus.
  - » Si le joueur Espagnol n'obtient pas une Victoire Décisive, le joueur Britannique gagne 1 PV par hex fortifié sans brèche, comme décrit plus haut, à la fin de la partie.

Variante d'utilisation des Tactiques pour jouer la *American Revolution Series* en solitaire

Conçue par Joel Toppen et publiée à l'origine dans le C3i n°22

Utilisez ces tables au lieu de tirer les marqueurs de Tactiques lorsque vous jouez en solitaire. Pour chaque situation de combat, suivez l'algorithme ci-dessous pour déterminer quelle Table de Tactiques utiliser. Les Tables de Tactiques nécessitent l'utilisation d'un dé à 6 faces (D6), d'un dé à huit faces (D8) et d'un dé à 10 faces (D10). Les joueurs devront se procurer un D6 et un D8.

Engagement *sans* Chef :
- Est-ce qu'un Repli est plausible ? utilisez la **Table 1**
- Si un Repli n'est pas plausible utilisez la **Table 2**

Engagement *avec* un Chef et l'adversaire n'a *pas* de chef :

Un Contournement n'est *pas* possible :
- Est-ce qu'un Repli est plausible ? utilisez la **Table 3**
- Si un Repli n'est pas plausible utilisez la **Table 4**

Un Contournement *est* possible :
- Est-ce qu'un Repli est plausible ? utilisez la **Table 5**
- Si un Repli n'est pas plausible utilisez la **Table 6**

Engagement *avec* un Chef et l'adversaire *a* un chef :

Un Contournement n'est *pas* possible :
- Est-ce qu'un Repli est plausible ? utilisez la **Table 7**
- Si un Repli n'est pas plausible utilisez la **Table 8**

Un Contournement *est* possible :
- Est-ce qu'un Repli est plausible ? utilisez la **Table 9**
- Si un Repli n'est pas plausible utilisez la **Table 10**

Lorsqu'une Table des Tactiques a été déterminée, lancez le dé approprié et consultez la table pour déterminer la Tactique utilisée par le camp.

RESUME HISTORIQUE

La Bataille de Pensacola

Par le Dr; Don Hanle, édité par Mark S. Miklos

Moi tout seul

C'est le genre de tir qui n'arrive qu'une fois sur un million, selon les artilleurs du *H.M.S Mentor* témoins de l'événement qui ont survécu pour raconter l'histoire. Leur navire avait disparu depuis longtemps, brûlé pour empêcher sa capture par la marine espagnole. Ils servaient alors sur la côte, maniant les canons de la Redoute de la Reine où, pendant un intense barrage de deux heures de canons de siège de 24 livres et de mortiers de 12" espagnols, un seul obus de mortier tomba au milieu du fort puis fit une série de rebonds vers la réserve de poudre.

Les hommes retenaient leur souffle en voyant la bombe atteindre les escaliers menant à la réserve souterraine. Elle se précipita à travers la porte qui venait juste d'être ouverte par un infortuné marin ramenant de la poudre et des boulets aux canons britanniques. Dans la seconde, une énorme explosion tua 40 marins et 45 Loyalistes du Maryland et de Pennsylvanie.

Malgré les efforts héroïques du reste de la garnison et des renforts du 60th Foot (américains royalistes), les Espagnols ont pulvérisé et submergé les ouvrages, se sont emparés des canons et ont commencé un tir dévastateur sur la ligne de fortification britannique suivante ; la Redoute Prince of Wales. Vers la fin de

l'après-midi du 8 mai 1781, le commandant britannique—le Major Général James Campbell—abaissa les couleurs signifiant son intention de se rendre. Ce qui n'était pas trop tôt pour le commandant espagnol, Don Bernardo Vicente Polimar de Galvez y Galerdo, qui savait que sa fragile armée approchait du point de rupture. Une autre journée de durs combats et elle se serait probablement dissipée aussi rapidement que la brume matinale qui l'avait tracassé en mars. Il accepta rapidement et avec reconnaissance la requête. Le siège de Pensacola long de deux mois était enfin terminé.

II

Comprendre comment les Britanniques en sont venus à défendre la plus grande ville espagnole de la côte nord-américaine contre une armée franco-espagnole nécessite de revenir aux lointains jours de la Guerre de Sept Ans. Cette guerre s'est terminée avec le Traité de Paris en 1763. La France fut expulsée de tous ses autres territoires Canadiens. L'Espagne, désespérant récupérer La Havane qu'elle avait perdu pendant les combats de 1762, offrit aux Britanniques les Florides Orientale et Occidentale en échange. Les Britanniques acceptèrent rapidement car cela devait leur donner le contrôle de tout le littoral Atlantique de l'Amérique du Nord, ainsi que la ville portuaire majeure de Pensacola. L'Espagne, cependant, acheta la Louisiane à la France. Le prix fut d'exiger que le roi d'Espagne rejoigne les français harcelés dans leur guerre contre l'Angleterre. Ainsi, pendant que la Révolution Américaine approchait, l'Angleterre et l'Espagne étaient les seules puissances Européennes à avoir des colonies en Amérique du Nord.

