

LIVRET DES REGLES SPECIFIQUES

GUILFORD COURTHOUSE & EUTAW SPRINGS

Jeu conçu par Mark Miklos

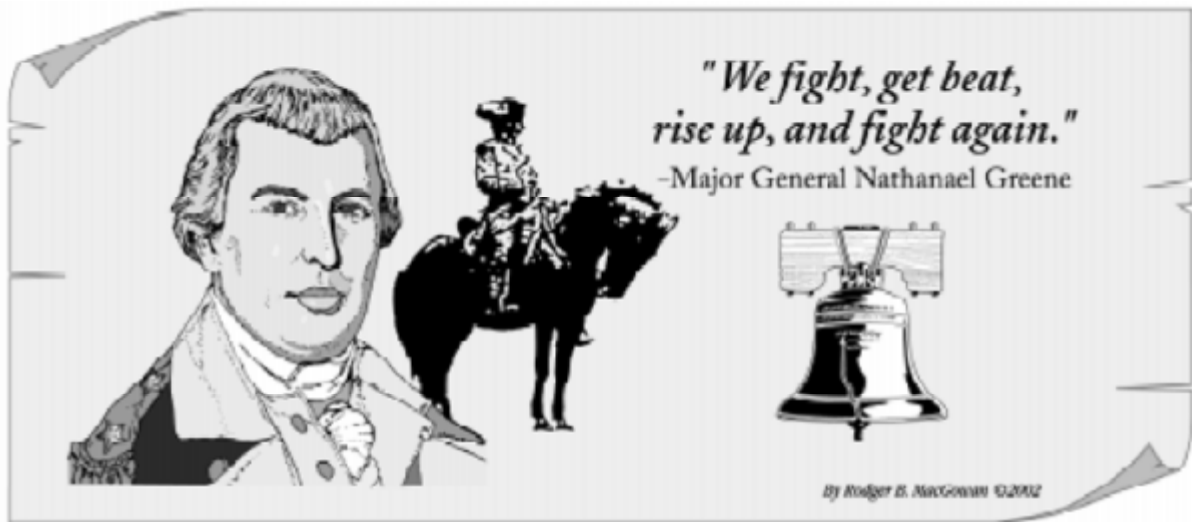


TABLE DES MATIERES

JEU DE CAMPAGNE DE GUILFORD COURTHOUSE

1. Préparation du jeu	2
2. Comment gagner	2
3. Règles spéciales	3

GUILFORD COURTHOUSE – SCENARIO HISTORIQUE

5

GUILFORD COURTHOUSE – ORDRE DE BATAILLE

6

JEU DE CAMPAGNE DE EUTAW SPRINGS

1. Préparation du jeu	7
2. Comment gagner	7
3. Règles spéciales	7

EUTAW SPRINGS – SCENARIO HISTORIQUE

11

EUTAW SPRINGS – ORDRE DE BATAILLE

12

COMMENTAIRE HISTORIQUE

13

GUILFORD COURTHOUSE

1. Préparation du jeu

1.1 Bandes de couleur et informations sur les pions

1.11 BANDES DE COULEUR : La bande de couleur qui longe le bord supérieur de chaque unité signifie ce qui suit dans Guilford Courthouse :

BRITANNIQUE :	AMERICAIN :
Rouge = Réguliers	Pas de bande = Continentaux
Vert = Allemands	Bleu foncé = Troupes d'Etat
Jaune = Provinciaux	Bleu clair = Milice de Virginie
	Vert = Milice N.C.

1.12 BANDE BLANCHE : Toutes les unités de Guilford Courthouse ont une fine bande blanche sur leur pion afin de mieux les distinguer des pions de Eutaw Spring.

1.13 L'AVANT-GARDE DE LEE : Les quatre unités suivantes constituent "l'Avant-Garde de Lee". Leur position de départ est indiquée entre parenthèses sur leur pion (cf. 3.12). La Légion de Lee (cavaliers), la Légion de Lee (fantassins), Campbell, et les Volontaires Indépendant de N.C.

1.2 Déploiement américain

Le joueur américain déploie ses unités en premier selon leur emplacement de départ (imprimé sur leur pion).

1.3 Déploiement britannique

Le joueur britannique place ses unités sur l'échelle des Tours selon leur tour d'entrée.

1.4 Durée du scénario

Le scénario commence au tour 1 (6:00 AM) et se termine au tour 13 (6:00 PM), sauf si l'un des camps obtient une victoire automatique.

1.5 Ordre des joueurs

L'ordre des joueurs au tour 1 est d'abord le joueur britannique suivi du joueur américain. Ensuite, celui des autres tours est tiré au hasard (déterminé par les jets de dé d'Initiative).

1.6 Niveaux de Moral des Armées

Le niveau de départ est de 14 pour les deux joueurs.

1.7 Pions de Momentum

Le Britannique commence avec 1 pion de Momentum.

2. COMMENT GAGNER

2.1 Victoire décisive britannique

Les Britanniques peuvent remporter une victoire décisive de deux manières :

1. Dès qu'ils font sortir de la carte six SP d'unités de combat britanniques ou d'alliés britanniques, sans compter l'artillerie, entre les hexagones 2429 et 2433 inclus (désignés par des silhouettes de soldats).

NOTE DE CONCEPTION : Si le joueur britannique peut faire sortir de la carte ces unités par les hexagones stipulés, on considère qu'il est passé derrière l'armée américaine et qu'il occupe la route qui mène aux fonderies de Speedwell. C'était le principal dépôt américain de la région et il était situé approximativement à 12 miles du champ de bataille. Si il était pris par les Britanniques, l'armée américaine serait amputée, sa milice dispersée et son efficacité neutralisée. A défaut d'annihiler les Américains sur le champ de bataille c'était le genre de mésaventure que Cornwallis espérait leur infliger.

2. Dès qu'ils capturent ou éliminent le Général Greene et huit SP de Continentaux, sans compter l'artillerie.

NOTE : Ce total n'inclut pas les pertes parmi les troupes de l'état de Virginie, de la milice de Virginie, ou de la milice de N.C

NOTE DE CONCEPTION : Aucun commandant américain n'avait été auparavant aussi efficace que Greene. Sa perte, avec celle de l'encadrement des vétérans continentaux que comprenait l'Armée du Sud, aurait brisé les bases de la résistance américaine dans le Sud.

2.2 Victoire décisive américaine

Les Américaines remportent une victoire décisive dès qu'ils capturent ou éliminent le Général Cornwallis et 16 SP d'unités de combat britanniques ou d'alliés britanniques, sans compter l'artillerie et le Régiment de la Province Royale de Caroline du Nord.

NOTE DE CONCEPTION : Eliminer Cornwallis et la moitié des forces restantes de l'armée britannique serait une défaite écrasante, ne laissant que des forces de garnison à nettoyer dans le Sud.

2.3 Victoire substantielle

cf. 16.3 dans les règles standards.

2.4 Victoire marginale et Match nul

Si il n'y a pas de victoire automatique, une victoire marginale sera octroyée au joueur possédant une

marge de 3 points de victoire ou plus. Un match nul, ou une marge de victoire de 1 ou de 2 points, seront considérés comme un match nul. Lors d'un tournoi, un match nul sera considéré comme une double défaite.

2.5 VP de perte de leader

Le joueur américain gagne les VP suivants pour la capture ou l'élimination des leaders britanniques suivants :

Cornwallis : 2 VP	O'Hara : 1/2 VP
Leslie : 1 VP	Webster : 1/2 VP
Tarleton : 1 VP	

Le joueur britannique gagne les VP suivants pour la capture ou l'élimination des leaders américains suivants :

Greene : 3 VP	Stevens : 1/2 VP
Lee : 1 VP	Eaton : 1/2 VP

2.6 Hexagones de victoire :

Les hexagones suivants rapportent 1 VP au joueur qui les contrôle : Hexagones 1718, 0927 et 1832.

Tous les trois sont considérés au départ sous contrôle américain. Le contrôle est défini par leur occupation par une unité de combat hors artillerie, ou par la dernière unité qui les a traversés. Les ZOC ennemies annulent le contrôle de ces hexagones. Si le Britannique contrôle Guilford Courthouse dans l'hexagone 1832, le joueur américain n'obtient aucun point pour les hexagones qu'il pourrait contrôler.

3. REGLES SPECIALES

3.1 Tir spécial de l'artillerie britannique

Lors d'un UNIQUE TOUR dans la partie où le joueur américain mène un combat au Corps à Corps contre des unités britanniques ou alliées aux Britanniques qui sont à portée et en vue d'une unité d'artillerie britannique, le joueur britannique peut 'tirer' dans la mêlée. Ceci est cependant abstrait, et aucun tir d'artillerie britannique n'est résolu. A la place, le ratio de cette attaque américaine est décalé de deux colonnes sur la gauche. Cette règle peut être utilisée même si les canons britanniques ont déjà fait feu lors de la Phase de Tir Défensif d'Artillerie de ce tour.

NOTE DE CONCEPTION : Au plus fort de la bataille, après que la Garde britannique ait submergé le 2nd Maryland et capturé son artillerie, le 1^{er} Maryland et les Dragons de Washington lancèrent une féroce contre-attaque. La victoire ou la défaite en dépendait. Ce fut à ce moment de la bataille que Cornwallis chercha à briser la 3^{ème} et dernière ligne de défense de Greene. Voyant sa Garde en difficulté dans la mêlée, il ordonna à sa

propre artillerie de faire tirer ses canisters dans la masse tournoyante des hommes, malgré les protestations des ses officiers. Bien que la boucherie qui en résulta fut aveugle, et que beaucoup de membres de la Garde britannique tombèrent parmi leurs adversaires américains, le tir eut l'effet escompté. La contre-attaque américaine était brisée. Face à d'autres unités britanniques arrivant et se formant pour l'assaut, Greene décida d'abandonner le champ de bataille et se retira dans sa base à douze miles de là.

3.2 Troupes provinciales britanniques et de l'état de Virginie

Ni les Provinciaux britanniques ni les troupes de l'Etat de Virginie ne souffrent d'un modificateur négatif quand ils combattent au Corps à Corps contre des Réguliers ennemis. (la milice N.C. et/ou de Virginie le subissent comme dans les autres jeux.)

3.3 Tarleton

Tarleton est un demi-leader en ce qui concerne le jeu des pions de Tactique pour lui-même seulement. Si il est empilé avec d'autres unités, ou si il est impliqué dans une attaque de plusieurs hexagones, il perd cette capacité.



3.4 La Légion de Lee

la "Légion de Lee" (cavalerie), (représentant la cavalerie légère de Harry Lee) est un demi-leader en ce qui concerne le jeu des pions de Tactique pour lui-même, les autres unités de



l'Avant-Garde de Lee, la milice des Dragons du Marquis de Brétigny, et les Dragons de Washington. Si il est empilé avec d'autres unités, ou si il est impliqué dans une attaque de plusieurs hexagones, il perd cette capacité.

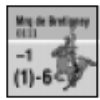
3.5 Généraux Eaton et Stevens

- Le Général Eaton ne peut commander que la milice N.C., y compris le Marquis de Brétigny et les Volontaires Indépendants de N.C.
- Le Général Stevens ne peut commander que la milice de Virginie, y compris Campbell et Lynch.

ANCIENNETE : Si les milices de N.C. et de Virginie sont empilées ensemble, et si cette même pile contient également à la fois les généraux Eaton et Stevens, alors le Général Stevens commande la pile.

ARTILLERIE CONTINENTALE DE SINGLETON : Cette unité est 'attachée' à la milice. Elle reçoit les ordres et est contrôlée par les généraux Eaton ou Stevens pendant le jeu.

3.6 Le Marquis de Brétigny



EFFETS SUR LE COMBAT : Le facteur de puissance de l'unité est entre parenthèses, (1), ce qui indique que c'est une valeur défensive. Si il est tout seul dans un hexagone, il ne peut pas attaquer d'unités ennemies adjacentes. Si il est adjacent à un ennemi au début d'un tour, il doit s'éloigner si cela est possible. Si il ne le peut pas, il est capturé. Cette restriction est levée quand le Marquis est empiilé avec des unités amies.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT : Le Marquis de Brétigny ne peut jamais aller à l'Ouest de la ligne d'hexagones xx11.

MOUVEMENT ROUTIER D'INTERCEPTION : Si le Marquis est seul et qu'il exerce une ZOC sur une route, et si Tarleton, en se déplaçant normalement, peut lui devenir adjacent, alors le Marquis est considéré comme étant intercepté. Toute unité d'infanterie venant de derrière peut alors utiliser le mouvement routier pour venir à son contact et l'attaquer à ce tour. (c'est une exception aux règles du mouvement routier normal). L'infanterie britannique attaquante a son facteur de combat réduite de moitié, arrondi à l'inférieur. Chaque unité britannique voit son potentiel réduit individuellement. Ainsi, des unités de 1 SP ne peuvent pas attaquer. L'attaque britannique reçoit un DRM de -1 à cause d'un 'assaut précipité'.

