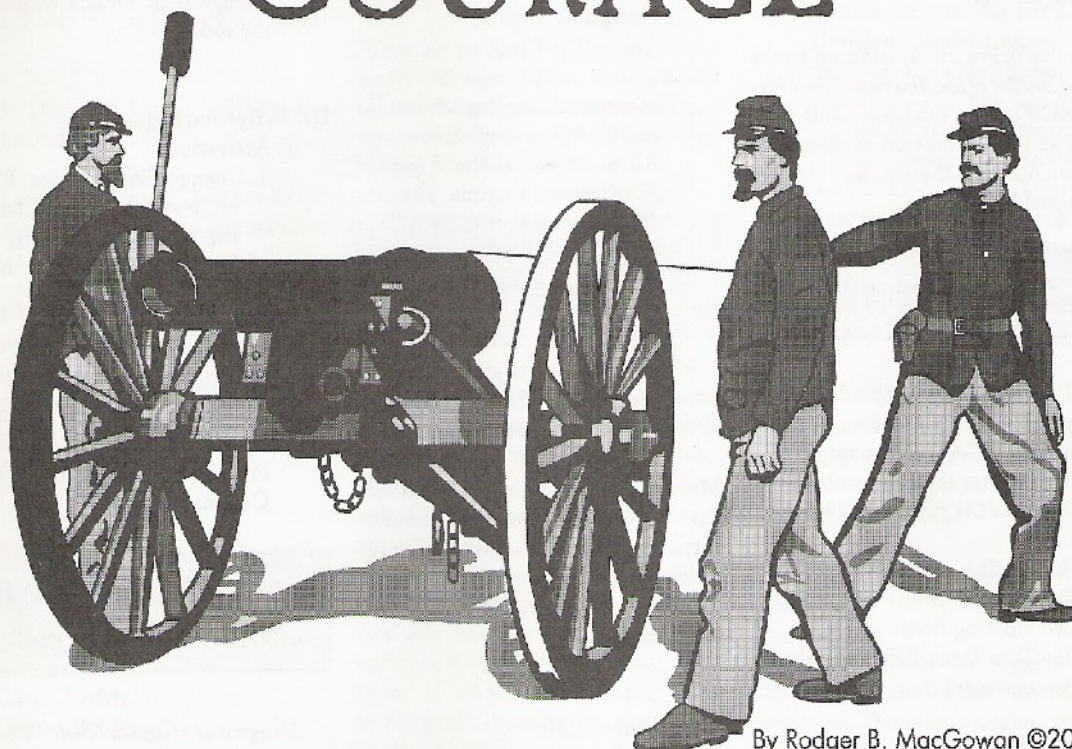


Great Battles of the
American Civil War,
Volume III

**First Bull Run
Battle Book**

A RICHARD BERG
GAME DESIGN

Red Badge
COURAGE



By Rodger B. MacGowan ©2001

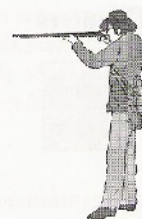
The First Battle of Bull Run
(First Battle of Manassas)

July 21, 1861

Pierre G.T. Beauregard and Joseph Johnston
vs. Irvin McDowell



SCENARIOS:
Matthews Hill
The Full Battle



1.0 INTRODUCTION

The Red Badge Of Courage : La première bataille de Bull Run (RBC: 1BR) simule la première bataille de la guerre de sécession, aussi connue sous le nom de bataille de Manassas (le centre de chemin de fer vers le sud). Du point de vue du commandement, de l'organisation et du niveau d'entraînement des troupes, c'est une bataille comme aucune autre de la guerre. Toutes les règles qui suivent sont en complément des règles de la série **Les grandes Batailles de la Guerre de Sécession** et sont numérotées de façon à compléter les sections correspondantes. Les changements sont ainsi notés.

2.0 MATERIEL

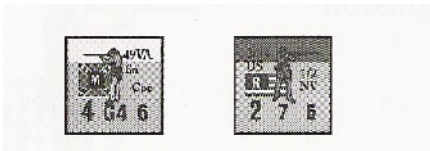
RBC: 1BR est composé des éléments suivants:

- 2 cartes 22x34
- 1 planche de pions d'unités de combat
- 1 règle de jeu GBACW
- 1 livret de bataille
- 1 fiche des tableaux et modificateurs
- 2 fiches d'AM
- 1 fiche d'efficacité de tour
- 2 dés à 10 faces

2.1 La carte

Cette bataille nécessite 2 cartes. Le village de Manassas est au sud de ce que montre la carte. Ce n'est pas encore l'enfer lumineux de fast-food que c'est maintenant. Poser la carte Nord sur celle du Sud.