En 1776, la France et l'Espagne ont reçu des émissaires américains demandant une aide financière contre les Britanniques. Le roi de France Louis XVI et le roi d'Espagne Carlos III ont accepté sans hésiter. Lorsqu'il devint apparent que les Britanniques n'allaient pas ignorer les rebelles, la France augmenta son aide, puis finit par déclarer la guerre à l'Angleterre en juin 1778. L'Espagne hésitait à suivre la France dans la guerre. Le roi Carlos III était scandalisé que des sujets britanniques se soient rebellés contre leur souverain. Néanmoins, ce qui était mal pour l'Angleterre ne pouvait qu'être bon pour l'Espagne et Carlos finit par être persuadé de déclarer la guerre à l'Angleterre en juin 1779—bien qu'il refusât de combattre aux côtés des rebelles américains.

III

En 1779 le gouverneur de Louisiane était Don Bernardo de Galvez, un brillant et énergique aristocrate de 36 ans, fils du vice-roi de Nouvelle Espagne. Don Bernardo était bien éduqué et avait démontré son courage personnel à de nombreuses reprises pendant la Guerre de Sept Ans qu'il avait livrée au Portugal. Toutefois, C'est en 1769 pendant une campagne contre les Apaches au nord du Mexique que nous avons vu les vestiges de sa future grandeur en tant que chef et soldat. Bien qu'ayant été blessé trois fois, une fois par une flèche et deux fois par une lance, il a continué la campagne. Bien que n'ayant pas obtenu la reddition des Apaches, il a obtenu une paix grâce à son astuce diplomatique avec les Indiens.

Après être revenu en Espagne et avoir mené un assaut contre la citadelle d'Alger en 1775, où il fut à nouveau blessé, il repartit à nouveau en Nouvelle Espagne pour commander le Régiment de Louisiane stationné en Nouvelle Orléans. Avant que l'Espagne déclare la guerre à l'Angleterre le 21 juin 1779, de Galvez était devenu gouverneur de Louisiane.

De Galvez voulait immédiatement apporter la guerre aux Britanniques en lançant une campagne pour nettoyer le Mississipi de tous les postes Britanniques. Ceci devait non seulement ouvrir une voie fluviale majeure pour les futures opérations militaires, mais aussi avoir l'effet de sécuriser toute l'Amérique du Nord à l'ouest du Mississipi pour l'Espagne. Le problème était que pour cette opération, de Galvez ne disposait que d'un seul régiment colonial en sous-effectif.

Déterminé, de Galvez enrôla 1200 volontaires pour compléter son régiment et commença à construire une flotte de barges pour transporter ses troupes en amont afin de capturer Fort Manchac, à 130 kilomètres au nord de la Nouvelle Orléans. Il était à moins de trois jours du départ lorsque toute la flotte a été coulée ou gravement endommagée par un ouragan. Il lui faudrait le reste du mois de juillet pour reconstruire les bateaux, les charger avec du nouveau ravitaillement et lancer sa campagne.

Avec une série de feintes et de supercheries, de Galvez captura Fort Manchac et les forts gardant Bâton Rouge et Natchez. Remarquablement, il accomplit ce fait en moins d'un mois et sans avoir à appeler ses fragiles volontaires n'ayant pas encore subi l'épreuve du feu pour lancer le moindre assaut contre les positions fortifiées. Fin août 1779, de Galvez avait nettoyé tout le sud du Mississipi des forts Britanniques et capturé plus de 550 réguliers Britanniques avec leurs canons et leurs munitions.

Toutefois, de Galvez n'avait pas terminé. Il voulait récupérer tout l'ouest de la Floride pour l'Espagne et n'est presque pas revenu à la Nouvelle Orléans avant de planifier un assaut sur Mobile. Là, il devrait faire face à des réguliers Britanniques bien retranchés et en alerte. Il savait qu'il aurait besoin de plus de troupes s'il voulait avoir la moindre chance de victoire. Sa première requête de troupes à Cuba fut immédiatement rejetée par son supérieur militaire direct, le Capitaine Général Diego Joseph Navarro, qui lui expliquait qu'il ne souhaitait pas prendre le risque de perdre La Havane comme cela s'était produit en 1762. De Galvez en appela ensuite au supérieur politique de Navarro, le vice-roi de Nouvelle Espagne (son père) qui réussit à lui fournir un seul régiment d'infanterie. Ce serait difficile, mais de Galvez était déterminé à essayer.

En mars 1780, de Galvez débarqua sa petite force de 1400 réguliers et volontaires, soutenue par 12 navires, près de Fort Charlotte, et commença à amener ses canons lourds sur la côte. Ces canons avaient été si bien positionnés qu'il obligea l'ennemi à se rendre après une seule journée de bombardement. Encore une fois, ses ingénieurs et ses canons avaient capturé un fort pour lui sans avoir à lancer un Coup de Main.

Dès que Mobile fut tombée, de Galvez commença à harceler ses supérieurs pour obtenir plus d'hommes et de canons pour prendre le principal butin : Pensacola. Cette fois, le Capitaine Général Navarro resta catégorique ; il ne voulait pas envoyer le moindre autre soldat ou canon à de Galvez, car cela devrait trop sévèrement affaiblir les défenses de La Havane. Heureusement pour de Galvez, ses exploits avaient attiré l'attention du roi, qui, en juillet 1780, ordonna au Capitaine Général de soutenir de Galvez afin de reprendre Pensacola. De plus, le roi donna à de Galvez le commandement personnel de trois navires et de toutes les forces terrestres utilisées.