NOTE DE CONCEPTION : Le Marquis français de Brétigny commandait un assortiment d'unités de milice montée de Caroline du Nord assignées à la garde et à la reconnaissance du coûteux réseau routier qui entourait la communauté de Guilford Courthouse. Ces troupes étaient de qualité moindre au combat et ne pouvaient offrir qu'une résistance minimale quand elles opéraient seules.

3.7 Restrictions aux activations américaines

Sauf en ce qui concerne l'Avant-Garde de Lee et le Marquis de Brétigny, l'armée de Greene ne peut pas bouger tant qu'elle n'est pas activée. L'activation se produit après son contact avec l'ennemi ou au tour 6, selon ce qui se produit en premier.

CONTACT : Le contact avec l'ennemi est défini par un combat à distance, au Corps à Corps, ou par une LOS que possède une unité américaine jusqu'à une unité britannique ou alliée des Britanniques, qui ne soit pas d'infanterie légère ou de Dragons. Si le contact se produit, Greene sera activé deux tours après le tour de contact, sauf si cela le repousse au delà du tour 6. Placez un marqueur sur l'échelle des tours pour rappeler aux joueurs quand l'armée de Greene sera activée.

ACTIVATION AUTOMATIQUE : Greene est automatiquement activé au tour de jeu n°6 (quand Lee retourna historiquement dans les lignes américaines). Une fois activé, ni les milices de Caroline du Nord. et de Virginie ni l'artillerie continentale ne peuvent aller à l'Ouest de Little Horse Pen Creek ou au Sud de Sawpit Branch. *EXCEPTION :* Les Fusiliers de Lynch font partie de la milice de Virginie mais ne sont pas astreints par cette règle. Toutes les autres unités américaines sont libres d'aller où elles le souhaitent.

NOTE DE CONCEPTION : Greene déploya son armée en position défensive selon le conseil de Daniel Morgan, qui avait déjà efficacement utilisé une telle formation en 3 lignes à Cowpens. Greene savait que les Britanniques venaient droit sur lui et qu'ils devaient attendre leur assaut. Ces règles sont conçues pour empêcher le joueur américain de mener des actions qui ne seraient pas historiquement logiques grâce aux avantages que procure ce que l'on sait de cette bataille (cette règle ne s'applique pas au scénario historique car celui-ci débute au moment de l'assaut britannique et élimine donc l'opportunité de manœuvres préventives).

3.8 Bords de carte amis et Renforts

RETRAITE : Quand elles doivent retraiter, les unités britanniques le font en direction des bords de carte Sud ou Ouest et les unités américaines le font en direction des bords de carte Nord ou Est, si cela est possible.

RENFORTS : Les unités britanniques qui arrivent apparaissent dans l'hexagone 0201, marqué "B," sans aucun coût et peuvent bouger normalement. Elles peuvent utiliser les coûts de mouvement routier. Si cet hexagone est occupé par des unités américaines, les unités britanniques peuvent apparaître dans les hexagones adjacents puis bouger avec la moitié de leurs MP, arrondie à l'inférieur.

3.9 Guilford Courthouse, McCuiston Plantation House et le New Garden Meeting House

EFFETS SUR LE MOUVEMENT : Le mouvement dans ces hexagones est interdit à l'artillerie et aux Dragons. Ils coûtent 1 MP pour tous les autres.

EFFETS SUR LE COMBAT : Les unités qui se défendent dans ces trois hexagones reçoivent un DRM de -1 contre les tirs d'artillerie et de fusils et un DRM de -1 en Corps à Corps.

NOTE DE JEU : Toutes les autres constructions de la carte n'ont aucun effet.

3.10 Ajustement au Moral d'Armée

Cf. Aide de jeu.

3.11 Milice de Caroline du Nord [N.C.]



Ni le joueur britannique ni le joueur américain ne subissent d'ajustement au Moral d'Armée (positif ou négatif), pour les captures ou les pertes infligées contre des unités de milice de N.C., y compris contre le Marquis de Brétigny. L'artillerie 'attachée' de Singleton n'est pas prise en compte dans ce calcul particulier. Elle est traitée de façon normale. Les unités de milice de N.C. rapportent 1/2 VP au joueur britannique pour chaque couple d'unités, arrondi à l'inférieur, capturées, éliminées, ou dispersées.

EXEMPLE : 1 unité = 0 VP, 2 ou 3 unités = 1/2 VP, etc.

PIONS DE MOMENTUM : Un Momentum ne peut être acquis par le joueur britannique lors de victoires obtenues contre une force ne comprenant que de la milice de NC.

NOTE DE CONCEPTION : Celles-ci étaient les unités les plus "suspectes" de l'armée de Greene. Elles n'étaient pas entraînées ni disciplinées et n'étaient censées que tenir sur place suffisamment longtemps pour tirer une volée ou deux. A l'exception de la milice de Surry County, elles effectuèrent ce que leurs commandants en espéraient puis se dispersèrent dans la forêt.

3.12 Déploiement optionnel de l'Avant-Garde de Lee

L'Avant-Garde de Lee peut se déployer n'importe où au Nord de la ligne d'hexagones 08xx et à l'Est de Little Horse Pen Creek. Si vous appliquez cette règle, accélérez de 1 tour l'arrivée de toutes les unités britanniques (les unités du tour 2 arrivent avec Tarleton au tour 1, les unités du tour 3 arrivent au tour 2, etc.).

GUILFORD COURTHOUSE SCENARIO HISTORIQUE

DEPLOIEMENT BRITANNIQUE :

- 1720 *Brigadier Général O'Hara, 2nd Bn. Guards, artillerie de MacLeod*
- 1619 *Major Gen. Leslie, 2nd Bn. des Highlanders de Fraser*
- 1520 *v. Régiment de Bose*
- 1819 *Colonel Webster, Royal Welsh Fusiliers*
- 1920 *33^{ème} Régiment à pied*
- 1519 *1^{ère} Bn. de la Gaurde*
- 1719 *Lt. Général Cornwallis, Grenadiers*
- 1818 *Infanterie légère, Jaegers*
- 1718 *Dragons de Tarleton*

NOTE : Les Provinciaux de la Caroline du Nord Royale et le 7^{ème} Régiment à pied ne sont pas utilisés dans ce scénario.

AMERICAINS : Déployez les selon leur désignation 'de départ' sauf en ce qui concerne ces unités :

- 1523 *Va. Fusiliers de la Milice de Campbell, Légion d'Infanterie de Lee*
- 1223 *Légion de Dragons de Lee*
- 1726 *Volontaires Indépendants de N.C. (réduit)*

NOTE : Les Dragons du Marquis de Brétigny ne sont pas utilisés dans ce scénario.

1. La partie commence au tour 8 et se termine à la fin du tour 12.
2. Les Britanniques bougent en premier au tour 1. L'ordre est ensuite tiré au hasard les tours suivants (jet de dé d'Initiative).
3. Les Britanniques commencent le jeu avec 1 Momentum. Le Moral d'Armée de départ des deux camps est à 14.
4. Guilford Courthouse, dans l'hexagone 1832, rapporte 1 VP à qui le contrôle à la fin de la partie. Le contrôle par les Britanniques est défini par son occupation, avec une unité de combat en ordre de Bataille, hors artillerie, sans présence de ZOC ennemie. Si les Britanniques ne contrôlent pas Courthouse, le contrôle est considéré comme américain.
5. Aucun point n'est attribué dans ce scénario pour le contrôle des hexagones 1718 ou 0927, contrairement au jeu de campagne.
6. Les pertes infligées aux unités de la milice de N.C. sont calculées de la même manière que pour la campagne (cf. 3.11).
7. Les conditions de victoire sont les mêmes que celles de la campagne.
8. Le Morale de l'Armée britannique augmente de +1 si les Britanniques parviennent à nettoyer de toute unité américaine la ligne de clôture qui longe le bord Est de Hoskins' field, (hexagones 1523, 1623, 1723, 1823, 1923 et 2022), à la fin du tour 8. Les six hexagones doivent être libres d'unités américaines et au moins deux d'entre eux doivent être occupés par des unités de combat britanniques. La présence de ZOC américaines n'entre pas en compte. Si les Américains abandonnent volontairement cette position, le joueur britannique bénéficie toujours de ce modificateur de +1 dès qu'il occupe deux hexagones avec des unités de combat.
9. Il n'y a aucune restriction d'activation américaine.

ORDRE de BATAILLE GUILFORD COURTHOUSE

La Grande Armée des Etats du Sud Major Général Nathanael Greene

CONTINENTAUX

Brigade du Maryland (*Col. Otho Williams*)
 1^{er} Régiment du Maryland (*Col. John Gunby*)
 2nd Régiment du Maryland (*Lt. Col. Benjamin Ford*)
 Compagnie d'Infanterie du Delaware (*Capitaine Peter Jacquet*)
 Légion de Washington (*Lt. Col. William Washington*)
 1^{er} & 3^{ème} Dragons Continentaux [éléments]
 Milice montée N.C. et de Virginie [éléments]
 Compagnie d'Infanterie du Delaware (*Capitaine Robert Kirkwood*)
 Légion de Lee (*Lt. Col. Henry "Light Horse Harry" Lee*)
 1^{ère} Artillerie Continentale (*Major Harrison*)
 Batterie de Singleton (*Capitaine Anthony Singleton*)
 Batterie de Finley (*Capitaine Samuel Finley*)

TROUPES D'ETAT

Brigade de Virginie (*Brigadier Général Isaac Huger*)
 Régiment d'Etat de Green (*Lt. Col. John Green*)
 Régiment d'Etat de Hawes (*Lt. Col. Samuael Hawes*)

MILICE

Brigade N.C. de Butler (*Brig. Général John Butler*)
 Comté d'Orange
 Comté de Granville
 Comté de Guilford
 Comté de Rowan
 Comté de Surry
 Brigade N.C. de Eaton's (*Brig. Général Pinkertham Eaton*)
 Comté de Warren
 Comté de Halifax
 Comté de Edgecombe
 Corps de Fusiliers Indépendants N.C. (*Colonel William Preston*)
 Brigade de Virginie de Stevens (*Brig. Général Edward Stevens*)
 Comté de Augusta
 Comté de Rockbridge
 Comté de Berkeley
 Brigade de Virginie de Lawson (*Brigadier Général Robert Lawson*)
 Comté de Henry
 Comté de Botetourt
 Comté de Pittsylvania
 Comté de Mecklenburg
 Comté de Goochland
 Comté de Prince Edward
 Comté de Nottoway
 Régiment de Fusiliers de Campbell (*Col. William Campbell*)
 Régiment de Fusiliers de Lynch (*Col. Charles Lynch*)

Armée britannique du Sud

Lt. Général Charles (2nd Comte) Cornwallis
 Major Général Alexander Leslie

REGULIERS

Brigade de la Garde (*Brig. Général Charles O'Hara*)
 1^{er} Bataillon de la Garde (*Lt. Col. Norton*)
 2nd Bataillon de la Garde (*Lt. Col. Stewart*)
 Infanterie Légère
 Grenadiers
 Légion d'Infanterie Britannique [attachée]
 71^{ème} Régiment à pied "Highland Scots" (*Col. Fraser*)
 2nd Bataillon
 23^{ème} Régiment à Pied "Royal Welch Fusiliers" (*Col. James Webster*)
 33^{ème} Régiment à pied ("Cornwallis")
 Restes des 17^{ème} Dragons et 7^{ème} Régiment à pied "Royal Fusiliers" [survivants de Cowpens]
 4^{ème} bataillon de l' Artillerie Royale
 Section (*Lt. John MacLeod*)

(MERCENAIRES ALLEMANDS)

Régiment de Mousquetaires Von Bose (*Lt. Col. De Buiy*)
 Bataillon de Jaeger
 Compagnie Anspach-Beyreuth
 Compagnie Hesse-Kassel

PROVINCIAUX

Legion Britannique (*Lt. Col. Banastre "Bloody" Tarleton*)
 Régiment Royal N.C. (*Lt. Col. John Hamilton*)



Major General Nathanael Greene

EUTAW SPRINGS

1. Préparation du jeu

1.1 BANDES DE COULEUR : La bande de couleur qui longe le bord supérieur de chaque unité signifie ce qui suit :

BRITANNIQUES :
Rouge = Réguliers
Jaune = Provinciaux
Marron = Milice

AMERICAINS :
Pas de bande = Continentaux
Bleu foncé = Troupes d'Etat
Bleu clair = Milice
Vert = Partisans

1.2 Déploiement britannique

Le joueur britannique déploie en premier ses unités selon leur localisation de départ (imprimée sur leur pion). Les 19^{ème} et 30^{ème} Régiments sont des renforts optionnels (cf. 3.20).