2.2 Les pions



L'organisation hiérarchique est la suivante:

CSA:

- Le chef de Brigade et l'Armée d'appartenance. *Ainsi, le 49th bataillon de Virginie (49 VA Bn) fait partie de la Brigade Cocke, laquelle appartient à l'Armée du Potomac de Beauregard.*
- L'artillerie est rattachée à une Brigade.
- Les unités de cavalerie sont traitées comme une « armée » séparée, même s'il n'y a pas de chef de cavalerie. Il y a aussi un régiment indépendant, la Légion Hampton.

Union:

- Le chef de Brigade et l'Armée d'appartenance. Toutes les unités appartiennent à l'Armée de Virginie du Nord. *Ainsi, le régiment US 2/14 (2/14 US) fait partie de la Brigade Porter (1 /2/ANV), laquelle appartient à la division Hunter.*
- L'artillerie est rattachée à une Brigade.
- Les unités de cavalerie sont traitées comme une « division », séparée, même s'il n'y a pas de chef de cavalerie.

La plupart des régiments sont si grands que nous avons dû les séparer en pseudo-bataillons. Même si cela ne reflète pas la réelle manière dont ces unités ont été utilisées, cela facilite le jeu.

2.4 Echelle de jeu

2.42 Echelle de la carte. Chaque hexagone couvre environ 145 yards. Le terrain est très ouvert, couvert de fermes, avec des bosquets d'arbres. Le Bull Run est infranchissable, excepté par les ponts et les gués.

2.9 Sources

Une grande partie de l'ordre de bataille et des notes proviennent du jeu *First Blood*, publié en 1990 par Simulation Design, Inc.

3.0 SEQUENCE DE JEU

Les 3 sous-segments suivants changent comme cela est indiqué:

II. Segment d'ordre

B. Division/Ordres d'Armée. Les brigadiers dans le rayon de commandement de leur chef de division (Union) ou de leur chef d'Armée (CSA) peuvent changer leurs ordres sans lancé de dé.

III. Segment d'activation

C. Activation

1. Phase de changement d'ordres. Les joueurs peuvent tenter de changer les ordres de la Brigade activée (toutes les unités) ou des unités individuelles.

IV. Segment de Fin de Tour

A. Phase de mouvement des commandants. Appliquer à tous les chefs de Division de l'Union et des trois chefs d'Armée.

4.0 LE SYSTEME D' ACTIVATION

Note de conception. L'organisation des 3 armées est encore à l'image de la mentalité militaire U.S des petites batailles. Habitué aux combats contre les indiens et la guerre du Mexique, personne n'avait imaginé combattre avec des armées de taille napoléonienne. RBC: 1BR utilise ainsi la brigade comme point de base. Il n'y a pas de corps. L'Union utilise une hiérarchie divisionnaire. Les confédérés ont des armées de brigades, sans intermédiaires entre le brigadier et le commandant d'armée. Peu d'officiers avaient une expérience de la gestion de plus de 200 hommes.

4.1 Commandants et Chefs



4.11 Les valeurs d'initiative de l'OC sont utilisées pour augmenter le nombre d'AM des brigades qui sont dans le rayon de commandement de l'OC. Cela signifie que McDowell ignore ses chefs de divisions pour ceci.

4.12 Il n'y a pas de commandements de corps.

4.13 Seule l'Union a des chefs de divisions.

4.16 et 4.17 Les chefs de division de l'Union bougent comme des commandants de corps [4.17].

4.18 L'OC de l'Union McDowell a un remplaceant. Les 2 commandants d'armées confédérés n'en n'ont pas. Si l'un est tué, l'autre prend le commandement de toute l'armée. *Si les 2 sont tués, nous vous suggérons de faire une pause et d'imaginer comment vous allez pouvoir diriger tout ça.*

4.19 **Cavalerie.** Il n'y a pas de chefs de cavalerie dans le jeu.

Chaque cavalerie a un certain nombre d'AM chaque tour:

CSA: 3 AM

Union: 2 AM

Les confédérés ont un DRM de +1 pour changer d'ordre, l'Union a un DRM de -1 pour changer d'ordre. Tous les changements d'ordres sont appliqués selon la règle 6.4 suivante.

4.2 Chaîne de commandement

CSA: La chaîne de commandement confédéré se fait du commandant d'armée directement vers les brigades. Il y a 2 armées confédérés. Les chefs de chacune n'ont aucun effet sur les leaders ou unités de l'autre. Il y a aussi un régiment indépendant, la légion Hampton (voir 5.26).

Note historique: Apparemment, le 1 VA Cavalry de Stuart faisait partie de l'Armée de la Shenandoah, le 30 VA appartenait à l'Armée du Potomac.

Union: La chaîne de commandement de l'Union se fait du commandant d'armée vers les chefs de division puis vers les brigades. La cavalerie U.S de Palmer est traitée comme une entité séparée.

4.3 Chefs d'artillerie

Il n'y a pas de chefs d'artillerie dans cette bataille. Toutes les batteries sont rattachées à une brigade spécifique et elles opèrent sous l'AM de cette brigade. Il n'y a pas de « barrage » dans cette bataille.