Le 16 octobre 1780, de Galvez quitta La Havane avec 11 vaisseaux de guerre, 52 transports et 3800 hommes. Un ouragan de deux jours coula quatre vaisseaux de ligne, endommagea gravement plusieurs autres bateaux et dispersa la flotte d'invasion. Il a fallu des semaines pour déterminer que plus de 2000 hommes et des tonnes de ravitaillement avaient été perdus pendant la tempête. De Galvez retourna à La Havane le 17 novembre et comme on pouvait s'y attendre, demanda à Navarro de lui donner une autre flotte et plus d'hommes et de ravitaillement. Navarro outré refusa la demande, mais là encore, l'avis du roi a prévalu.

Il faudrait encore du temps pour ré assembler la flotte, réparer les dégâts, acquérir et charger le ravitaillement et les hommes. Pendant ce temps-là, les Britanniques ne restaient pas sans rien faire.

IV

Le commandant Britannique à Pensacola était le Major Général James Campbell. Un vétéran de la Guerre de Sept Ans, où il a joué un rôle majeur pour mettre fin au soulèvement des indiens Pontiac près de Détroit. Après avoir livré la campagne de Boston en 1775 puis de New York et Philadelphie en 1777, Campbell se retrouva au commandement de Pensacola fin 1778.

Campbell était alarmé par l'état lamentable des fortifications de Pensacola et stupéfait que la ville empiétait si près des murailles que les maisons et les bâtiments bloquaient tous les secteurs de tir sur les approches terrestres. Il ordonna immédiatement la construction de nouvelles fortifications sur les hauteurs au nord de la ville.

Il tourna ensuite son attention vers les approches de la Baie de Pensacola. Il plaça ses canons les plus lourds dans la batterie pour garder l'anse, à moitié située sur l'île de Santa Rosa et l'autre moitié sur le continent au Fort Red Cliffs. Les sources varient, mais ces canons étaient le plus vraisemblablement des 36 livres. Le reste des canons fut déplacé de Ft. Pensacola vers une nouvelle série d'ouvrages et de forts construits sur les hauteurs au nord de la ville. Ils devaient être renforcés par les canons du *HMS Mentor* et du *HMS Port Royal* lorsqu'il devint évident qu'ils étaient très largement surpassés dans la Baie de Pensacola par la flotte Espagnole.

Campbell s'était alarmé de la perte rapide des forts Britanniques sur le Mississipi en 1779 et par la perte de Mobile en mars 1780. Travaillant avec la Royal Navy, Campbell prépara un plan pour reprendre Mobile par une opération terrestre et navale combinée. La force qu'il a envoyée était commandé par le Colonel von Hanxladen, et composée du 3ème Régiment Waldeck, des régiments loyalistes du Maryland et de Pennsylvanie, des Rangers du Roi de Floride, et de 400 Indiens Choctaws.

L'expédition von Hanxleden est arrivée le 5 janvier 1781, mais les navires ne pouvaient pas s'approcher suffisamment pour soutenir l'assaut principal. Néanmoins, von Hanxleden était déterminé à reprendre Mobile et il lança une attaque surprise à l'aube du 7 janvier. Malgré la surprise, les Espagnols se sont rapidement ralliés et ont riposté avec ténacité – repoussant plusieurs assauts avant de tuer von Hanxleden et son commandant en second Britannique. Ayant perdu leurs chefs, les Allemands et les Britanniques se sont repliés et ont commencé leur longue retraite vers Pensacola, guidés par les King's Florida Rangers qui mettaient également aux abois les Espagnols qui les harcelaient ; et plus particulièrement leur cavalerie.

Avec le retour des forces envoyées pour prendre Mobile, le Général Campbell savait que les préliminaires étaient terminés. Ce n'était qu'une question de temps avant que les Espagnols attaquent ses fortifications à Pensacola. Il n'a pas attendu longtemps.

V

Le 28 février 1781, de Galvez quitta La Havane avec 32 navires et plus de 3000 hommes. Ils avaient rendez-vous avec quelques 1400 soldats traversant les terres depuis Mobile sous le commandement du Général José de Ezpeleta et 1300 autres hommes naviguant depuis la Nouvelle Orléans. En tout, de Galvez devait avoir environ 5700 hommes sous son commandement.

Il est arrivé sur le littoral de Pensacola le 9 mars, et a rapidement débordé l'île Santa Rosa que les Britanniques avaient péremptoirement abandonnée. Il apprit aussi de quelques prisonniers Britanniques que le brick *Childers* avait fui dès que la flotte Espagnole avait été repérée pour prévenir la Jamaïque que Pensacola serait bientôt assiégée. De Galvez réalisa que sa fenêtre d'opportunité pour prendre Pensacola serait étroite.

De Galvez ordonna immédiatement à ses amiraux d'entrer dans la Baie de Pensacola pour débarquer son armée sur le continent. Les amiraux refusèrent, protestant qu'ils ne connaissaient pas la localisation du canal. Ils pointèrent aussi la batterie de canons de 36 livres positionnée dans le Fort Red Cliffs qui surplombait le littoral depuis le continent. En alternative, les amiraux suggérèrent de débarquer les forces de de Galvez sur l'île Santa Rosa. Puis ils leur donneraient des barques pour faire accoster les forces sur le continent.