1.3 Déploiement américain

Le joueur américain place toutes ses unités sur l'échelle des Tours de jeu.

1.4 Durée du scénario

Le scénario commence au tour 1 (7:00 AM) et se termine au tour 10 (4:00 PM), sauf si l'un des deux camps obtient une victoire automatique.

1.5 Niveaux de Moral des Armées

Le Moral d'Armée de départ est de 14 pour les Américains et de 13 pour les Britanniques.

1.6 Pions de Momentum

Les Américains commencent avec 1 pion de Momentum.

1.7 Ordre des joueurs

Les tours 1 et 2 ne sont constitués que des tours du joueur américain. L'ordre des joueurs pendant les tours 4 à 10 est tiré au hasard (déterminé par les jets de dé d'Initiative). L'ordre des joueurs du tour 3 dépend du résultat du Corps à Corps du tour 2 entre les forces américaines et les britanniques en train de chercher de la nourriture (cf. 3.2).

2. COMMENT GAGNER

2.1 Victoire décisive américaine

Les Américains remportent une victoire décisive à la fin de n'importe quel tour où ils occupent l'hexagone 1108, sans aucune présence de ZOC ennemie, *et* où ils ont éliminé ou capturé 14 SP d'unités de combat

britanniques et/ou provinciales, hors artillerie et hors milice. Un minimum de 8 de ces SP doivent être issus de Réguliers britanniques.

2.2 Victoire décisive britannique

Les Britanniques remportent une victoire décisive au moment où ils éliminent ou capturent Greene *et* 12 SP d'unités de combat américaines, hors artillerie et hors milice, comprenant des Continentaux, des Partisans et des Troupes d'Etat. Un minimum de 8 de ces SP doivent être issus de Continentaux.

2.3 Victoire substantielle

Cf. 16.3 dans le Livret des Règles de la Série.

2.4 Victoire marginale et Match nul

Si il n'y a pas de victoire automatique, une victoire marginale sera octroyée au joueur possédant une marge de 3 points de victoire ou plus. Un match nul, ou une marge de victoire de 1 ou de 2 points, seront considérés comme un match nul. Lors d'un tournoi, un match nul sera considéré comme une double défaite.

2.5 VP de perte de leader

Le joueur américain gagne les VP indiqués pour la capture ou l'élimination des leaders britanniques suivants :

Stuart : 2 VP
Majoribanks : 1 VP
Coffin : 1/2 VP

Le joueur britannique gagne les VP indiqués pour la capture ou l'élimination des leaders américains suivants :

Greene : 2 VP
Swamp Fox : 1 VP
Hampton : 1/2 VP

2.6 Hexagones de victoire du camp britannique

Le joueur qui contrôle la majorité (4/7) des hexagones du camp à la fin de la partie gagne trois VP. Le contrôle est défini par l'occupation d'une unité de combat, ou par la dernière unité de combat qui y est passée (exception : artillerie), sans égards pour les éventuelles ZOC. La Wantoot Plantation House est considérée comme étant un hexagone du camp. Les sept hexagones sont sous contrôle britannique au début de la partie.

3. REGLES SPECIALES

3.1 Tours 1 et 2

Les tours 1 et 2 ne sont joués que par le joueur

américain. Cependant lors du 1^{er} tour, celui-ci ne bénéficie pas du bonus routier.

3.2 Ordre de jeu du tour 3

L'ordre des joueurs du tour 3 dépend du résultat du Corps à Corps du tour 2 entre les forces américaines et les britanniques qui cherchaient de la nourriture. Si le résultat du combat est "aucun effet," ou si les britanniques parviennent à retenir, le joueur britannique obtient l'Initiative au tour 3. *Les rescapés se sont échappés et ont donné l'alarme.* Tout autre résultat donne l'Initiative aux Américains au tour 3. *Les défenseurs ont été submergés et les Britanniques sont pris par surprise.*

3.3 Les hommes qui cherchent de la nourriture



La seule fonction de cette unité est de déterminer l'Initiative du tour 3 comme décrit en 3.2 ci-dessus. Elle possède les caractéristiques suivantes :

- Elle ne peut attaquer, mais peut se défendre (les SP sont entre parenthèses)
- Elle ne peut bouger jusqu'à ce qu'elle soit attaquée, (les MP sont entre parenthèses)
- Elle possède une ZOC
- Elle ne produit aucun gain ou perte de Morale d'Armée, ne rapporte aucun point de victoire, et ne peut fournir à l'Américain aucun gain de Momentum.

NOTE DE CONCEPTION : En dépit des informations venant de déserteurs américains, le commandant britannique déclara après la bataille qu'il fut complètement surpris par l'apparition de l'armée américaine. N'estimant aucune menace, il avait envoyé un détachement désarmé accompagné d'une petite escorte montée aller chercher des patates douces le matin de la bataille. Ceux-ci furent surpris par l'Avant-Garde américaine. Une poignée de survivants revint au camp britannique pour donner l'alarme. Les forces britanniques formèrent à la hâte une ligne de bataille juste à l'Ouest de leur campement où ils subirent la furie de l'attaque américaine pleinement déployée.

3.4 Le périmètre britannique

Les 7 hexagones suivants constituent le périmètre britannique : 1113, 1012, 0912, 0811, 1212, 1312, et 1411. Dès que des unités américaines, autres que de l'artillerie, occupent ou traversent 4 des 7 hexagones, le joueur britannique perd 1 point de Moral d'Armée. Cet ajustement se produit immédiatement. Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois. Les manœuvres suivantes des deux armées par rapport à ce périmètre n'affectent plus le Moral de l'Armée britannique.

NOTE DE CONCEPTION : La notion de périmètre britannique a été ajoutée afin que le joueur tente de tenir à l'Ouest de son campement ou même dedans, ce qui est historiquement correct, plutôt que de se défendre "derrière" son campement afin de "détourner" les règles de pillage. En d'autres termes, le Lt. Col. Stuart ne pouvait pas savoir ni prévoir que les unités américaines allaient rompre les rangs, et accorder au Britannique ce luxe, sans pénalité, serait «jouer» l'Histoire d'une manière qui serait totalement hors du contexte historique.

3.5 Attaque surprise américaine

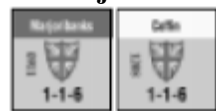
Au premier tour où des unités américaines se battent au Corps à Corps avec des unités du joueur britannique, à l'exception des hommes qui cherchaient la nourriture, décalez d'une colonne à droite ou à gauche sur la Table des Corps à Corps en faveur du joueur américain uniquement pendant cette Phase de Corps à Corps (ex : 1:1 devient 3:2 ou 1:2 selon que les Américains attaquent ou défendent). Le combat à distance n'est pas affecté.

3.6 Le Renard des Marais [Swamp Fox]



Swamp Fox est un demi-leader en ce qui concerne le jeu des pions de Tactique, pour lui-même et pour toute milice avec qui il est empilé. Si il est empilé avec d'autres types d'unité, ou si il est impliqué dans un combat multi-hexagones avec d'autres unités, il perd cette capacité. Il possède également un DRM de commandement de +1 à appliquer comme modificateur sur la Table de Pillage (cf. 3.11).

3.7 Majors Coffin et John Majoribanks



John Majoribanks et John Coffin sont tous les deux Majors, mais Majoribanks est un Régulier. Si ils sont empilés

tous les deux, le Régulier commande.

MAJOR COFFIN: Il ne peut commander que des Provinciaux et/ou la milice Tory.

3.8 Wade Hampton



Il ne peut commander que des Troupes d'Etat, des Partisans, et/ou de la milice. **Exception :** Si la force ne contient QUE des Dragons, elle peut contenir des Continentaux.

3.9 La Wantoot Plantation House

EFFETS SUR LE MOUVEMENT : Entrer dans cet hexagone est interdit pour l'artillerie et les Dragons. Cela coûte 1 MP pour les autres.

ZONE DE CONTROLE ET LIGNE DE VUE : Les ZOC sortent de cet hexagone, mais n'y entrent pas. Cet hexagone bloque les LOS.

EFFETS SUR LE COMBAT : Le Corps à Corps n'est pas obligatoire pour les unités qui se trouvent à l'intérieur. Les unités qui se défendent dans cet hexagone bénéficient de ce qui suit :

+1 aux tests de moral

-2 aux combats à distance contre les unités qui sont à l'intérieur

-1 pour les attaquants au Corps à Corps contre les unités qui se trouvent à l'intérieur. Le Corps à Corps n'est pas obligatoire pour les unités qui sont à l'intérieur

RETRAITE : Pas de Retraite automatique lors d'un résultat de combat "R".

NOTE DE JEU : l'hexagone de jardin n'a aucun effet sur le jeu. Le verger est traité comme un hexagone de bois clairsemé.



3.10 Hexagones du campement britannique

Ces sept hexagones sont importants pour la victoire (cf. 2.6). Les hexagones de tentes ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais la Plantation House si. Quand une unité américaine entre dans un hexagone de campement britannique pour la première fois, elle cesse tout mouvement pour ce tour. Placez un marqueur de campement sur l'hexagone du côté montrant un contrôle américain. Quand l'hexagone de campement est reconquis par le joueur britannique, retournez le marqueur du côté britannique. Cela aidera les joueurs à se rappeler que le pillage (3.11) ne pourra pas se reproduire dans cet hexagone. Les unités américaines qui ré-entrent dans de tels hexagones ne sont plus obligées de s'arrêter.

TABLE DE PILLAGE

Type d'unité américaine	Jet de Désorganisation
Légion de Lee (fantassins et cavaliers) et Kirkwood	0
Brigade du Maryland.	0 - 2
Brigade de Virginie et Dragons de Washington	0 - 4
Brigade de Caroline du Nord, Partisans et Troupes d'Etat (fantassins et cavaliers)	0 - 6
Milice	0 - 8

3.11 Pillage

Chaque unité de combat américaine, y compris l'artillerie, qui entre dans un hexagone de campement contrôlé par les Britanniques doit immédiatement faire un test de "PILLAGE". *Note : Cela peut se produire soit durant la Phase de Mouvement soit pendant l'Avance Après Combat, mais pas lors d'une Retraite.* Jetez le dé sur la TABLE DE PILLAGE. Le DRM de commandement d'un leader commandant peut être ajouté au dé (Le demi-leader Swamp Fox est considéré comme ayant un modificateur de commandement de +1 en ce qui concerne ce test).

NOTE : Le moral de l'unité n'est PAS pris en compte sur la Table de Pillage. Le seul modificateur au score du dé est le DRM de commandant d'un éventuel leader. Si elle devient Désorganisée, marquez la avec un marqueur Désorganisé.

EFFETS DE LA DESORGANISATION :

- Ne peut bouger ou attaquer
- Se défend à la moitié de ses SP, arrondis au supérieur (une unité de 1 SP reste à 1)
- Aucune ZOC
- Aucun tir de fusils ou d'artillerie
- Modificateur de -1 au Corps à Corps
- Ne peut être désignée comme unité de tête si elle est empiéée avec des unités non Désorganisées

RALLIEMENT: Un joueur peut tenter de rallier ses unités ainsi Désorganisées pendant sa Phase de Ralliement du tour suivant. Des leaders amis peuvent soutenir la tentative de Ralliement normalement (une fois encore, le demi-leader Swamp Fox a un modificateur de +1 pour ce test). Bien que le moral de l'unité n'entre pas en compte dans la Table de Pillage, il est normalement utilisé pour le jet de Ralliement.

NOTE : Si Swamp Fox est DISPERSÉ il perd la capacité de modifier les jets de pillage et de Ralliement. Cependant si il est Désorganisé, il continue de fournir un modificateur de +1 lors des tentatives de Ralliement.

AUTRES EFFETS : Des unités peuvent rester Désorganisées indéfiniment. Une unité Désorganisée

qui subit un résultat « Fixé » est capturée. Si elle subit un résultat Dispersé, elle est Dispersée normalement. Si elle subit une Retraite elle retraite normalement. Si elle subit un Pas de Pertes elle le fait normalement. Chacun de ces résultats de combat prend le pas sur la Désorganisation qui est annulée.