5.0 LE SYSTEME DE COMMANDEMENT

Le système d'activation ici est plus simple que celui de la règle de la série, en grande partie à cause du niveau moindre de commandement. Le principal changement est qu'il n'y a pas de corps. Les ajouts et les changements sont notés ci-dessous.

5.13 Le joueur qui emporte l'initiative doit choisir quelle brigade il veut utiliser en premier (mais voir 5.14). Cependant, si le joueur confédéré utilise l'initiative de Beauregard pour augmenter son DR d'initiative, et s'il gagne, il doit choisir une brigade de l'Armée du Potomac. De la même façon, Johnston est restreint à son armée.

5.14 Toute la cavalerie d'un joueur est traitée comme une brigade. Cependant, un AM de cavalerie ne peut pas être choisi pour débiter le tour.

5.2 Efficacité

L'efficacité détermine combien de fois une BRIGADE peut être utilisée chaque tour.

5.21 Les EM confondérés s'appliquent aux 2 commandants d'armée (Beauregard et Johnston) plus la cavalerie. Les EM de l'Union s'applique pour chaque leader de division, plus la cavalerie de Palmer.

5.22 et 5.23 Les modifications en 5.23 ne sont pas tout le temps applicables. A la place:

- Chaque brigadier confédéré qui n'est pas dans le rayon de commandement de son chef d'armée réduit son nombre d'AM de 1 ce tour (en plus des autres ajustements), avec un minimum de 1.
- Un brigadier unioniste qui n'est pas dans le rayon de commandement de son chef de division réduit son efficacité de 1, avec un minimum de 1. McDowell n'a pas un tel effet sur l'efficacité divisionnaire de l'Union (voir 4.11). Les chefs de division de l'Union n'ont pas d'effets sur l'efficacité/AM de leur brigades – en grande partie du fait qu'ils ont tous une valeur de 0 – autre que le (-1) d'avoir leurs brigadiers hors de leur rayon.

Note de jeu: Et souvenez vous, si un commandant d'armée a bougé de plus de 10 Mps, tous ses subordonnés sont considérés hors du rayon de commandement, exceptés ceux avec lesquels il est empilé.

5.25 Cette section de règles ne s'applique pas à cette bataille.

5.26 **Régiment indépendant.** L'armée du Potomac de Beauregard a un régiment, la légion Hampton, laquelle n'est pas embrigadée. Aussi longtemps que les 2 unités du régiment sont en mode de Marche, ils peuvent rester indépendants. Pour utiliser un autre type d'ordre, Hampton doit se rattacher à une brigade. Il le fait en se déplaçant à chaque fois qu'une de ses unités sont dans le rayon du

brigadier choisi. Une fois désigné, ce choix de brigade ne peut plus être changé.

Note de conception: En réalité, Hampton a agit indépendamment lors de la bataille. Nous avons choisit ce mécanisme par souci de jouabilité.

5.3 Activation

Note: Les AM de cavalerie servent pour toute la cavalerie. Cela veut dire que si la cavalerie confédéré obtient une efficacité de 3, les 3 AMs servent pour toutes la cavalerie, n'importe où où elle est.

5.34 Coordination de brigade Ce n'est pas permis dans cette bataille.

5.36 Les effets pour être non commandé sont les suivants:

- **Chefs de brigade:** Réduction de 1 (-1) à l'efficacité/AM pour ce tour.
- **Régiments individuels:** Ils utilisent un AM de moins que leur ascendant, même si cela signifie qu'ils ne feront rien ce tour.

5.4 Transfert d'efficacité

Cette règle n'est pas utilisée dans cette bataille.

6.0 LE SYSTEME D'ORDRES

6.4 Changements d'ordres des régiments

Les joueurs peuvent essayer de changer les ordres des régiments individuels (mais pas des bataillons 'a', c'est à dire des demi-régiments). Les régiments individuels ne peuvent pas recevoir d'ordres sans lancé de dé. Le segment d'ordre de division de la séquence s'applique aux brigades en entières.

Pour changer l'ordre d'un régiment individuel, le joueur lance un dé et compare le résultat avec la valeur de cohésion de l'unité:

- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de cohésion, l'unité peut changer d'ordre.
- Sinon, l'unité a immédiatement terminé son tour.

7.0 ORIENTATION ET REFUS

7.3 Refus

Les unités de recrues ne peuvent pas utiliser cette règle. Cela signifie que seuls les réguliers unionistes de la brigade Porter et le 1er Spécial LA régiment peuvent prendre avantage de cette capacité.

9.0 MOUVEMENT

9.1 Capacité de mouvement

9.11 La capacité de mouvement des chefs de division de

l'Union est 40, mais voir 9.33.

9.3 Mouvements des chefs

9.32 Les chefs de division de l'Union bougent comme en 9.33.

9.33 Les chefs de division et d'armée qui ont utilisé plus de 10 MPs ne peuvent utiliser aucune de leurs valeurs ou capacité pour le tour suivant.