Tandis qu'ils argumentaient, le navire Espagnol *Santo Servanto* naviguait allègrement à travers la flotte Espagnole à l'ancre, ignorant tous les signaux qui avaient été hissés. Le navire refusa de s'arrêter parce qu'il avait été capturé par un équipage du *H.M.S. Mentor* qui avait été fait prisonnier. Avant que les Espagnols puissent réagir et mettre leurs canons en batterie, le *Santo Servanto* arriva jusqu'au littoral puis dans la Baie de Pensacola. Sur ce navire se trouvaient les effets personnels de de Galvez et plus de 20000 livres sterling en or. C'en était trop pour de Galvez qui quitta ses amiraux écoeuré.

Le 16 mars, la partie de ses forces provenant de la Nouvelle Orléans arriva pour se joindre au reste de la flotte à l'ancre au large de l'île Santa Rosa. C'était maintenant ou jamais. Soit la flotte Espagnole entrait dans la baie, soit elle repartait. Après la troisième tentative échouée de de Galvez pour forcer les amiraux à entrer dans la baie le 17 mars au matin, il retourna sur son propre brick, le *Galveztown*, hissa son énorme bannière personnelle afin que tous puissent la voir, et ordonna à ses deux autres petits navires de le suivre.

Au grand étonnement des amiraux Espagnols, la minuscule flottille de de Glavez entra dans la baie et se dirigea sur Fort Red Cliffs. Les canons du fort tiraient salve après salve, sans causer aucun dommage appréciable. L'effet sur les Espagnols fut électrique. On entendait des vagues de "Vivas !" l'une après l'autre provenant de l'île Santa Rosa et des soldats encore à bord des navires. Ce fait devait être reconnu plus tard par le Roi Carlos II qui donna le droit d'ajouter "Yo Solo" (moi tout seul) sur les armoiries familiales. Les amiraux, honteux qu'un Général d'infanterie avait fait ce qu'ils avaient dit être impossible, n'avaient plus d'autre choix que de le suivre.

Le 19 mars, toute la flotte Espagnole s'exposa au feu des canons du Fort Red Cliffs. Malgré plus de 140 boulets tirés, les pertes étaient légères et tous les dégâts étaient superficiels. De Galvez avait enfin son armée à l'intérieur de la Baie de Pensacola.

Le 21 mars il a établi le contact avec les forces d'Ezpeleta qui avaient traversé les terres depuis Mobile. Au départ, Ezpeleta souhaitait que les forces de de Galvez l'aident à capturer le Fort Red Cliffs. De Galvez, ne voulant pas gaspiller plus de temps en missions secondaires, ignora le Fort Red Cliffs et marcha autour du Lagon Sutton pour établir son camp au nord est de la ferme Niel le 22. C'est là que les Espagnols ont construit leur première barricade et établit une tête de pont.

En réponse, le Général Campbell commença à déplacer ses forces de Pensacola vers ses nouvelles défenses au-dessus de la ville. Tout était en place le soir du 23. Campbell envoya un émissaire à de Galvez pour l'informer qu'il déclarait Pensacola ville ouverte et qu'aucun camp ne devait y déplacer ses forces ni mettre la ville en danger de quelque façon que ce soit. De Galvez fut enchanté de cette proposition, car il considérait que Pensacola était toujours une ville Espagnole, tandis que Campbell était soulagé d'apprendre qu'il n'aurait pas à étendre encore plus ses forces déjà bien minces.

VI

Il n'a pas fallu longtemps à de Galvez pour réaliser que la meilleure approche vers les positions Britanniques était depuis le nord. Pour cela, il décida de créer une seconde barricade, plus grande, à l'extrémité nord du Lagon Sutton. C'est à ce moment que le Général Campbell ordonna au chef des Indiens Choctaws, Franchimastabe de mener le premier des nombreux raids Indiens pour harceler les efforts Espagnols. Le 30 mars, un raid fut soutenu par un certain nombre de troupes Britanniques et une section d'obusiers légers. Les troupes légères Espagnols ont contre attaqué et repoussé les raiders.

Le 31 mars, de Galvez commença la construction de la route corduroy qui devait ensuite mener aux redoutes pour les canons de siège et les mortiers. Son problème était de détacher suffisamment de soldats pour garder la construction de cette route ainsi que les barricades et les zones de débarquement. De Galvez savait que les Britanniques disposaient d'environ 1000 hommes, dont certains réguliers Britanniques et Allemands. Pour battre cette force, il pensait que ses 5700 hommes seraient suffisants. Toutefois, ce qu'il n'avait pas pris en compte, c'était les 500 Indiens Chocktaw, Chickasaw et Creek qui

avaient rejoint les Britanniques, et, encore pire, combien ils s'étaient révélés agressifs et efficaces pour harceler la construction de ses ouvrages de siège. En se basant sur ces faits, il envoya une lettre datée du 3 avril au Capitaine Général Navarro pour lui demander encore plus de troupes.