NOTE DE CONCEPTION : Après la résistance initiale britannique, surtout sur le flanc gauche américain, leurs lignes commencèrent à céder en échelons de gauche à droite. Les poursuivants américains balayèrent l'aile droite britannique qui se repliait à travers leur campement. La victoire acquise, l'armée américaine vacilla alors quand ses hommes fatigués, affamés et assoiffés rompirent les rangs pour s'accaparer les prises de guerre qui remplissaient les tentes britanniques. En fait, beaucoup de petits déjeuners étaient encore sur le feu. Les officiers américains essayèrent en vain de restaurer l'ordre, tâche qui fut encore plus difficile à accomplir quand les soldats découvrirent le stock de rhum des britanniques dans leur camp. Ce flottement donna aux Britanniques le temps de se rallier et de contre-attaquer avec une grande efficacité. Greene fut obligé d'abandonner le champ de bataille.

3.12 Bords de carte amis

Quand elles doivent retraire, les unités britanniques le font en direction du bord Est de la carte et les unités américaines le font en direction du bord de carte Ouest si cela est possible.

3.13 Black Jack Oak

EFFETS SUR LE MOUVEMENT : L'artillerie et les Dragons ne peuvent pas entrer dans ces hexagones. L'infanterie et la milice paient 3 MP, l'Infanterie Légère et les leaders paient 2 MP pour y entrer.

ZONE DE CONTROLE : Les ZOC sortent mais n'entrent pas dans les hexagones de Black Jack Oak.

EFFETS SUR LE COMBAT : Les unités qui se défendent dans un hexagone de Black Jack Oak reçoivent un DRM de -1 de tirs et de -2 en Combat au Corps à Corps.

NOTE DE CONCEPTION : Ils représentent les fourrés de chênes, de bruyères, de mûriers et de vignes pratiquement impénétrables situés sur la droite des Britanniques le long des rives de la Santee River. Là, le Major britannique Marjoribanks (prononcez March-banks), ancré la ligne britannique et tint même après que le reste des positions avancées britanniques se fut effondré. Il repoussa plusieurs tentatives américaines pour le déloger, arrivant même à blesser et à capturer le cavalier américain William Washington, avant de se retirer en bon ordre à Wantoot Plantation house.

3.14 Hexagones de marécages

La seule unité pouvant entrer dans des hexagones de marécages est Swamp Fox au prix de 2 MP. Les ZOC sortent mais n'entrent pas dans les hexagones de marécages.

EFFETS SUR LE COMBAT : Swamp Fox bénéficie d'un DRM de -1 au Corps à Corps quand il se défend dans un hexagone de marécages. C'est la seule unité qui puisse recevoir ce bonus.

3.15 Santee River

EFFETS SUR LE MOUVEMENT : Les unités peuvent entrer dans les hexagones de la Santee River puis descendre ou remonter la rivière au prix du coût du terrain environnant de l'hexagone. La seule unité pouvant traverser la rivière autrement que par un hexagone de Bac [Ferry] est Swamp Fox. Swamp Fox peut traverser la rivière à n'importe quel endroit en commençant sa Phase de Mouvement dans un hexagone de rivière et en consacrant tous ses points de mouvement à cette traversée. Il peut sortir normalement par la rive opposée au tour suivant.

EFFETS SUR LE COMBAT : Pendant qu'il se trouve dans un hexagone de rivière et qu'il est en train de la traverser, Swamp Fox offre à son attaquant un DRM de +1 aux tirs et un DRM de +2 au Corps à Corps.

3.16 Nelson's Ferry

EFFETS SUR LE MOUVEMENT : Entrer dans l'hexagone de Nelson's Ferry coûte 2 MP à l'Infanterie Légère, l'Infanterie, la Milice et aux leaders. Il coûte 3 MP à l'artillerie et 4 MP aux Dragons pour y entrer. Il ne coûte aucun MP supplémentaire pour quitter l'hexagone de Nelson's Ferry.

EFFETS SUR LE COMBAT : Les unités qui se défendent dans l'hexagone de Nelson's Ferry offrent à leur attaquant un DRM de +1 en Corps à Corps.

3.17 Ajustements au moral

En plus des ajustements au moral standards, les événements suivants affectent le Moral d'Armée :

Perte/Capture de leader

Stuart	+1/-1
Majoribanks	+1/-2
Coffin	+0/-1
Greene.....	+2/-3
<i>De plus, le joueur américain perd 1 pion de Momentum</i>	
Fox	+1/-2
Hampton	+0/-1

3.18 Variante d'arrivée

Swamp Fox et les Fusiliers de la Milice S.C. peuvent arriver de différentes manières, comme indiqué sur leur

pion. Ils peuvent entrer sur la carte ensemble ou séparément.

3.19 DRM de Corps à Corps

Ni les Partisans, ni les troupes d'Etat, ni les Provinciaux ne souffrent de modificateur négatif quand ils se battent au Corps à Corps contre des Réguliers ennemis (la Milice seule le subit cependant, comme dans les autres jeux).

3.20 Règle optionnelle

Les Britanniques possèdent deux régiments distincts de renforts qui viennent de Charleston. Ils arrivent au tour 7 par l'hexagone C ou D, mais doivent entrer ensemble par le même hexagone. L'hexagone d'entrée ne coûte aucun MP. Ils ne peuvent pas profiter du bonus routier au tour de leur arrivée. Le joueur britannique doit secrètement décider au début de la partie si il utilise ou non ces troupes. Il le note sur un bout de papier qu'il révélera lors de sa moitié du tour 7. Si il utilise ces renforts il doit perdre un point de Moral d'Armée au début de sa moitié du tour 7.

NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, ils arrivèrent le jour suivant et ne prirent pas part à cette bataille. Cette règle optionnelle permet au joueur britannique d'effectuer une marche forcée à ces renforts au prix d'un point de Moral d'Armée.

CREDITS DE GUILFORD COURTHOUSE

Remerciements à : John L. Durham, Historien et Conservateur of the Guilford Courthouse National Military Park.

Joueurs de test : Lt. Col. Donald Hanle (retraité de l'USAF), Tony Curtis.

Assistant de Recherche : David Hall

Historien : Michael Zatarga

CREDITS DE EUTAW SPRINGS

Joueurs de test : Hank Burkhalter, Jim Lawler et Tony Curtis

EUTAW SPRINGS SCENARIO HISTORIQUE

DEPLOIEMENT BRITANNIQUE :

Hexagone	Unités
0913	<i>Irish Buffs</i>
1013	<i>NY vols</i>
1113	<i>de Lancey, Artillerie Légère</i>
1213	<i>NJ vols</i>
1313	<i>63^{ème}</i>
1412	<i>64^{ème}</i>
1310	<i>Coffin, Milice du quatre vingt sixième District, Cavalerie de Charleston</i>

Majoribanks, Infanterie Légère : dans tout hexagone désigné comme « Blackjack ».

Grenadiers : N'importe où avec ou à l'Est d'une autre unité britannique.

Fusiliers de Sheridan : N'importe où avec ou à l'Est d'une autre unité britannique.

Stuart : Avec n'importe quelle unité du joueur britannique.

DEPLOIEMENT AMERICAIN :

Hexagone	Unités
0817	<i>Fantassins de Palmetto</i>
1016	<i>Pickens/Sumter</i>
1116	<i>Milice NC, Artillerie de Gaines</i>
1216	<i>Swamp Fox</i>
1417	<i>Légion de Lee, (Cavalerie et fantassins)</i>
0919	<i>Brigade du Maryland</i>
1119	<i>Brigade de Virginie, Artillerie de Browne</i>
1319	<i>Brigade NC</i>
0820	<i>Hampton, Cavalerie de Palmetto</i>
1022	<i>Dragons de Washington</i>
1122	<i>Kirkwood</i>

Fusiliers de la Milice SC : N'importe où avec ou à l'Ouest d'une autre unité américaine.

General Greene : Avec n'importe quelle unité du joueur américain.

1. Le jeu commence au tour 4 et se termine au tour 10.
2. Le joueur américain joue en premier au tour 4. L'ordre est ensuite tiré au hasard les tours suivants (jet de dé d'Initiative).
3. Le Moral d'Armée de départ est de 14 pour les Américains et de 13 pour les Britanniques.
5. Les Américains commencent avec 1 pion de Momentum.
6. Les renforts britanniques optionnels ne sont pas utilisés.
7. Le détachement qui cherche de la nourriture n'est pas utilisé.
8. Les règles régissant le périmètre britannique s'appliquent (3.4).
9. La victoire est déterminée de la même manière que dans le jeu de campagne.

ORDRE de BATAILLE EUTAW SPRINGS

La Grande Armée des Etats du Sud *Major Général Nathanael Greene*

CONTINENTAUX

Brigade du Maryland (*Col. Otho Williams*)
 1^{er} Bataillon (*Lt. Col. John Eager Howard*)
 2^{ème} Bataillon (*Major Henry Hardman*)
 Compagnie d'Infanterie Légère du Delaware (Capt.
 Robert Kirkwood)

Brigade de Virginie (*Lt. Col. Richard Campbell*)
 1^{er} Bataillon (*Major Sneed*)
 2^{ème} Bataillon (*Capt. Thomas Edmunds*)
 Cavalerie Continentale Va. (*Lt. Col. William
 Washington*)
 Détachement d'Artillerie Va. (*Capt. William
 Gaines*)

Brigade N.C. (*Général Jethro Sumner*)
 1^{er} Bataillon (*Col. Ashe*)
 2^{ème} Bataillon (*Major Armstrong*)
 3^{ème} Bataillon (*Major Blount*)

Légion de Lee (*Lt. Col. "Light Horse Harry" Lee*)
 Artillerie Indépendante de Browne (*Capt. Browne*)

TROUPES D'ETAT

Bataillon S.C. "Palmetto" (*Col. Wade Hampton*)
 Fantassins (*Col. William Henderson*)
 Cavaliers ("*Hampton*")

MILICE & PARTISANS

Brigade Combinée S.C. (*Brigadier Général Andrew
 "Fighting Elder" Pickens*)
 Brigade de Pickens ("*Pickens*")
 Brigade de Sumter (*Brigadier Général Thomas
 "Gamecock" Sumter*)

Brigade N.C. (*Col. Francis Marquis de Malmedy*)
 Brigade de Marion (*Brigadier Général Francis
 "Swamp Fox" Marion*)
 Fusiliers de la Milice S.C.

Forces de la garnison britannique *Lt. Col. Alexander Stuart*

REGULIERS

Compagnies de Flanc (*Major John Majoribanks
 **prononcez "March-banks"*)
 Infanterie Légère
 Grenadiers
 3^{ème} Régiment à Pied "Irish Buffs" ("*Stuart*")
 63^{ème} Régiment à Pied
 64^{ème} Régiment à Pied
 Artillerie Royale
 Batterie d'Artillerie Légère

PROVINCIAUX

Brigade de N.Y. (*Lt. Col. John Harris Cruger*)
 Bataillon de De Lancey
 Bataillon des Volontaires de N.Y.
 Fusiliers de Sheridan (*Major Sheridan*)
 Bataillon des Volontaires de N.J. (*Major Joseph
 Greene*)
 Régiment de Cavaliers Loyalistes S.C. (*Major John
 Coffin*)
 Troupe de Cavalerie de Charleston

MILICE

Milice Tory S.C.
 Quatre vingt sixième District

LA GUERRE VINT AU SUD

Par Mark S. Miklos

I

Entre avril 1775 et juin 1778, plus de 70% des combats de la Révolution Américaine, y compris pratiquement toutes les batailles majeures, se produisirent dans les Etats du Nord ou au Canada. Cependant, de juin 1778 jusqu'à la fin de la guerre ce théâtre ne vit que 11% du conflit. 89% des combats se déroulèrent au sud où 130 actions se passèrent dans la seule Caroline du Sud. Qu'est ce qui amena ce changement?

La guerre entra dans une nouvelle phase suite à la bataille de Monmouth Courthouse, dans le New Jersey, en juin 1778. Malgré les succès américains à Trenton, Princeton et à Saratoga, il y avait également des défaites qui pesaient dans la balance. Après 3 années de guerre, un statu quo général s'était établi au nord. Les Britanniques tenaient les principales villes et la plupart des environs. Mais Washington conservait l'armée américaine, et également leur cause, intactes. Ce fut sa meilleure idée. Quand la France entra en guerre en 1778, les Britanniques réalisèrent qu'une nouvelle stratégie devait être mise en place.

De 1779 à 1781, les Britanniques concentrèrent leurs principaux efforts au sud. Leur motivation était plus politique que militaire. Le gouvernement était convaincu qu'une grande partie de la population du sud soutenait le parti Tory. Ils espéraient les rallier afin d'au moins compenser en partie le coût croissant de la guerre. Celle-ci était onéreuse et l'engagement de milliers de mercenaires allemands en augmentait toujours plus le coût alors qu'aucune issue n'était encore en vue. Comment la guerre pouvait-elle être gagnée et comment l'honneur de la Grande Bretagne pouvait-il être recouvré sans faire banqueroute ? La réponse était que les Loyalistes américains l'emportent à condition de leur fournir un commandement et du soutien.