9.4 Terrain et Mouvement

Notes sur le terrain de Bull Run

En général, le champ de bataille de Bull Run est ouvert, couvert de bois épars. Le seul vrai obstacle au mouvement est le Bull Run lui-même, infranchissable de tout son long. Les effets de ces types de terrain sont inscrits sur la table des effets du terrain dans la section 9.4 des règles de la série avec les modifications suivantes.

Bull Run: *Etant assez profond, avec quelques accrocs, raide, bords glissants, le fleuve est infranchissable sauf aux gués et par les ponts.*

Pike: *Le warrenton Turnpike a une surface de tarmac qui rend le mouvement plus facile en terme de niveau-opérationnel militaire.* Le mouvement le long du Pike avec un ordre de Marche ou de Progression annule les changements de niveau.

Routes: *Il y a quelques routes en terre.* Le RR inachevé est traité comme une route. Le mouvement le long d'une route avec un ordre de Marche ou de Progression annule les changements de niveau. Une route qui traverse un ruisseau annule les effets de ce ruisseau sur le mouvement (seulement en Progression ou en Marche).

Chemin: *Ils sont souvent locaux, « d'étroits sentiers battus », plus souvent utilisés pour s'orienter que pour se déplacer rapidement.* Leur seul effet est de réduire le coût des hexagones de terrain de 1, avec un minimum de 1 (Ainsi, ils n'ont aucun effet sur le terrain clair). Ils n'ont aussi aucun effet sur les ruisseaux d'aucune sorte, pas plus qu'ils n'affectent le coût de changement de niveau.

Ponts: *Les ponts sur le Bull Run – le Stone Bridge et le Pageland Bridge – étaient solides, en pierre, pas vraiment sujets à l'usure et à la démolition.*

Gués: Les gués permettant de traverser le Bull run sont notés « A » (Bon) ou « B » (Mauvais). Ces notations reflètent l'utilité militaire de ces gués. Voir la table des effets du terrain.

RR inachevés et Remblais: *Même s'ils n'ont pas joué de rôle au 1er Bull Run (par rapport au 2nd Bull Run), ils étaient présents.* Les hexagones de RR inachevés sont traités comme une route. Les hexagones de remblais sont traités comme s'ils étaient des barricades permanentes, pour le combat. Ils n'ont pas d'effet sur le mouvement.

Elevations: Le coût pour une unité pour passer à un hexagone situé à un niveau plus élevé est +1. Cependant, si c'est le premier hexagone entré durant l'activation, le coût est 0. Les

routes (mais pas les chemins) annulent ce coût dans chaque case pour les unités en ordre Progression/Marche.

Fermes/Maisons: Les hexagones avec une ou plusieurs maisons sont des fermes. Le petit village de Groveton est traité comme si c'était une ferme. Les fermes ajoutent +1 aux coûts de mouvement (pour prendre en compte les clôtures, etc.), sauf en utilisant une route ou un chemin (lequel annule le coût en plus). Les fermes apportent aussi un bénéfice mineur aux défenseurs (voir la table des effets du terrain).

9.8 Destination désignée

En dépit du fait que la plupart des unités arrivent en renforts, la règle de Destination Désignée (trouvée dans *River of Death*) n'est pas utilisée ici.

10.0 TIR

10.1 Concepts de Base de Tir

Pour les joueurs désirant être le plus proche de la réalité que possible, aucune unité avec des armes légères ne peut faire feu à une distance supérieure à 2 hexagones (environ 300 yards). La moindre efficacité du tir de mousquet à une distance plus grande a déjà été constaté, et la plupart, si ce n'est tous, des chefs appliquent toujours les tactiques napoléoniennes.

10.5 Tir Préparé

Seules les unités de non recrues peuvent faire un tir préparé, en plus des restrictions de 10.52.

10.8 Confusion de Tir



Comme vous avez pu le constater sur les pions, quelques troupes de l'Union portent des uniformes gris, quelques confédérés sont en bleu, et plusieurs zouaves des deux camps sont en rouge. Cela a causé de nombreux problèmes durant la bataille, les unités n'étant pas sûres que celles qui approchaient étaient des unités amies ou ennemies.

10.81 Prenez note de chaque unité arborant une couleur confuse [10.85] à la fin de son mouvement telle qu'elle soit à:

- Deux hexagones (mais pas adjacent) d'une unité d'infanterie d'une brigade inactive - quelle que soit l'armée - qui a une LOS, ou
- A moins de six hexagones d'une unité d'artillerie.

LOS signifie qu'elle peut voir l'unité dans ses hexagones de front.

10.82 Quand une brigade est active, chaque unité de cette brigade qui a « dans son rayon » une unité comme indiqué en 10.81, qu'il s'agisse d'une unité amie ou ennemie, doit lancer un dé avant de faire quoi que ce soit, dans le but de

voir si elle tire sur cette unité (voir 10.83). Si elle fait feu, 6.15 et 6.16 sont appliqués.