Malgré sa force imposante, de Galvez savait que le temps jouait contre lui. Déjà des hommes commençaient à succomber à des maladies comme la fièvre et le tétanos. Il augmentait la pression su le Capitaine Général Navarro pour accélérer le mouvement et ramener les troupes qu'il avait reçues à La Havane, pour ne pas laisser les Britanniques répéter ce qu'ils avaient fait en 1762. Les amiraux Espagnols avaient aussi peur de subir un blocus dans la Baie de Pensacola su la Royal Navy faisait son apparition en grand nombre. La pluie et l'humidité faisaient pourrir la nourriture et les fortes pluies d'avril endommageaient certains des emplacements que ses hommes avaient si laborieusement construits.

Fin mars il envoya sa propre force de raid en amont de l'Escambia pour capturer le *H.M.S. Port Royal*, qui servait de prison pour environ soixante prisonniers de guerre Espagnols capturés pendant les raids Britanniques. Le *Port Royal* fut pris d'assaut par l'infanterie légère Espagnole, puis incendié et tous les prisonniers de guerre furent secourus. De Galvez fut enchanté par le retour de ces hommes, car il avait besoin de tous les hommes valides pour travailler sur la route corduroy et les retranchements s'il voulait capturer Pernsacola avant que la maladie, les raids et ses supérieurs de plus en plus inquiets à La Havane ne lui dérobent son armée déclinante.

La lettre de de Galvez demandant des renforts est arrivée à Cuba le 7 avril. Bien que son père fut absent, menant ce qui devait devenir une défense très réussie du Nicaragua face à une invasion Britannique, le Général Navarro conclut qu'il ne pouvait pas désobéir au ordres du roi qui étaient de soutenir le jeune de Galvez avec plus de troupes. Dénudant La Have de presque toute l'infanterie régulière qui y restait et pressant ses alliés Français de divertir des forces en route pour rejoindre Rochembeau dans la campagne de Yorktown, 2046 soldats français et espagnols supplémentaires partir pour Pensacola le 9 avril. Ces forces sont arrivées sur l'île Santa Rosa le 19 avril.

Cette fois les amiraux Espagnols connaissaient le passage et toute la flotte franco-espagnole traversa le barrage de Fort Red Cliffs avec peu de dommages et des pertes légères. Après avoir fait accoster ces forces, de Galvez fit l'inventaire de son armée. L'arrivée de troupes fraîches a fait monter ses forces totales à 7485 hommes. Pour les commander et les contrôler plus efficacement, il divisa son armée en cinq sections majeures—quatre brigades espagnoles et la Division Française. Il mit ensuite ses hommes au travail pour terminer la route et les constructions des redoutes d'où il pourrait faire tirer ses canons de siège et ses mortiers.

VII

Les Britanniques ont vite appris que les renforts Français et Espagnols faisaient d'un raid une prospective bien plus risquée. En quelques jours, le chef Indien Franchimastabe se plaignait au Général Campbell qu'il perdait bien trop de guerrier pendant les raids, et demandait que plus de soldats blancs les accompagnent. Le Général Campbell s'engagea solennellement à mieux soutenir ses alliés Indiens. Ces raiders supplémentaires prouvèrent leur valeur le 24 avril lorsque le Général Giron avec de l'infanterie légère et des sapeurs furent soudainement pris par surprise par un raid Indien sur la route corduroy. Giron mena une contre attaque avec l'infanterie légère, pour se retrouver confronté aux réguliers Britanniques cachés dans les broussailles palmistes. Tandis que les Espagnols échangeaient des tirs avec les réguliers Britanniques, les Indiens s'infiltraient autour des forces de Giron et les encerclaient presque. Réalisant qu'il était sur le point d'être encerclé, Giron ordonna la retraite. Les Britanniques ont poursuivi les Espagnols jusque dans leurs retranchements. Giron lui-même évita de peu de se faire scalper.

Au cours du même jour, de Galvez autorisa un brick armé de deux canons de 24 livres à voir combien il pourrait faire de dommages au Fort George depuis le large. Bien que les canons lourds avaient réussi à ouvrir une brèche dans le mur sud du fort, ils avaient tiré au-dessus de Pensacola. Le lendemain matin, le gouverneur Britannique Chester a envoyé un émissaire à de Galvez pour protester contre cette violation des règles de la guerre en tirant au-dessus d'une ville ouverte et de faire remarquer que le Général Campbell avait refuser de riposter depuis le fort par crainte de toucher la ville. De Galvez tomba immédiatement d'accord pour cesser de telles "expérimentations".

Tandis que le soleil se levait sur le 24 avril, les Espagnols furent surpris et confus par un feu de joie tiré par tous les canons de la garnison Britannique. L'émissaire envoyé vers de Galvez par le gouverneur Chester expliqua que les Britanniques fêtaient la victoire de Lord Cornwallis sur le Général Greene à Guilford Courthouse. De Galvez commença à s'inquiéter et Campbell commença à espérer que cette victoire pourrait signifier que des renforts Britanniques arrivent bientôt à Pensacola.