Les Britanniques avaient la suprématie navale. Le Canada était pleinement contrôlé par la Couronne. Les indiens alliés de l'Ouest formaient une menace constante sur la frontière. Une campagne réussie au sud aurait achevé l'encercllement des Etats du Nord-Est et du Centre et aurait permis de gagner la guerre. Voilà les fondements de la campagne du sud de 1780-81.

II

La grande campagne commença en décembre 1778 avec la capture de Savannah, en Géorgie. Utilisant cette place comme base opérationnelle, ils réussirent le siège de Charleston en Mai 1780, capturant une

armée américaine de plus de 5.000 hommes. Ceci fait, le Lieutenant Général Charles Cornwallis envahit rapidement les terres de la Caroline du Sud. Il vainquit la seule autre armée américaine du sud à la bataille de Camden en août de cette même année. Envahir un Etat est une chose, mais le pacifier en est une autre.

Des forces partisans émergèrent et harassèrent les postes avancés, les dépôts et les lignes de ravitaillement britanniques. De célèbres leaders comme Francis Marion, (« Swamp Fox »), Thomas Sumter, (« Gamecock »), et Andrew Pickens, (« Fighting Elder »), entrèrent dans la légende à la tête de leurs forces de fortune. Les Patriotes infligèrent également de rudes coups aux éléments de l'armée britannique à King's Mountain et à Hannah's Cowpens. Un nouveau commandant, le Major Général Nathanael Greene, fut envoyé au sud pour reformer et revitaliser la Grande Armée des Etats du Sud en décembre 1780.

Greene était un maître dans l'art de la retraite au combat. Après la bataille de Cowpens en janvier 1781, il mena Cornwallis dans une course à travers la Caroline du Nord vers la Dan River et la Virginie. Il traversa quelques heures avant ses poursuivants britanniques. Frustrés et las d'avoir perdu la "Course vers le Dan", les Britanniques retournèrent à Hillsborough au centre de la Caroline du Nord. Là, ils enjoignirent tous les Loyalistes à se lever et à rejoindre l'armée du Roi. Pendant ce temps, fraîchement renforcé, Greene partit à son tour en chasse. Finalement les deux forces s'affrontèrent au hameau de Guilford Courthouse le 15 mars 1781.

L'armée de vétérans de Cornwallis diminuait quotidiennement à cause du manque de ravitaillement. Le gros de ses troupes légères d'élite avaient été perdues à Cowpens. Pour compenser, il réorganisa sa force restante de 2,000 hommes en une infanterie légère, brûla son convoi de ravitaillement et montra l'exemple en jetant son propre bagage au feu. Il comptait sur le soutien local au parti Tory et pensait que sa mobilité ainsi accrue lui permettrait de rattraper les Américains. Le soutien local, cependant, ne matérialisa pas ses espérances. Il chercha alors une bataille d'annihilation dans laquelle il espérait écraser l'armée américaine avant que ses propres forces ne se désagrègent.

Greene cherchait également une bataille majeure pour la première fois depuis sa prise de commandement. Il avait alors plus de 4,000 soldats incluant environ 1.000 Continentaux. Son armée était aussi puissante qu'elle pouvait l'être. Les forces de milice allaient et

venaient, ce dont il était pleinement conscient, et il savait qu'il n'aurait plus d'autre opportunité d'avoir un rapport de force de deux contre un contre son adversaire. Une fois pesées les différentes alternatives, y compris l'évidence que les tuniques rouges en infériorité numérique étaient des vétérans très disciplinés, il décida de se lancer dans la bataille. Chaque commandant espérait délivrer le coup de grâce.

Bien que Guilford Courthouse soit considérée comme une victoire britannique, le fracas de la bataille faillit anéantir l'armée de Cornwallis. N'étant plus capable de soutenir des opérations offensives et n'étant même plus sûre d'avoir encore à manger, l'armée britannique se désengagea et marcha vers la côte à Wilmington pour être ravitaillée. Ensuite, Cornwallis avança vers sa destinée à Yorktown, laissant les forces britanniques en Caroline du Sud livrées à elles mêmes.

Greene laissa partir Cornwallis et ré-entra en Caroline du Sud pour commencer la Grande Libération. La bataille d'Eutaw Springs du 8 septembre 1781 fut le dernier engagement majeur de Greene dans le grand sud. Cette fois-ci, c'était l'armée américaine qui avait l'initiative, repoussant les Britanniques base après base. Eutaw Springs était un étang situé à 40 miles au Nord-Ouest de la base britannique de Charleston. Une fois encore la bataille est considérée comme une victoire britannique et une fois encore l'issue stratégique fut la même. Cette fois, les Britanniques se retirèrent complètement dans leur périmètre autour de Charleston pour ne jamais en ressortir. Après un an et demi de campagne ils étaient revenus exactement là où ils avaient commencé.

Greene trouva la formule. "Nous nous battons, sommes battus, nous relevons, et nous battons encore".

III

"Guilford Courthouse"

Les sources divergent sur le nombre précis de soldats présents à la bataille de Guilford Courthouse. Les estimations vont de 4.000 à 4.500 Américains et de 1.950 à 2.300 Britanniques. Quel que soit le nombre on peut raisonnablement dire que les Américains dépassaient en nombre les Britanniques dans un rapport de 2 contre 1.

Cependant, les trois quarts de la force américaine étaient constitués de milice. De la Caroline du Nord vinrent deux brigades de 500 hommes commandés par les Brigadier Généraux Eaton et Butler, un assortiment de compagnies indépendantes de Fusiliers et un contingent de milice montée sous les ordres de l'aventurier français, le Major et Marquis de Brétigny.

La milice de Virginie incluait les brigades de 600 hommes des Brigadier Généraux Lawson et Stevens. Stevens s'était battu à la bataille de Camden où ses troupes avaient fui dans la panique. Il était soucieux de reconquérir sa réputation et celle de ses hommes. Il y avait également des compagnies de milice avec des fusils venant de la Virginie commandées par les Colonels Campbell et Lynch. Ce fut le même Colonel Campbell qui avait balayé l'armée Tory de Patrick Ferguson à King's Mountain. Le traitement que le Colonel Lynch a infligé aux Tories, fut si impitoyable qu'il créa l'expression "lyncher," encore utilisée aujourd'hui.

Les récits citaient dans l'ordre de bataille de Greene deux régiments de Continentaux venant de Virginie. De récentes études ont prouvé que ces deux unités étaient en fait des troupes de l'Etat de Virginie prêtées par le Gouverneur Thomas Jefferson. Elles étaient constituées de nouvelles recrues dont c'était le baptême du feu.

Environ un quart de l'armée de Greene était composé de Continentaux. Le Colonel Otho Williams commandait la Brigade du Maryland. Elle incluait l'excellent 1^{er} Régiment du Maryland. Les vétérans de l'infanterie du Delaware du Capitaine Kirkwood avaient été convertis en troupe légère quand ils étaient en campagne dans le sud. A Guilford Courthouse, l'infanterie légère de la Légion de Lee les rejoignit.

La Légion de Lee comprenait également trois sections de Dragons. Avec la cavalerie du Colonel William Washington, ces soldats formaient le gros de l'arme montée américaine. Bien qu'au strict niveau des effectifs les troupes montées des deux camps étaient équivalentes, les Américains montaient des chevaux largement supérieurs. Ceux-ci venaient fraîchement de Pennsylvanie et de Virginie alors que la Legion britannique de Tarleton montait des chevaux épuisés venant de fermes des Carolines.

Le Colonel Washington était le cousin du Commandant en Chef américain. Sa demeure à Charleston, en Caroline du Sud existe encore dans le quartier historique de cette ville. La légende dit que sa femme confectionna le drapeau écarlate utilisé par ses troupes dans les tentures qui pendaient dans leur salle à manger.

Le Lt. Colonel Lee et son homologue adverse dans le camp britannique le Lt. Colonel Tarleton, étaient les deux commandants de cavalerie les plus renommés et pittoresques de la guerre. Leurs similitudes s'affrontèrent. Henry Lee et Banastre Tarleton ont été décrits par un historien comme étant "jeunes, élégants, bien nés, éduqués, fiers, vaniteux, forts et quelque fois impitoyables." Lee, venant de Virginie, était allé à Princeton. Tarleton, dont le père avait été Maire de

Liverpool, était issu d'Oxford. Chacun affectionnait le port d'une courte veste verte cintrée et d'un chapeau à plume. C'étaient les 'enfants colonels' : Tarleton avait 26 ans et Lee venait juste d'avoir 25 ans.

A Guilford Courthouse, l'artillerie américaine consistait en quatre canons de 6 livres. Une section de 2 canons venue de l'artillerie de Virginie sous les ordres du Capitaine Singleton fut rattachée à la milice de Caroline du Nord. Les deux autres canons de la section venaient de l'artillerie du Maryland sous les ordres du Capitaine Finley et furent déployés avec la Brigade du Maryland.

Ironie de l'histoire, quand Cornwallis captura l'artillerie américaine il découvrit que deux de ses canons étaient initialement des pièces britanniques. Les Américains les avaient capturés à Saratoga. Les Britanniques les reprirent après leur victoire contre le Général Gates à Camden. Ils changèrent à nouveau de main lors de la victoire américaine à Cowpens. Puis, étonnamment, ils retournèrent sous la garde des Britanniques après Guilford Courthouse.

IV

Bien que se battant à 1 contre deux, Cornwallis commandait une armée de vétérans. Greene lui-même écrivit "La qualité de ces troupes était la meilleure. La plupart d'entre eux était en Amérique depuis 1776 et avait participé aux batailles qui ont eu lieu autour de New York, à Philadelphie, à Charleston et à Camden".

Les unités britanniques incluaient les 23^{ème} et 33^{ème} Régiments. Le 23^{ème}, ou "Fusiliers Royaux Gallois" avait été une fois commandé par Sir William Howe. Le 33^{ème} était l'excellent régiment personnel de Cornwallis. A Guilford Courthouse, le commandement du 33^{ème} appartenait au Colonel James Webster qui mena plusieurs charges vaillantes et tomba mortellement blessé à la fin de la journée.

Le son typique de la cornemuse annonçait le 71^{ème}, ou "Régiment des Highlands de Fraser". Le 71^{ème} était organisé en deux bataillons mais seul le 2^{ème} bataillon se battit à Guilford Courthouse. Le 1^{er} avait été anéanti à Cowpens.

Il y avait également dans l'armée un régiment de mercenaires allemands. C'était le Régiment von Bose (anciennement le Régiment von Trumbach). Ce Régiment s'était déjà distingué trois fois au combat. Il prit d'assaut Fort Clinton dans les Hudson Highlands, se battit en arrière-garde à Stono Ferry et repoussa l'assaut Franco-américain contre Savannah. A Guilford Courthouse, le Régiment portait un uniforme rouge vif symbolisant les honneurs de ces

batailles. Le reste des forces de Cornwallis consistait en deux bataillons de la Garde, de Grenadiers et d'Infanterie Légère, et de 2 compagnies de fusiliers Jaeger. Le Lt. Colonel Banastre Tarleton commandait environ 200 cavaliers de la Légion britannique. Bien que la Légion avait été décimée à Cowpens, ses rangs étaient une fois encore au complet avec des recrues loyalistes disciplinées venues de Caroline du Sud. Comme on l'a dit plus haut, leurs montures étaient cependant amoindries.

Au commandement de l'Artillerie Royale de quatre canons de 6 livres et de "sauterelles [grasshoppers]" de 3 livres était le Lt. John MacLeod. Ce même John MacLeod, qui était sous les ordres directs de Cornwallis, fit tirer les canisters dans la mêlée au plus fort de la bataille bien que cela signifiait la mort de soldats britanniques, et servit plus tard Wellington comme Général d'Artillerie à la bataille de Waterloo.

Une arrière-garde de 350 hommes avait été laissée à Deep River MeetingHouse pour surveiller le camp britannique. Le Régiment Royal de Caroline du Nord du Lt. Colonel John Hamilton, quelques Dragons et les survivants de Cowpens du 7^{ème} Régiment britannique composaient cette force.

V

Les phrases suivantes, typiques de l'époque, décrivent le terrain qui entourait Guilford Courthouse. "La plus grande partie de ce pays est sauvage". "Une forêt profonde d'arbres immenses, souvent énormes avec des buissons." "Une forêt vierge composée de grands arbres."

Dans cette partie de la Caroline du Nord, les forêts de conifères du sud commencent tout juste à émerger des forêts de feuillus du nord. Seuls 20% des arbres étaient des pins. Le reste de la forêt n'avait pas de feuilles à la fin de l'hiver en Caroline. Cependant, la forêt était sombre, même en plein jour. La végétation basse gênait la vue et pouvait empêcher toute tentative pour maintenir une formation pendant que la fumée de la bataille accentuait l'obscurité.