« Dans son rayon » signifie:

- Un ou deux hexagones pour l'infanterie
- Six ou moins hexagones pour l'artillerie.

10.83 Lors de la résolution du lancé de dé, ajouter la distance en hexagones de l'unité tirant à la cible comme un DRM, et comparer le résultat à la cohésion de l'unité:

- Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de cohésion, l'unité ne peut faire feu lors de cette activation.
- Si le résultat est plus grand que la valeur de cohésion, l'unité hors phase doit faire feu sur l'unité portant à confusion.

10.84 Une fois un tir sur une unité de couleur confuse effectué, peu importe par qui ou quand ou avec qui cela a eu lieu (même si ce n'est pas par un tir de confusion), l'unité a été « identifiée ». Elle n'encourt plus le tir de confusion (ainsi 10.82 n'a pas d'effet trop longtemps).

10.85 Les couleurs confuses sont les suivantes:

Pour l'**Union**: Les confédérés ayant une bordure bleue ou en rouge (zouave).

Pour la **Confédération**: Les unionistes ayant une bordure grise ou en rouge (zouave).

13.0 MORAL ET RALLIEMENT

13.3 Efficacité de combat des divisions

Pour les confédérés, cela s'applique au niveau de l'armée. Ainsi, l'armée du Potomac est traitée comme une simple division pour ce niveau d'inefficacité. L'armée de l'Union utilise des divisions.

14.0 UNITES SPECIALES

14.2 Cavalerie démontée

La cavalerie de l'Union, régiment de réguliers Palmer, peut démonter. La cavalerie confédérée, non entraînée à cette tactique, ne le peut.

Note de conception: Même si nous sommes sûres que les troupes rebelles pouvaient combattre à pied, ils n'avaient pas d'entraînement ou d'expérience pour le faire à un niveau plus haut qu'individuels.

14.3 Détachements

Les confédérés débutent le jeu avec trois détachements d'unités (dans le but de faire des piquets de surveillance), gardant l'approche du Stone Bridge. Les unités indépendantes sont identiques à des unités régulières, excepté que si elles s'empilent avec leur unité mère (e.g., le détachement pour le 4th CS « a » batalion) à la fin de leur activation le détachement peut être absorbée dans son unité mère, enlever le marqueur de Sps perdus correspondant et retirer le détachement du jeu.

14.4 Activation: la Division Tyler

Note Historique: B.G. Daniel Tyler, après la débâcle du gué de Blackburn trois jours avant, était très réticent à engager ses trois brigades en attaque.

14.41 Au début du jeu, la division Tyler est en réserve, exceptée l'artillerie, qui peut faire feu (si elle le peut), mais ne peut pas bouger. Elle le reste jusqu'à être activée. La division Tyler reste en réserve jusqu'à la fin du premier tour. Elle ne peut donc pas être activée avant le tour 1000 (ou après).

14.42 Le joueur détermine l'efficacité/AMs pour Tyler comme il le ferait pour une autre division (et ses brigades), même en réserve; et pour chaque tour excepté celui de 0900. Cependant, les seuls AMs placés dans la pioche sont:

- Chaque brigade déjà activée, et
- Une brigade en réserve (choisie par le joueur unioniste). Quand cet AM de brigade est tiré, le joueur unioniste peut l'utiliser pour une TENTATIVE D'ACTIVATION [14.43] sur cette brigade (Schenck, Sherman ou, quand elle est disponible en renfort, Keyes). La brigade Keyes ne peut entrer avant d'être activée.

14.43 Tentative d'activation Pour activer une brigade choisie le joueur unioniste lance un dé. S'il obtient 9 ou plus, cette brigade est active. Sinon, elle reste en réserve. Ce qui suit peut être ajouté au lancé de dé:

- Le nombre de tours passés jusqu'à présent. *Par exemple, une tentative à 1100 ajoute 2, car il y a eu 2 tours précédents.*
- Le nombre de tentatives ratées pour cette brigade. *Par exemple, si le joueur unioniste a essayé d'activer Schenck 2 fois avant, il a +2 au DRM.*
- L'effet de Cocke [14.5]

14.44 La tentative d'activation occupe tout un AM. Une unité de Tyler activée commence son mouvement, etc. avec l'AM suivant son activation.

14.45 Activation automatique. A partir du début du tour de 1300, toute la division Tyler est autorisée à bouger/tirer/etc. Normalement.

14.5 Activation: la brigade Cocke

La brigade Cocke, positionnée pour surveiller les passages à l'ouest du Bull run, est libre de bouger comme le joueur le veut. Cependant, en faisant cela, un tel mouvement peut aider le joueur unioniste à activer Tyler.

Le joueur unioniste ajoute un à chaque tentative d'activation pour chaque régiment (l'un ou l'autre bataillon) de la brigade Cocke qui a bougé de sa position initiale, quel que soit le moment où cela a eu lieu. Cela inclut les mouvements hors carte des régiments vers la carte. Traiter les quatre sections d'artillerie comme un régiment, ainsi si n'importe laquelle bouge, cela provoque un +1 au DRM.