L'intensité des raids a augmenté pendant la semaine suivante tandis que les Espagnols se dépêchaient de terminer leurs ouvrages de siège et que les Britanniques s'appliquaient à les retarder. Les violents engagements des 27 et 29 avril ont causé de nombreuses pertes espagnoles, néanmoins les Britanniques furent incapables d'entrer dans, et détruire, les ouvrages Espagnols. Le 1er mai, les Espagnols avaient terminé leurs

deux premières redoutes à l'ouest des forts Britanniques. Pendant les quelques jours qui suivirent, les Espagnols ont poussé leurs travaux vers Pine Hill puis vers l'est où ils ont commencé à construire des redoutes pour une autre batterie de canons et mortiers de siège. Le 4 mai, le Colonel von Horn et le Major MacDonald commandaient 120 loyalistes et 80 Waldeckers lors d'un raid pour empêcher cette nouvelle construction. Ce raid a surpris les régiments Mallorca et Hibernia, les repoussants hors des ouvrages nouvellement construits. Le régiment Hibernia a tenté de se rallier, mais ne l'a pas pu à cause de l'explosion des obus tirés par la batterie d'obusiers Britanniques. Les raiders sont entrés dans l'ouvrage et ont réussi à détruire quelques canons de siège avant de se replier à cause de l'arrivée des renforts Espagnols.

Toute l'action militaire a été stoppée par une forte tempête le 6 mai, qui a fait s'échouer quelques navires Espagnols et causé des dommages aux redoutes Espagnols et aux forts Britanniques. Des soldats Espagnols ont rapporté être resté debout avec de l'eau profonde dans leurs retranchements, et la majorité de la poudre a été rendue inutilisable à cause de la pluie qui s'infiltrait. Néanmoins, les canons de siège Espagnols ont commencé à tirer de nouveau à 7h du matin le 7 mai. Les Britanniques ont tenté une sortie pour faire un raid l'après-midi du 7. Le tir des obusiers a tué quatre officiers espagnols et tué ou blessé environ 20 hommes.

VIII

Tandis que le soleil se levait sur le 7 mai, Don Bernardo de Galvez était en plein dilemme. D'une part, les positions Britanniques restaient largement intactes, faisant d'un coup de main une perspective fort coûteuse. D'autre part, il était sous une immense pression pour lancer l'assaut principal maintenant, avant de perdre son avantage en puissance de combat sur les Britanniques. Néanmoins, il avait appris ce matin qu'il lui restait moins de deux jours de munitions pour les 24 livres. De plus, l'augmentation des pertes causées par les raids Britanniques érodait le moral Espagnol à une vitesse alarmante. Ses alliés Français, anxieux de rejoindre l'armée principale Française en Virginie, menaçaient de partir, et il avait reçu une autre demande du Capitaine Général Navarro pour que l'armée retourne défendre La Havane le plus tôt possible.

Le soit, il tint un conseil des officiers et informa ses principaux commandants qu'il devraient attaquer le lendemain. Son plan était assez simple. Les canons de siège lourds devraient ouvrir le feu aux premières lueurs de l'aube et tirer jusqu'en début d'après-midi. Ils devraient concentrer leur tir sur la redoute Queen's Anne, puis ; lorsque l'assaut commencerait ; décaler le tir vers le sud pour engager la redoute Prince of Wales puis Fort George. Les première et seconde Brigades commandées par Giron devraient lancer un assaut combiné sur la redoute Queen's Anne. La troisième Brigade commandée par Longoria devrait attaque Fort George. La Division Française devrait frapper la plus petite position Britannique au centre, à la redoute Prince of Wales.

La canonnade a commencé dès qu'il faisait suffisamment clair pour y voir. Le bombardement—provenant de deux directions à la fois—fut si fort que les Britanniques ont eu beaucoup de mal à riposter. Le Général Campbell, suspectant que cela pourrait être le jour du coup de main, plaça ses alliés Indiens près de leurs campements le long de la rivière, à l'est de sa ligne. Ils devraient attaquer toute force Espagnol essayant de lancer un assaut depuis cette direction. Dans la redoute Queen's Anne, il plaça les deux régiments Loyalistes, l'Infanterie Légère, 16th Foot, les obusiers et quelques artilleurs navals. Dans la redoute Prince of Wales, il stationna le 60th Foot, les Grenadiers, les volontaires civils et marins (Milice de Pensacola). Dans le Fort George, il plaça le 3ème Régiment Waldeck, les Marines et les volontaires Nègres. Les Kings' Florida Rangers étaient le plus vraisemblablement avec les Indiens.

Vers 8h du matin, les régiments Français et Espagnols ont commencé à marcher à travers la broussaille palmiste pour former des colonnes d'assaut juste après la portée efficace de l'artillerie. La fumée des canons de siège, les drapeaux des régiments espagnols et français en mouvement étaient comme en suspension dans l'air immobile et humide. La visibilité commençait à décliner rapidement, ce qui était une bonne nouvelle pour les colonnes d'assaut, mais certainement pas pour les canons de siège. La Division Française et la Troisième Brigade n'étaient pas encore en position lorsqu'une énorme explosion secoua le sol. Tous les regards se sont tournés vers la redoute Queen's Anne tandis que des débirs—comprenant des canons, des hommes, de la terre et du bois—montaient vers le ciel. Tandis que la fumée se dissipait, tous savaient qu'une majeure partie du mur sud ouest de la redoute Queen's Anne s'était effondré.

Le Général Giron avait été pris par surprise par l'explosion mais sut reconnaître immédiatement

l'opportunité qui s'offrait à lui. En moins de 10 minutes, il avait formé sa colonne et commencé à avancer. La Première Brigade était menée par le Régiment Navarra et la Seconde par l'Hibernia. En quelques minutes ils avaient traversé une distance de 800 mètres et s'étaient retrouvés dans les ouvrages.