Dans ces circonstances, la baïonnette était souvent inutile du point de vue des fusiliers de Buckskin Clad Backwoods qui préféraient tirer à couvert et qui trouvaient ces conditions idéales. A mesure que les événements se déroulaient, tout le flanc droit britannique se retrouvait étiré et englouti dans ces fourrés et encerclés par les fusiliers qui tiraient littéralement de tous les côtés.

Aucun endroit où les armées s'étaient affrontées n'était aussi densément boisé. Le champ de bataille mesurait approximativement 11/2 miles de long, bordé à l'Ouest par Little Horse Pen Creek et à l'Est par Hunting Creek, et 1/2 à 3/4 de mile de large du Nord

au Sud. L'avance britannique se faisait d'Ouest en Est le long de la New Garden Road en terrain élevé.

Bien que tous les mercenaires allemands ne venaient pas de Hesse-Cassel, 57% des troupes allemandes envoyées en Amérique en venaient. De ce fait, chaque régiment allemand était dénommé "Hessois".

Principautés allemandes qui envoyèrent des troupes en Amérique et effectif :

Hesse-Cassel	16.992
Brunswick	5.723
Hesse-Hanau	2.422
Anspach-Bayreuth	2.353
Waldeck	1.225
Anhalt-Zerbst	1.152

Total **29.867**

Le Régiment von Bose venait de Hesse-Cassel et peut donc être qualifié de Hessois.

Il y avait deux endroits où la terre était cultivée et non clôturée. La première consistait en une série de vieux champs de blé situés près de Hoskins Homestead. Ses champs mesuraient 600 yards de long par 800 yards de large. Bien que les Britanniques pouvaient s'y déployer en formation, ils auraient été exposés au feu depuis les positions à couvert qui entouraient les champs. Greene choisit donc de positionner sa première ligne le long d'une clôture en bois où le bord Est de ces champs touchaient la forêt.

La seconde ligne de Greene se trouvait 400 yards derrière la première et profitaient de l'avantage de l'épaisse forêt à travers laquelle les Britanniques devaient passer. Pour améliorer leur position, les Américains abattirent des arbres et improvisèrent un abatis. Le Brigadier Général Stevens plaça des fusiliers derrière sa brigade avec l'ordre d'abattre tout soldat tentant de fuir. Les Virginiens devaient tenir.

L'autre emplacement significatif se trouvait près du hameau de Guilford Courthouse lui-même. Là, le sommet d'une colline boisée surplombait une série de champs et de pâturages de formes différentes allant de 200 à 1.000 yards de large par 200 à 400 yards de long. Il y avait un ensemble de bâtiments éparses dont Courthouse qui se tenaient près de l'intersection entre les routes de New Garden et de Reedy Fork. La Reedy Fork Road allait vers le dépôt américain des fonderies de Speedwell et pouvait servir de voie de retraite pour l'armée de Greene si cela s'avérait nécessaire.

Greene posta la Brigade du Maryland et les troupes de l'Etat de Virginie à cet endroit. D'anciennes études erronées plaçaient cette troisième ligne quelque 500 yards au delà de la seconde, mais de récentes analyses faites par écho radar, l'étude exhaustive d'objets et des témoignages de première main placent la position principale de Greene de 800 à 1.000 yards au delà de la seconde ligne. Derrière Hunting Creek et au sommet des hauteurs couvertes près de Courthouse, les Américains dominaient la zone à découvert qui se situait en contrebas.

Cette défense en profondeur fut établie suite au déploiement fait par le Colonel Dan Morgan à Cowpens et qui avait eu tant d'effet. Greene concentra sa milice de Caroline du Nord dans la première ligne où ils pouvaient faire feu à couvert contre les Britanniques exposés dans les champs. La milice n'avait pas de baïonnettes et avec ou sans ordre elle allait probablement s'enfuir quand la bataille serait devenue proche.

Greene décida de leur donner un objectif limité similaire à ce que Morgan avait demandé à sa milice à Cowpens. Il leur demanda de tirer deux salves et de se retirer. Si 1.000 mousquets pouvaient tirer deux fois avec détermination, l'avance britannique pouvait commencer à être désorganisée.

Morgan écrivit à Greene : "Prenez les fusiliers et faites les se battre sur les flancs, sous les ordres d'officiers entreprenants familiers de ce genre de combat". Greene suivit ce conseil. Pour soutenir Eaton sur la droite de la ligne américaine, il plaça les fusiliers de Lynch, l'Infanterie Légère du Delaware et les Dragons de Washington. Sur la gauche, en soutien à Butler se trouvaient les fusiliers de Campbell, l'infanterie et la cavalerie de la Légion de Lee. Le Capitaine Singleton avec ses canons de 6 livres était stationné sur la route avec l'ordre de tenir et de faire feu jusqu'à ce que le combat ne devienne trop proche, puis de se retirer pour préserver les canons.

VI

Les premiers tirs de la bataille de Guilford Courthouse se produisirent en fait plusieurs heures avant et à plusieurs miles de là. Dans la plupart des récits, ils se réfèrent simplement à une escarmouche entre l'avant-garde de Cornwallis et des sentinelles américaines. En fait, un engagement violent impliquant plus de 1.400 hommes et réparti sur trois phases distinctes se produisit dans les premières heures du matin aux alentours de la New Garden MeetingHouse.

Les commandants ennemis étaient "Light Horse Harry" Lee et "Bloody" Tarleton. Leur jeunesse et leur flair masquaient un côté impitoyable. La Légion Britannique de Tarleton avait massacré les Patriotes qui s'étaient rendus aux Waxhaws après la chute de

Charleston. La Légion de Lee avait fait la même chose aux Tories un mois avant la bataille de Guilford Courthouse lors d'un incident connu sous le nom de Pyle's Hacking Match. A Guilford Courthouse, les armées opposées cherchaient à détruire l'autre et à New Garden ni Lee ni Tarleton n'avaient d'autre objectif.

Cornwallis leva le camp le 15 mars. A 5:30 du matin, l'armée était en marche le long de la New Garden Road avec Tarleton commandant l'avant-garde. Pour protéger son armée contre toute attaque surprise, Greene ordonna à Lee de se poster sur la New Garden Road environ 3 miles à l'Ouest de Guilford Courthouse. Dès que les éléments avancés de Lee firent état de l'approche ennemie, il communiqua le message à Greene. Greene ordonna alors à Lee d'"avancer avec toutes vos troupes et de voir de quoi il retourne". Lee mena ses Dragons en avant en donnant l'ordre à l'infanterie de les suivre le plus rapidement possible.

A huit miles de leur camp, l'avant-garde britannique approchait de la New Garden MeetingHouse. Alors qu'elle suivait une courbe sur la route près de MeetingHouse, une furieuse volée de tirs de carabines de la part des sentinelles américaines les accueillit. Tarleton fit à son tour feu et Lee retourna vers son infanterie qui venait en soutien. Tarleton, interprétant à tort cette tactique de retraite comme une déroute, ordonna à ses hommes de se lancer à leur poursuite.

Les Dragons de Lee pénétrèrent dans une portion de la route dont chaque côté était bordé de hautes clôtures. Quand les légionnaires britanniques s'entassèrent dans cette étroite allée, Lee ordonna à ses hommes de faire demi-tour et de charger. Plus tard, il raconta que "toute la section ennemie avait mis pied à terre, et beaucoup de leur chevaux étaient prostrés : quelques Dragons avaient été tués, le reste avait été fait prisonnier : pas un seul soldat ou cheval américain n'avait été blessé. Tarleton se retira rapidement"

Ce fut alors Tarleton qui chercha la sécurité pour son infanterie. Il fit un détour par un obscur chemin à travers MacAdoo's Woods afin de ne pas se faire rattraper par les poursuivants de Lee. Lee, pendant ce temps, chevaucha droit sur la MeetingHouse. Alors qu'il arrivait, il tomba sur les éléments de tête de l'infanterie des tuniques rouges qui stoppa son élan avec un tir de volée.

Une fois encore les Dragons américains firent retraite. Revenant en arrière sur environ un mile, les américains s'arrêtèrent au "Crossroads" où leur infanterie les rejoignit, après une course épuisante. Selon Lee, "l'action devint intense et fut bravement

menée des deux côtés". Le fracas de la bataille pouvait être entendu par les hommes de Greene à trois miles de distance. La balle changea de camp quand les Britanniques lancèrent le Royal Welsh Fusiliers. Lee ordonna une retraite générale. Ses hommes atteignirent les lignes principales américaines juste avant midi où ils prirent position sur la gauche de la milice de Caroline du Nord.

Plus de 30 hommes furent tués ou blessés lors des actions du matin, dont 3 officiers britanniques et 2 officiers américains. Tarleton lui-même fut sévèrement touché. Des doigts de sa main droite avaient été arrachés par un tir. Il eut sa blessure pansée et resta sur sa selle pour le reste de la journée. Il participa à la bataille de Guilford Courthouse avec sa main mutilée en écharpe, incapable d'utiliser une quelconque arme, et mena même une charge de cavalerie où il fut une nouvelle fois légèrement blessé.

VII

Vers midi, la tête de colonne britannique apparut dans les champs à 600 yards de la première ligne américaine. Comme on le lui avait ordonné, le Capitaine Singleton ouvrit le feu avec ses canons de 6 livres. Le Lt. MacLeod répliqua avec l'artillerie britannique et un duel de 30 minutes s'ensuivit pendant que les Britanniques émergeaient de la forêt et se formaient pour l'attaque. MacLeod se déploya sur la route avec l'ordre de suivre l'avance et de fournir un soutien à l'infanterie.

Sur la droite, alors que sa gauche restait sur la route, Cornwallis plaça le Fraser's Highland Regiment. Cette unité portait un pantalon plutôt que le kilt mais continuait d'arborer le béret typique des Highlands. A leur droite se trouvait le Régiment von Bose en habit bleu. En soutien à droite, le 1^{er} Bataillon de la Garde forma une seconde ligne. Cette aile de plus de 750 hommes était placée sous les ordres du commandant en second de l'armée, le Major Général Alexander Leslie.

Sur la gauche, ou au Nord de la route, se trouvaient les Royal Welsh Fusiliers avec le 33^{ème} Régiment à Pied du Colonel Webster qui étendait la ligne. En soutien de ce flanc se trouvaient les compagnies Jaeger de Hesse-Cassel et de Anspach-Bayreuth tout comme le Bataillon d'Infanterie Légère. Webster lui-même fut assigné au commandement de cette aile comprenant presque 800 hommes.

En réserve immédiate, Cornwallis plaça le Brigadier Général Charles O'Hara avec le 2^{ème} Bataillon de la Garde et le Bataillon de Grenadiers dont les forces approchaient les 400 hommes. La Légion britannique de Tarleton avec ses 200 cavaliers se tenait en réserve sur la route derrière l'armée britannique.

Les lignes britanniques se mirent en mouvement à 13:00 tambours battant, cornemuses jouant et bannières régimentaires flottant dans le vent de la marche. La température de cette journée n'atteignait que 6 degrés. Un gel craquelé avait recouvert le sol ce matin là qui était humide et gris. La terre fraîchement labourée et boueuse était difficile mais les régiments britanniques marchèrent comme à la parade.

Après coup, le Lt. MacLeod écrivit à propos de la décision de Cornwallis d'attaquer qu'"il avait sur le terrain environ 1.950 hommes à opposer aux 4.440 hommes de Greene, mais ça ne le gênait pas. Il ne connaissait pas non plus le terrain, mais ça ne le gênait pas. Sauf pour ce que nous pouvions en voir à travers les champs de blé, il n'avait aucune idée des dispositions de Greene. Mais cela ne le gênait pas. Ce qu'il cherchait depuis janvier, après avoir parcouru des centaines de miles, laissant son armée en haillons et affamée, était enfin à portée de main. La raison pour laquelle Lord Cornwallis était un soldat se trouvait devant lui, et il n'hésita pas".

A 140 yards de la clôture la milice, nerveuse, ouvrit le feu. Parce que la portée mortelle d'un mousquet à canon lisse n'était que de 80 yards, leur tir n'eut que très peu d'effet. Une fois les Britanniques arrivés à 40 ou 50 yards, ils notèrent que la milice restait armée derrière la clôture et qu'elle les visait toujours. A ce moment terrible une pause générale s'installa, chaque camp surveillant l'autre dans un suspense intense. Au moment où le Colonel Webster galopa en avant et hurla "En avant mes braves fusiliers!" les deux lignes tirèrent leurs volées, Les baïonnettes britanniques se mirent en position et les fusiliers, les Highlanders et les Hessois se ruèrent en avant dans une clameur.