EXEMPLE: Le joueur confédéré a bougé le 49th VA BN, amené le 18th VA sur la carte, et aussi bougé la section

d'artillerie Fouke. Le joueur unioniste peut avoir un +3 au DRM pour les effets de Cocke.

15.0 GENIE

Note générale: Il n'y a pas de destruction/réparation de ponts dans ce jeu.

15.1 Construction de barricades

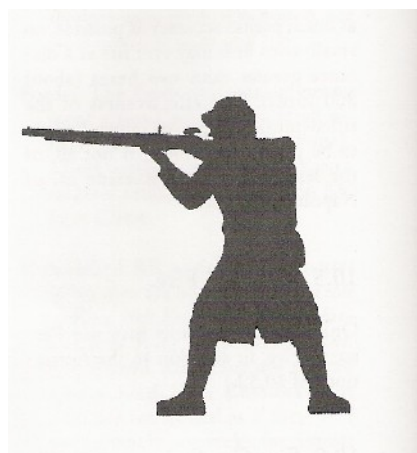
15.13 Les unités de recrues mettent trois phases d'activation consécutives pour construire des barricades. Les marqueurs sont fournis pour montrer les activations supplémentaires utilisées.

18.0 CHALEUR

Note historique: Le 21 juillet 1863 fut une journée très chaude, un facteur qui eu beaucoup d'effet sur les unités de recrues, la plupart desquelles avaient marchées longtemps.

Pour tous les tours de chaleurs en commençant par le tour de 1300 et jusqu'à la fin du tour de 1700, les règles de chaleur suivantes sont effectuées:

- La règle 17.23 n'a pas d'effet. Il n'y a pas de limites au nombre de niveau de fatigue qu'une unité peut recevoir chaque tour.
- Lors du lancé de dé pour le test d'engagement des recrues [11.36], ajouter 1 au dé.
- Lors du lancé de dé pour le test de cohésion de pré-choc [11.37], ajouter 1 au dé.
- Toute unité avec un niveau de fatigue de 3 ou plus a son nombre d'AMs disponibles pour ce tour réduit de 1, avec un minimum de 1.
- La règle 17.43 ne s'applique pas durant les tours de chaleur.



Matthews Hill

21 juillet 1861

Ce scénario présente la rencontre du matin des éléments initiaux de la colonne de flan de McDowell – menés par la brigade Burnside de Rhode Island, de New Hampshire et de New York – contre les forces éparpillées confédérées arrivées à toute vitesse pour faire opposition. L'action sera le point de départ du célèbre combat de Henry Hill de l'après-midi. Dans la balance, il y a plus de troupes fédérales, mais les confédérés ont en général un meilleur moral, ce qui devrait être significatif. Au final, chaque camp a sa chance.

Cartes

Seule la carte Nord est utilisée.

Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 1000 le 21 juillet, et se termine à la fin du tour de 1200 le 21 juillet. Il faut environ deux heures de jeu.

Initiative du premier tour

Le joueur de l'Union a l'initiative au tour de 1000.

Victoire

Le vainqueur est le camp ayant le plus de Sps d'infanterie sur ou au-delà du Warrenton Turnpike. Les unités de l'Union doivent être sur ou au sud du Turnpike; celles des confédérés doivent être sur ou au nord du Turnpike.

Déploiement initial

Toutes les unités commencent en ordre de progression. L'orientation des unités est à la discrétion des joueurs. Tous les hexagones listés sont sur la carte Nord. Tous les brigadiers sont considérés comme étant commandés pour la détermination des limites d'AM.

Règles Spéciales

Régiments à deux unités

La plupart des régiments dans cette bataille sont si important numériquement qu'ils ont été séparés en deux, un simple choix du concepteur. Cependant, comme de telle scission furent rarement effectuées, sur le champ de bataille, les règles suivantes sont appliquées. Pour tous les besoins du jeu, excepté ce qui suit, chaque pion est traité comme un régiment.

Si un pion d'un régiment à deux unités doit faire un UDD et qu'il n'est pas adjacent à son unité soeur (du même régiment), ajouter un au dé.

Si les deux unités d'un régiment sont adjacentes, un seul UDD

est nécessaire pour l'engagement des recrues ou les tests de pré-chocs (seulement), avec la valeur que le joueur choisit.

Si lors du lancé de dé d'un choc, les deux unités sont adjacentes, un seul lancé couvre les deux. (Choix de la valeur par le joueur).