La scène dans la redoute Queen's Anne, tandis que le reste des défenseurs Britanniques affrontaient l'assaut Espagnol, était féroce et sanglante. Le reste des obusiers et des batteries Britanniques perçait des tours dans les formations Espagnols montant à l'assaut, mais il avait du mal à maintenir la cadence de feu. L'Hibernia réussit à approcher, puis s'est engouffré dans la brèche, utilisant ses baïonnettes pour repousser les marins et les 60th Foot rencontrés. Une fois à l'intérieur, les régiments Hibernia et Soria ont combattu épaule contre épaule, fixant la majorité du reste des marins et du 60th Foot tandis que l'Infanterie Légère et le 16th Foot essayaient de tenir les murs nord et est contre les régiments de la Première Brigade. Certains Indiens coururent en haut de la colline pour engager les Espagnols par l'arrière, mais la majorité d'entre eux est restée près de la rivière, hésitant à rejoindre une bataille des "hommes blancs".

Les artilleurs des obusiers ont essayé d'amener leurs canons jusqu'à la redoute Prince of Wales, mais n'y ont pas réussi ; les canons sont tombés aux mains des Espagnols. A la dernière seconds—peut être à cause d'une attaque dans le dos effectuée par les Indiens—le reste des défenseurs de la redoute Queen's Anne qui n'étaient pas blessés ont pris l'avantage d'une soudaine faiblesse dans l'attaque Espagnole provenant de l'est, se sont désengagés, et se sont repliés jusqu'à la redoute Prince of Wales—qui était toujours sous le feu des canons de siège Espagnols. Le Général Campbell a attendu jusqu'à ce que ses hommes en repli aient passé ses canons, puis a ouvert le feu sur les Espagnols les poursuivants, perçant de grands trous dans les régiments Espagnols, qui ont fini par se replier derrière les murs détruits de la redoute Queen's Anne.

Giron demanda à ce qu'on amène des canons de campagne, qui ont commencé un tir meurtrier sur les positions de la redoute Prince of Wales et Fort George—causant de nombreuses pertes. La riposte Britannique ne cause que peu de pertes parmi les espagnols tandis que leur hauteur supérieure rendait un tir direct contre eux presque impossible.

Tandis que les pertes Britanniques augmentaient, le Général Campbell appela ses officiers séniors, y compris Franchimastabe qui avait amené environ 50 guerriers avec lui, pour aider à défendre le fort de l'intérieur. Campbell donna aux Indiens autant de boulets et de poudre qu'ils pouvaient en transporter et détacha 300 hommes—principalement des marins, des loyalistes, des nègres et les King's Florida Rangers—pour se diriger par voie de terre en Géorgie. Ils sont parits vers midi, emportant les dernières dépêches de Campbell pour Lord Cornwallis.

A 15h, lorsque les Français ont commencé à avancer pour l'assaut final, le Général Campbell hissa un drapeau blanc au-dessus du fort et proposa une trêve de 24 heures, pendant laquelle on récupérerait les blessés pour s'en occuper. Le lendemain, le Major Général Campbell ne rendit pas seulement Pensacola aux Espagnols, mais aussi toute la colonie de la Floride Ouest. En retour, les 900 hommes Britanniques et Waldecks restant furent rendus avec tous les honneurs de la guerre tandis qu'ils déposaient leurs armes. Le 11 mai, les 139 défenseurs du Fort Red Cliffs ont aussi déposé les armes et se sont rendus.

Le Général Campbell et ses hommes reçurent la permission de retourner à New York. Donc Bernardo de Galvez reçut de grands honneurs par le Roi d'Espagne, resta gouverneur de Louisiane et de facto gouverneur de la Floride Ouest jusqu'en 1783. Tandis que la guerre contre les Britanniques approchait de la fin, de Galvez revint à La Havane, harcelant une fois de plus le Capitaine Général Navarro pour lui donner des forces afin d'envahir et prendre la Jamaïque à l'Angleterre – l'un des quelques ports restants aux Britanniques dans le Golfe du Mexique.

De Galvez revint en Espagne en 1783, combattit brièvement les Pays-Bas puis retourna en Nouvelle Espagne en 1785 pour devenir le nouveau gouverneur du Mexique. C'est vers cette période que Galvez Towne a été fondée, et qui devint plus tard la ville de Galveston au Texas.

Il serait difficile de surestimer les contributions de de Galvez à la réussite de la Révolution Américaine. Ces expéditions n'ont pas seulement détourné les Britanniques du bassin du Mississipi et de la Côte du Golfe, mais aussi fixé les forces navales et terrestres Britanniques tandis que la fin de partie critique se jouait en Caroline et en Virginie. De plus, la couronne Britannique avait interdit l'extension vers l'ouest des colons Américains au-delà des Appalaches. En contraste, les Espagnols devaient devenir des colons et des trappeurs Américains tandis qu'ils se déplaçaient vers la région du Mississipi. Si de Galvez n'avait pas réussi à Pensacola en mai 1781, il est possible que la guerre de 1812 aurait eu une issue complètement différente, ainsi que l'expansion ultérieure des Etats-Unis depuis le littoral Atlantique vers la Californie. Ce qui est très clair, c'est que de Galvez et le siège de Pensacola méritent bien plus qu'une note de bas de page dans l'histoire de la Révolution Américaine.