Des poches de miliciens tentèrent de résister, notamment la milice de Surrey County sur la gauche de la Légion de Lee. Pour la plupart cependant, les 1.000 hommes de la première ligne qui s'effondra s'enfuirent pour sauver leur vie, laissant derrière eux armes et équipements, complètement sourds aux appels et menaces de leurs officiers.

Alors que le centre craquait, les flancs tenaient bon, ravageant les lignes britanniques par un tir précis. Pour contrer cette menace les Britanniques étendirent leurs lignes à gauche et à droite, lançant toutes leurs réserves d'infanterie pour combler les trous. Sur la gauche le 33^{ème} Régiment contourna le flanc. Aidé par les Jaeger et par l'infanterie légère, il put repousser Lynch, Kirkwood et Washington jusque dans leurs positions initiales sur la droite de la deuxième ligne américaine.

Sur la droite des Britanniques, le 1^{er} Bataillon de la

Garde se porta en avant pour soutenir le Régiment von Bose contre le flanc commandé par Lee. Alors que Lee céda du terrain, ses troupes virèrent au Sud-Est, suivies de près par la Garde et les Hessois. Lee et Leslie restèrent enfermés dans une bataille distincte jusqu'à la fin de la journée, isolés de ce qu'il se passait sur le reste du champ de bataille.

Sur le principal théâtre des opérations, les Britanniques avaient mis en déroute la première ligne américaine mais avaient subi des pertes lors de leur attaque qui les avait désorganisé. Toutes leurs réserves à l'exception de la cavalerie et de l'artillerie avaient déjà été engagées. Leur flanc droit était séparé. Devant demeurait une forêt épaisse qui cachait une milice de Virginie bien plus combative. Comme l'écrivit Thomas Baker, ancien historien du Guilford Courthouse National Battlefield, "Pour les Britanniques, la vraie bataille ne faisait que commencer".

VIII

A mesure que les Britanniques avançaient, la forêt accomplit ce que la milice de Caroline du Nord n'avait pas réussi à faire. Elle brisa les formations de bataille britanniques en divers fragments. Le combat avec la deuxième ligne fut une série d'actions isolées lors desquelles des poignées d'hommes s'affrontèrent, faisant régner la confusion d'un bout à l'autre du front.

Sur la droite seuls les Highlanders, maintenant forts de moins de 300 hommes à cause des pertes subies lors de la traversée des champs de blé, faisaient face aux 600 hommes de la brigade intacte de Stevens. La progression britannique était meilleure sur leur gauche où, bien que les Fusiliers étaient temporairement stoppés, le 33^{ème} et le 2^{ème} de la Garde continuaient de progresser sur les Virginiens de Lawson. Loin sur la gauche les Jaeger et l'Infanterie légère étaient lourdement engagés avec Lynch, Kirkwood et Washington. Sous la pression, Lynch et Kirkwood se replièrent à nouveau sur le flanc droit de la dernière ligne américaine pendant que les Dragons chevauchaient à l'arrière de l'armée américaine pour prendre position sur la gauche de celle-ci.

Webster brisa la ligne de Lawson, exposant le flanc droit des hommes de Stevens. Stevens finit par céder du terrain à mesure que les Highlanders et les Fusiliers poussaient en avant. Une fois leurs lignes brisées, la plupart des Virginiens s'éparpillèrent de la même manière que les hommes de Caroline du Nord. La Milice de Caroline du Nord du Colonel James Martin réussit cependant à rallier une force disparate de quelque 500 miliciens près de la Courthouse. Parmi les Virginiens qui s'étaient regroupés là était le Brigadier Général Stevens en personne. Il avait reçu une balle de mousquet dans la cuisse.

Quand sa blessure fut pansée, il déclara avec fierté que ce jour là ses Virginiens “se sont conduits avec la plus grande bravoure et ont tenu jusqu’à ce que j’ai ordonné leur retraite”.

La plupart de la milice de Virginie s’est bien battue. Elle tint bon face à l’armée de Cornwallis et le paya cher de son sang. Quand les Britanniques atteignirent la troisième ligne américaine ils étaient épuisés, en partie dispersés et certainement à court de munitions. En face se trouvaient Nathanael Greene et le gros des forces américaines.

IX

Les hommes de Greene attendaient. La forêt leur cachait la vue mais ils pouvaient entendre les coups de feu qui se rapprochaient. Finalement des poignées de miliciens apparurent, décampant pour leur salut, signe évident que la deuxième ligne était rompue. Les premières tuniques rouges qui émergèrent des bois furent les unités du flanc gauche sous les ordres du Colonel Webster. Sans attendre que le reste de l’armée britannique ne soit sortie, il fit avancer son aile à travers la clairière, grimpant en direction du centre de la ligne américaine tenu par les Virginiens de Hawes et les troupes du 1^{er} Maryland. Les Jaeger, l’Infanterie Légère et le 33^{ème} Régiment étaient à 20 yards d’eux quand les Américains lâchèrent une volée meurtrière qui fit reculer les Britanniques en bas de la colline à l’abri des arbres, brisant le genou de Webster en cours de route.

L’unité britannique suivante qui entra en scène fut le 2^{ème} Bataillon de la Garde qui apparut juste au Nord de New Garden Road. Le Brigadier Général O’Hara qui commandait personnellement la Garde avait reçu deux blessures depuis le début de la journée. Le commandement était alors passé au Lt. Colonel James Stuart. Stuart mena alors la Garde contre le 2^{ème} Régiment du Maryland sur la gauche de la ligne américaine. Egalement postés là se tenaient les canons que le Capitaine Singleton avait réussi à faire reculer plus tôt dans la journée.

Otho Williams, commandant de la Brigade du Maryland, espérait que le 2^{ème} Maryland tiendrait aussi résolument que l’avait fait le 1^{er} Maryland. Il fut consterné de voir qu’après avoir tiré une volée le 2^{ème} se dispersa dans la panique et quitta le champ de bataille. La Garde, dans le même temps, captura les canons américains, dispersa un régiment de 300 hommes, gagnant l’aile gauche de la ligne adverse et menaçant de contourner ou d’encercler toute la position américaine.

Les batailles se décident souvent, non pas grâce au plan établi par le commandement général, mais par des initiatives individuelles. Deux officiers américains réagissant indépendamment, mais simultanément,

sauvèrent la situation des américains à ce moment crucial. Le Lt. Colonel John Eager Howard, commandant en second du 1^{er} Maryland et l’un des officiers les plus distingués de l’armée américaine, ordonna au 1^{er} de pivoter et de charger la Garde. Exactement au même instant, depuis sa position avantageuse sur la gauche de la ligne américaine, le Colonel Washington ordonna une charge de cavalerie. Il entra au contact de la Garde juste au moment où le 1^{er} Maryland l’attaquait sur l’autre flanc.

Le combat fut serré et sauvage. Les flammes des armes à feu adverses semblaient toucher leurs ennemis tellement les coups étaient tirés à bout portant. L’affrontement fut une frénésie de coups de mousquets et de baïonnettes. Les Dragons de Washington allaient et revenaient, tranchant toute tunique rouge à portée de sabre. Le Lt. Colonel Stuart fut l’un des nombreux tués de cette mêlée sans merci.

Cornwallis arriva du côté opposé de la clairière et assista à la scène. Il estima que seule une mesure radicale pouvait sauver la Garde de l’annihilation totale. Il ordonna au Capitaine MacLeod, qui venait tout juste d’arriver avec deux canons de 3 livres, de faire feu dans la mêlée humaine. O’Hara, qui était étendu non loin à cause de sa blessure, s’éleva avec véhémence contre le fait que ceci tuerait beaucoup de ses propres soldats mais Cornwallis refusa de donner un contre-ordre.

Plusieurs coups furent tirés avec l’effet escompté par un Cornwallis impassible. Bien que des tuniques rouges furent fauchés par les tirs aveugles de l’artillerie, les soldats du Maryland et les Dragons virent leur ardeur stoppée. Les Gardes survivants se réfugièrent derrière les lignes britanniques.

X

D’autres unités britanniques émergèrent des bois. Les Highlanders apparurent avec le bataillon de Grenadiers. Puis les Fusiliers vinrent. La Garde et le 33^{ème} essayaient de se rallier. Sentant que le cours de la bataille revenait en faveur des Britanniques, Greene ordonna une retraite générale. Il demanda au Colonel John Green d’utiliser son Régiment de Virginie pour couvrir le retrait de l’armée. Cornwallis ordonna aux Highlanders et aux Fusiliers de progresser dans une poursuite limitée et ces unités capturèrent les quatre canons que les Américains ne pouvaient emporter dans leur retraite.

Cornwallis resta donc maître du champ de bataille mais à quel prix ? A propos de la victoire de Cornwallis, Lee écrivit que “l’armée britannique était mutilée... presque 1/3 de ses forces fut massacrée, beaucoup de ses meilleurs officiers furent tués ou blessés, et de cette victoire à laquelle il a si longtemps travaillé, et qu’il a finalement obtenue, il n’en retirait

aucun bénéfice. Aucun Loyaliste n'arborant sa bannière, aucun convoi rempli de ravitaillement, ses besoins pressaient et ses ressources étaient loin".

Le Général Greene écrivit que "la bataille fut longue, obstinée et sanglante. Nous fûmes obligés d'abandonner le terrain et de perdre notre artillerie, mais l'ennemi fut si fortement secoué qu'il n'osa pas nous poursuivre. L'ennemi a gagné sa cause, mais il est ruiné par son succès".

Peut être est-ce Charles James Fox qui résuma le mieux la situation. Membre de la Chambre Basse, il déclara en apprenant la victoire de Cornwallis que "une autre victoire de la sorte ruinerait l'armée britannique".

XI

Les Britanniques avaient mangé leur dernière maigre ration le 14 mars. Puis il avaient marché sur 12 miles, s'étaient fait durement accrocher puis avaient participé à une bataille majeure. Il n'y avait pas de nourriture ni d'abri contre la pluie froide qui tomba la nuit du 15. Le 16, les Britanniques enterrèrent les morts et recensèrent leurs pertes. 93 hommes furent tués, 413 blessés et 26 disparus. Cela représentait 27% des troupes engagées. Sur 100 officiers de l'armée, 29 étaient à terre y compris le Colonel Webster et le Lt. Colonel Stuart, tous deux tués, et le Brigadier Général O'Hara qui était sérieusement blessé. Le 17, Cornwallis entama sa marche sur Wilmington où son armée pouvait se reposer, se soigner et se ravitailler. Son convoi comportait 17 chariots de blessés.

De son côté, Greene recensa 79 tués et 185 blessés. Il dénombra également 1.046 miliciens manquants qui s'étaient enfuis dans la forêt pour éviter la capture. Puisque la milice était changeante, ce n'était pas un nombre alarmant. Il espérait une autre opportunité de combattre les Britanniques et suivit leurs colonnes qui retraitèrent jusqu'au 29 mars. A Ramsey's Mill le long des berges de la Deep River, il décida de mettre fin à la chasse.

Cornwallis était entré dans les Pine Barrens de l'Est de la Caroline du Nord où se trouvaient des provisions pour soutenir une armée isolée. De plus, la région était majoritairement du parti Tory. Greene décida de revenir en Caroline du Sud pour y recruter des Partisans avant que Cornwallis ne revienne. Il n'avait pas à s'inquiéter. Cornwallis avait choisi de laisser la défense de la Caroline du Sud dans les mains de Lord Rawdon dont les forces, pensait-il, seraient suffisantes pour cette tâche.

Convaincu que la Virginie était la clé de la victoire dans le sud, Cornwallis décida de virer au nord pour y porter la guerre. Une Virginie patriote aurait rendu

toute tentative de contrôle britannique des Carolines intenable. Il était alors convaincu que le seul moyen de mettre fin à la guerre était de concentrer des forces britanniques en Virginie où "une bataille gagnée nous donnera l'Amérique". Ce fut la plus grande erreur de sa longue et distinguée carrière militaire.

XII

"Eutaw Springs"

En août, le commandement britannique en Caroline du Sud passa de Lord Rawdon au Lt. Colonel Alexander Stuart des "Irish Buffs," (3^{ème} Régiment à Pied). Il décida d'établir une base avancée à environ 40 miles au Nord-Ouest de Charleston à Eutaw Springs. Bien que la plupart du champ de bataille se situe aujourd'hui sous le Lac Marion, il était décrit dans les récits de l'époque comme un endroit délicieux non loin de Nelson's Ferry sur la Santee River. Deux sources situées là formaient Eutaw Creek. Le ruisseau coulait sur une courte distance entre deux berges abruptes, puis se jetait dans la rivière près du bac.