Déploiement de l'Union	
Hex	Unités
N4118	Burnside, 2 RIa (2/2/NV)
N4218	2 RIb (2/2/NV)
N4116	2 RI Battery (2/2/NV)
N4114	1 RIa (2/2/NV)
N4113	1 RIb (2/2/NV)
N4013	2 NHa (2/2/NV)
N4012	2 NHb (2/2/NV)
N4011	71 NYa (2/2/NV)
N4010	71 NYb (2/2/NV)
N4009	71 NY Battery (2/2/NV)

Déploiement Confédéré	
Hex	Unités
N4721	Evans, 1 SpLaBn (Evans)
N5221	4 SCA (Evans)
N5320	4 SCb (Evans)

Renforts Confédérés		
Heure	Hex	Unités
1000	4933	Bee (3/Aos), brigade Bee (sauf 6 NC a et b) [3 AMs], artillerie Imboden a et b. 2 AMs Bartow (2/Aos), brigade Bartow, artillerie Alburts a et b. 2 AMs
1100	4933	HmptLegA, HmptLegB. 4 AMs
Renforts de l'Union		
Heure	Hex	Unités
1000	4401	Porter (1 /2/NV), Brigade Porter

La bataille complète

Première Bataille de Bull Run

21 juillet 1861

Cartes

Les deux cartes sont utilisées.

Temps de jeu

Le scénario débute au tour de 0900 et se termine à la fin du tour de 2000 la nuit. Il peut être joué en une séance.

Initiative du premier tour

Le joueur de l'Union a l'initiative au tour de 0900. après cela, lancer le dé.

Note de déploiement

Une référence à une brigade indique toutes les unités – infanterie et artillerie – de cette brigade, sauf indication contraire.

Sauf indication contraire, toutes les batteries arrivent/commencent avec leur brigade mère.

Les unités sont orientées au choix du joueur. Les ordres sont indiqués.

Règles Spéciales

Régiments à deux unités

La plupart des régiments dans cette bataille sont si important numériquement qu'ils ont été séparés en deux, un simple choix du concepteur. Cependant, comme de telle scission furent rarement effectuées, sur le champ de bataille, les règles suivantes sont appliquées. Pour tous les besoins du jeu, excepté ce qui suit, chaque pion est traité comme un régiment.

Si un pion d'un régiment à deux unités doit faire un UDD et qu'il n'est pas adjacent à son unité soeur (du même régiment), ajouter un au dé.

Si les deux unités d'un régiment sont adjacentes, un seul UDD est nécessaire pour l'engagement des recrues ou les tests de pré-chocs (seulement), avec la valeur que le joueur choisit.

Si lors du lancé de dé d'un choc, les deux unités sont adjacentes, un seul lancé couvre les deux. (Choix de la valeur par le joueur).

Victoire

Le joueur de l'Union gagne des points de victoire en contrôlant – en occupant ou en étant le dernier occupant – des objectifs suivants:

Objectifs	VPs
Groveton	2
N4627	1
N5425	1
The StoneBridge(N6322-6223)	2
Lewis Ford (N6530)	1
S5210	5

Si le joueur de l'Union a 5 Vps ou plus à la fin du jeu, il gagne. Sinon, le joueur confédéré gagne.

Déploiement de l'Union	
Hex(es)	Unités
N4008-4401 (sur la route)	Hunter (2/ANV), Burnside (2/2/ANV); Brigade Burnside. <i>Toutes ces unités (brigade Burnside) sont en mode Marche, mais cela peut être changé par le joueur au début du jeu. La brigade Burnside a un niveau de fatigue OK, 3 AMs.</i>
N6722-4	Schenck (2/1/ANV), Brigade Schenck, infanterie.
N6721	E, 2 US Battery a,b,c (2/1/ANV)
N6720	G, 1 US Battery (2/1/ANV) ^[a]
N6819-6824	Tyler (1/ANV), Sherman (3/1/ANV), brigade Sherman. <i>Toutes les brigades de la division Tyler sont en réserve. Voir 14.4.</i>
Notes:	
a Ce canon de la batterie Hain, un Parrott de 30-pounder, était assigné à l'origine à la brigade Richardson (en retrait à Centreville). Cependant, pour cette bataille, elle fut temporairement rattachée à la brigade Schenck. Le canon pesait environ 3 tonnes et était très dur à bouger.	

Déploiement Confédéré	
Hex(es)	Unités
S6428-6528	Légion Hampton. <i>Ordre de Marche.</i> ^[a]
N6031	8 VA (Cocke).
N6329,6430,6530,6631	19 VA (Cocke). <i>Tous les bataillons sont en ligne étendue et retranchés.</i>
N6130	49 VA Bn (Cocke), section d'artillerie Heaton
+/- 1 hex de N6234	Langhorne Cav, section d'artillerie Roger
N6530	Section d'artillerie Fouke
Dans le rayon de commandement de ce qui précède	Cocke (5/AoP) ^[b]
N4917	Section d'artillerie Davidson
N5219	Alexander Cav (30 VA)
N5019	1er Special LA Bn (Evans) <i>réduit de 1 SP</i>
N4717	Détachement du 1er Spec LA Bn
N4721	Terry Cav (30 VA)
N5823	4 SC a (Evans) <i>réduit de 1 SP</i>
N6022	Détachement du 4 SC a
N5018	Evans ; 4 SC b (Evans) <i>réduit de 1 SP</i>
N6123	Détachement du 4 SC b
N6223	Barricades
Notes	
a Le régiment Hampton est indépendant	
b Voir les règles spéciales de la brigade Cocke au sujet du mouvement de ces unités sur la carte. A propos de l'ironie de certaines nomenclatures de la guerre, l'Union avait un général du nom de Philip St George Cooke.	