La Bataille de Pensacola

17 Mai 1781

Ordres de Bataille

FORCES ESPAGNOLES

Quartier Général – *Lieutenant Général de Galvez* – 120 hommes

Carabiniers	13
Sapeurs	107

Première Brigade – *Brigadier Général Don Geronimo Giron* – 1592 hommes

Régiments :

Del Rey (propriété du Roi)		419
Principe (propriété du Prince)		257
Navarra	672	
Habana		244

Deuxième Brigade – *Colonel Don Manuel de Pineda* – 1386 hommes

Régiments :

Soria	495
Hibernia (Irlandais)	467
Flandes (Flamands)	424

Troisième Brigade – *Colonel Don Francisco Longoria* – 1434 hommes

Régiments :

Guadalajara	328
Espana	482
Aragon	287
Luisiana	149
Dragoons	97

Quatrième Brigade – *Felipe Lopez Carrizosa* – 1323 hommes, personnel naval et attaché (principalement des artilleurs, des bateliers et des constructeurs)

Première Division "Flying Camp" – 741 hommes

Régiments :

2nd Cataluna	228
Fusiliers de Habana	78
Milice de Couleur – Habana	262
Milice de Couleur – New Orleans	173

Deuxième Division (Française) – *Capitaine Naval Boiderout – 725 hommes*

Troisième Division – Corps d'Artillerie – 471 hommes

FORCES BRITANNIQUES

Britanniques

16th Foot – *Lt. Colonel Alexander Dickenson* – 151 hommes

60th Foot (Américains Royalistes) – *Lt. Colonel William Stiell* – 173 hommes

Royal Artillery – 42 hommes

Royal Navy (estimation)

- *HMS Mentor* – 54
- *HMS Port Royal* – 52
- Marines – 43
- Artilleurs – 45

Allemands

3ème Régiment Waldeck – *Lt. Colonel Albrecht von Horn* – 310 hommes

Loyalistes

- Maryland Loyalists – *Major John McDonald* – 137 hommes
- Pennsylvania Loyalists – 63 hommes
- King's Florida Rangers – *Adam Chrystie* – 41 hommes

Milice

- Milice de Pensacola – 107 hommes
- Volontaires Civils – (variable)
- Volontaires Nègres – 50 hommes

Indiens – *Franchimastabe* – 400-500 guerriers

- Choctaw – 200-250
- Chickasaw – 80-100
- Creek – 120-150

Détachement Mixte (Allemands & Personnel Naval) au Fort Red Cliffs :

Major Freidrich Pentzel – 139 hommes

PENSACOLA 1781

Séquence de Jeu

SEQUENCE DE TOUR DE SIEGE

A. Segment du Joueur Espagnol

1. Phase de Météo ou Evénements Aléatoires
2. Phase de Violation de Garnison
3. Phase de Déclaration de Coup de Main
4. Phase de Fin de Construction
5. Phase de Bombardement de Siège
6. Phase de Mouvement
   - A. Renforts
   - B. Construction de la Route Corduroy
   - C. Placement des Marqueurs de Construction
7. Phase de Ralliement
8. Phase du Tir Défensif de l'Artillerie
9. Phase de Tir du Mortier
10. Phase de Tir des Fusils
11. Phase de Combat Rapproché
12. Avancement du Marqueur de Tour

B. Segment du Joueur Britannique

1. Phase de Mouvement (et de/vers la Case Raid)
   - A. Renforts (jet pour les Prisonniers de Guerre)
2. Phase de Ralliement
3. Mouvement de Raid
4. Phase du Tir Défensif de l'Artillerie
5. Phase de Tir Offensif de l'Obusier
6. Phase de Tir des Fusils
7. Phase de Combat Rapproché (et Combat de Raid)

C. Segment de Fin de Tour

1. Vérification de la Victoire Automatique
2. Avancement du Marqueur de Tour

SEQUENCE DE TOUR DE COUP DE MAIN

A. Segment de Déclaration de Coup de Main

1. Bougez les Marqueurs de Tour et de Météo
2. Vérifiez les Brèches
3. Fin des Raids
4. Renforts ; Tour en Cours seulement

[Pas de Jet pour les Prisonniers de Guerre]

B. Segment de Détermination de l'Initiative

(L'Espagnol a l'Initiative au Tour 1)

* Evénements Aléatoires : Tour 3 seulement

C. Segment du Joueur avec l'Initiative

1. Phase de Mouvement
2. Phase de Ralliement

A. Destruction de l'Artillerie de Garnison ; Britannique uniquement

3. Phase de Tir Défensif de l'Artillerie
4. Phase de Tir des Mortiers (Espagnol Uniquement)
5. Phase de Tir Offensif des Obusiers (Britannique Uniquement)
6. Phase de Tir des Fusils
7. Phase de Combat Rapproché

D. Segment du Second Joueur

1. Phase de Mouvement
2. Phase de Ralliement

A. Destruction de l'Artillerie de Garnison ; Britannique uniquement

3. Phase de Tir Défensif de l'Artillerie
4. Phase de Tir des Mortiers (Espagnol Uniquement)
5. Phase de Tir Offensif des Obusiers (Britannique Uniquement)
6. Phase de Tir des Fusils
7. Phase de Combat Rapproché
8. Détermination de la Victoire
9. Avancer le Marqueur de Tour