Renforts de l'Union		
Les unités entrent avec un Ordre choisi par le joueur, sauf indication contraire		
Tour	Hex	Unités
1000	NW4401	McDowell (ANV), Porter (1 /2/ANV), brigade Porter; Cavalerie Palmer. <i>Ordre de Marche, Niveau de fatigue OK</i> Heintzelman (3/ANV), Franklin (1/3/ANV), brigade Franklin; <i>Ordre de Marche, Niveau de fatigue OK, 1 AM.</i>
1100	0	Keyes (1/1/ANV), brigade Keyes. ^[a] <i>Ne peut entrer avant d'avoir été activée (voir 14.4), 2 AMs.</i>
1200	NW4401	Willcox (2/3/ANV), brigade Willcox. <i>Ordre de Marche, Niveau de fatigue OK, 3 AMs.</i>
1300	0	Howard (3/3/ANV), brigade Howard. <i>Ordre de Marche, Niveau de fatigue OK, 1 AM</i>
Notes		
<p>a Keyes n'a pas d'artillerie. Ses canons, Varian's NY Milotia Battery, retourneront à la maison le jour précédent la bataille, leur 90 jours d'enrolement étant terminé. Le patriotisme ne fut visiblement pas un facteur motivant.</p>		
Unités de l'Union absentes		
<p>Les unités suivantes appartenaient à l'armée de Virginie du Nord de McDowell mais furent absentes de la bataille. Elles étaient toutes autour du Bull Run et de Centreville, à l'Est.</p> <ul style="list-style-type: none"> - brigade Richardson (4/1/ANV) - brigade Montgomery (Vol/4/ANV) - 5th division Miles (brigades Blenker et Davies) 		

Renforts Confédérés		
Les unités entrent avec un Ordre choisi par le joueur, sauf indication contraire		
Tour	Hex	Unités
900	NW7034 SW7020	18 VA et 28 VA (Cocke) ^[a] [1] sections d'artillerie Squires et Richardson (Early), batterie Imboden (Bee) [2] Bee (3/AoS); 4 AL, 2 MS, 11 MS. <i>Ordre de Marche, niveau de fatigue OK, 2 AMs</i>
1000	0	Bartow (2/AoS), 7 GA et 8 GA (Bartow). <i>Ordre de Marche, niveau de fatigue OK.</i>
1100	SW7020	[1] Jackson (1/AoS), brigade Jackson. <i>Ordre de Marche.</i> [2] 30 VA Cav a, batterie Alburdis (Bartow). <i>Ordre de Marche, 2 AMs.</i> [3] Powhattan Cav, Little Fork rangers cav. <i>Ordre de Marche, 1 AM.</i> Beauregard (AoP), Johnston (AoS). <i>Peuvent bouger durant la phase de mouvement des commandants à la fin du tour.</i>
1200	SW7020 SW6133	1 VA Cavalry a et b. <i>Ordre de Marche, 3 AMs.</i> 6 NC (Bee), batterie Beckam (Smith). <i>Ordre de Marche, 3 AMs.</i>
1300	SW6133 SW7020	Smith (4/AoS), brigade Smith (infanterie seulement). <i>Ordre de Marche.</i> Kershaw (1/AoP) ^[b] , brigade Kershaw. 30 VA b cavalry. <i>Ordre de Marche, niveau de fatigue OK.</i>
1400	0	Early (6/AoP), brigade Early (infanterie seulement). <i>Ordre de Marche, niveau de fatigue OK.</i>
1500	SW7020	Holmes (Res/AoP), brigade Holmes. <i>Ordre de Marche, niveau de fatigue OK, 1 AM.</i>
Notes		
<p>a Voir les règles spéciales sur la brigade Cocke pour faire bouger ces unités sur la carte</p> <p>b Il y avait 2 régiments de la brigade Bonham, plus la batterie Alexander, détachés sous les ordres de Kershaw. Bonham était à quelques miles à l'est surveillant l'ouest du Bull Run au gué de Blackburn.</p>		

CREDITS

Game and System Designer : **Richard H. Berg**

Developer: **John Alsen**

Art Director: **Rodger MacGowan**

Historical Honcho: **Dave Powell**

Playtesters: **David Fox, Steve Sickels, Kevin Chaffee, Don Katz**

Cover and Counter Artist: **Rodger MacGowan**

Map Artist: **Joe Youst**

Counter Composer: **Mark Simonitch**

Rules Layout/Project Editor: **Stuart Tucker**

Production Coordination: **Tony Curtis**

Traducteur: **Rodolphe Fourmillon**