Une petite maison en briques de 2 étages, la Wantoot Plantation, se tenait au début de la source et faisait face à une grande clairière d'environ 8 acres. Près de la maison se trouvait la jonction entre River Road et Wassamasaw Road qui menait à Charleston. Les 2.300 hommes de Stewart campaient dans la clairière. Le terrain comportait des bois clairsemés de chênes, de cyprès, de magnolias, de palmiers nains et de pins blancs. Le long de la rivière se tenaient cependant d'impénétrables fourrés de bruyère, de mûriers et de chênes.

La route de Greene jusqu'à Eutaw Springs l'amena pendant ce temps dans des endroits comme "Hobkirk's Hill" et "Ninety Six." Le résultat de cette campagne, ajouté aux succès de nombreux groupes de Partisans, fit tomber les avant-postes britanniques comme autant de dominos : les forts Balfour et Watson en avril. Camden le 10 mai. Orangeburg le 11 mai. Les forts Motte, Granby et Galphin le 21 mai.

A cause de l'été qui devenait de plus en plus chaud, Greene fit installer son armée pendant 6 semaines dans les "High Hills of Santee", au sud de Camden. Puis le 22 août elle leva le camp reposée et fraîche et piqua au sud. Le 7 septembre, les Américains étaient à Burdell's Tavern, à seulement 7 miles de Eutaw Springs. Ce jour là, la Brigade des Partisans du Brigadier Général Francis Marion arriva, portant le nombre total de la force américaine à environ 2.300 hommes.

Les hommes de Marion rejoignirent une force qui comprenait déjà les Réguliers de la Légion de Lee, l'Infanterie Légère du Delaware sous les ordres de Kirkwood, les Dragons de William Washington et 3 petites brigades de Continentaux venus de Caroline du

Nord, de Virginie et du Maryland soutenus par deux canons de 3 livres et deux canons de 6 livres. Il y avait également de la milice venant de la Caroline du Nord et du Sud, cette dernière commandée par le Brigadier Général Andrew Pickens. Enfin, l'État de Caroline du Sud fournit la Cavalerie et l'Infanterie de Palmetto (État) sous les ordres du Colonel Wade Hampton.

XIII

La force expérimentée de Stuart était à peu près de la même taille. Ses réguliers comprenaient ses propres Irish Buffs ainsi que les 63^{ème} et 64^{ème} Régiments de vétérans. Son armée incluait également les Bataillons de Loyalistes du Lt. Colonel John Harris Cruger venus de New York et du New Jersey, reposés de leur défense réussie de Ninety Six. Au sein de son armée se trouvaient aussi la Cavalerie de Charleston du Major John Coffin et une milice Tory de Caroline du Sud de piètre qualité.



Francis Marion

Stuart a toujours clamé qu'il n'avait pas connaissance de la proximité et de l'approche des hommes de Greene en dépit des dires de plusieurs déserteurs américains. Un point intéressant à noter est qu'il y avait tellement de déserteurs qui servaient le camp adverse à ce moment de la campagne que Greene écrivit que "nous combattions l'ennemi avec des soldats britanniques et ils nous combattaient avec des Américains"

Se considérant en sécurité, Stuart ordonna une récolte de nourriture aux premières lueurs du 8 septembre. Des soldats creusèrent à la recherche de patates douces dans les champs situés approximativement à un mile à l'Ouest du camp britannique. C'était un détachement non armé accompagné d'une petite escorte. Vers 8:00 du matin, l'avant-garde de la colonne de Greene entra en contact avec eux.

Ils furent facilement débordés mais Greene estima qu'il était tombé sur des éléments d'une force britannique en approche et fit halte pour déployer sa ligne de bataille.

Les Américains vinrent à travers les bois ensoleillés. La première ligne comprenait, de gauche à droite, les fantassins et les cavaliers de Palmetto sur le flanc, la milice de Caroline du Sud de Pickens, la milice de Caroline du Nord du Colonel français le Marquis de Malmédy, la Brigade de Partisans de Marion et la Légion de Lee sur le flanc droit. Cette ligne était soutenue par deux canons d'une section de l'artillerie de Virginie sous les ordres du Capitaine Gaines.

La seconde ligne était constituée de Continentaux. Le Colonel Otho Williams commandait le Maryland sur la gauche. Le Lt. Colonel Richard Campbell commandait la Virginie au centre. Le Général Jethro Sumner commandait la Caroline du Nord à droite. En soutien de la ligne des Continentaux se trouvaient les deux autres canons de l'artillerie sous les ordres du Capitaine Browne. Les Dragons et l'Infanterie Légère se tenaient en réserve.

Des rescapés du détachement britannique revinrent au campement et donnèrent l'alerte. Stuart forma une seule ligne de bataille dans les bois qui se trouvaient juste à l'Ouest du camp alors que les soldats de Greene passaient de la colonne en ligne. La droite de l'armée était ancrée sur le Santee. Là, l'Infanterie Légère et les Grenadiers sous les ordres du Major John Majoribanks (prononcez March - Banks) étaient protégés par les proches fourrés d'épineux impénétrables. Majoribanks était l'officier britannique le plus capable sur ce champ de bataille.

A sa gauche se trouvaient les Irish Buffs. Au centre étaient les bataillons loyalistes de Cruger incluant la brigade de Lancey, l'un des meilleurs régiments de Grande Bretagne. Sur leur gauche se trouvaient les 63^{ème} et 64^{ème} Régiments. Le flanc gauche du 64^{ème} étant "ouvert", Stuart y plaça la Cavalerie de Charleston légèrement en retrait. La seule réserve britannique était la milice Tory qui resta derrière le camp. L'artillerie britannique était répartie dans la ligne.

XIV

La bataille commença peu après 9:00 du matin avec un duel d'artillerie entre la section de Virginie sous les ordres de Gaines et une seule pièce d'artillerie que les Britanniques avaient légèrement avancée sur la River Road. Chaque camp eut ses canons mis hors service dans l'affrontement.

Ensuite, la première ligne de Greene s'activa et les tirs de volée partirent d'un flanc à l'autre quand les deux camps commencèrent à faire feu.

La milice américaine se porta en avant en hurlant, assurant un tir fermement discipliné et subissant des pertes sans faiblir. Greene dira plus tard que cette milice "avait la grâce des vétérans du grand Roi de Prusse".

Soudain sur la gauche britannique, le 64^{ème} contre-attaqua à la baïonnette. Stuart confessa que ce mouvement se fit sans ordres mais il réussit à fixer la milice de Caroline du Nord. Cet événement obligea le reste de la première ligne à retraiter malgré tout en bon ordre et après avoir tiré pas moins de 17 volées, une performance étonnante pour une milice dans une vraie bataille.

Pour stabiliser la situation, Greene ordonna aux Continentaux de Caroline du Nord d'avancer. Ils rétablirent la ligne avec la Cavalerie et l'infanterie de Palmetto qui étaient toujours à l'extrême gauche et la Légion de Lee qui était à droite. A nouveau les Américains se ruèrent en avant, repoussant cette fois-ci le 64^{ème} Régiment exposé jusqu'à sa position initiale au sein de la ligne britannique. Alors que la ligne américaine progressait, l'Infanterie de Palmetto sur la gauche devint exposée au feu nourri de Majoribanks. Wade Hampton garda la tête froide et rallia ses hommes pour continuer l'attaque. Au centre cependant, les Continentaux de Caroline du Nord s'avèrent incapables de tenir face aux tirs disciplinés de l'ennemi et commencèrent à renoncer. C'était le point critique de la bataille.

XV

Greene avait gardé ses meilleures troupes, les Continentaux de Virginie et du Maryland. Ils les envoya alors avec l'ordre de prendre la position à la baïonnette. Ils s'élancèrent au pas de charge avec leurs officiers en tête. Arrivés à 40 yards des lignes britanniques, ils s'arrêtèrent, tirèrent une seule volée et chargèrent à l'arme blanche. Le combat fut si entremêlé qu'après la bataille de nombreux corps d'Américains et de Britanniques furent trouvés mutuellement transpercés par leurs baïonnettes.

Greene parcouru toute la ligne de front, ordonnant à Lee de charger sur la gauche des Britanniques et aux Dragons de Washington de charger sur leur droite. Sous cette pression intense la ligne britannique commença à vaciller et finalement se brisa en échelons de gauche à droite, un régiment à la fois. Même les propres Irish Buffs de Stuart durent fléchir.

Quand il écrivit au Congrès à propos de la valeur qu'ont fait montre ses troupes à cette occasion, Greene dit "j'estime devoir principalement la victoire que j'obtint aux baïonnettes des soldats de Virginie et du Maryland".

La retraite mena les hommes de Stuart à travers leur campement et au delà. Le Major Sheridan des Volontaires de la Province de New York fit arrêter quelques unités à la Plantation House. Comme la Chew House de Germantown, c'était un fort naturel situé au milieu du champ de bataille. De ses fenêtres, les Britanniques purent maintenir un tir nourri qui stoppa la poursuite des Américains.

Pendant ce temps, les choses ne se passaient pas aussi bien sur la gauche des Américains. Les Dragons de Washington ne pouvaient pénétrer la végétation à partir de laquelle Majoribanks continuait de faire feu contre le flanc américain. Les Dragons s'étaient élancés sans attendre le soutien de l'Infanterie du Delaware. Leur attaque fut brisée et la moitié de leur commandement fut tuée ou blessée. Washington lui-même fut coincé sous son cheval qui était tombé. Il fut fait prisonnier à la baïonnette.

Wade Hampton vint alors avec les Troupes d'Etat, rallia les survivants de Washington et fut rejoint par les hommes de Kirkwood du Delaware. Cette force combinée attaqua de nouveau et, dans un combat désespéré à courte portée, réussit à déloger les Britanniques de leurs positions. Majoribanks retraita en bon ordre et s'installa en position défensive dans le jardin qui jouxte la Plantation House. Avec Sheridan dans la maison, ces deux officiers tinrent bon pendant que Stuart tentait de rallier et reformer sa ligne de bataille à partir de son aile droite encore en état.

XVI

A ce moment de la bataille où les Américains exploitaient leur avantage, un événement se produisit qui renversa complètement la fortune des combattants. Greene écrivit plus tard à George Washington que "la victoire était notre, et si il n'y avait pas eu un de ces incidents qui se produisent fréquemment lors d'une guerre, nous aurions pu prendre toute l'armée britannique."

Le Colonel Otho Williams décrit ce tournant des événements : "La retraite de l'armée britannique passait directement par leur campement où les tentes étaient toutes dressées et proposaient plein d'objets pour tenter un soldat assoiffé, dénudé et harassé... Là, les lignes américaines furent plongées dans une irrémédiable confusion... Tout combinait à ruiner les chances du commandant américain. Les tirs venant de la maison semaient la destruction parmi les officiers américains... les hommes pensaient peut-être que la victoire était acquise et se jetaient sur les fruits immédiats de leur avantage, se dispersaient parmi les tentes et s'accrochaient aux liqueurs et aux rafraîchissements qu'ils s'accaparaient. Ils devinrent totalement incontrôlables. Majoribanks et Coffin, à l'affût de la moindre occasion, firent alors simultanément mouvement... Le Général Greene,

reconnaissant là sa malchance, ordonna la retraite.”

Francis Marion est l'un des personnages les plus typiques et romantiques de la Révolution. Il fut élève officier dans le 2^{ème} Régiment de Caroline du Sud chargé de la défense de Charleston. Avant la chute de cette ville en mai 1780, Marion fut évacué avec d'autres réfugiés, ayant la jambe cassée lors d'un accident. Il ne fut pas présent quand le Général Benjamin Lincoln signa la reddition de la ville et des 5.000 hommes qui la défendaient.

Marion revint dans les pages de l'histoire comme le légendaire meneur d'actions de guérilla que Tarleton baptisa avec raison le "Renard des Marais [The Swamp Fox]". Ses exploits frustrèrent constamment les Britanniques. Il contribua grandement à maintenir l'espoir des Patriotes en Caroline du Sud. La liste de ses victoires est : Blue Savannah, Black Mingo, Halfway Swamp, Georgetown, Fort Motte et Quinby Bridge pour ne citer que celles là.

Il fut alors rattaché à la principale armée Patriote et allait combattre lors d'une vraie bataille. Ce fut d'ailleurs la dernière grande bataille dans la reconquête de la Caroline du Sud par Green.

Une mention particulière à propos des Américains concerne la conduite de la Légion de Lee. Elle ne participa pas au pillage et fut vraiment très près de prendre la Wantoot Plantation house alors qu'elle talonnait les fuyards de Sheridan. Bien qu'elle n'atteignit pas son objectif, elle put se retirer en bon ordre sous les tirs venant de la maison. L'Infanterie Légère du Delaware de Kirkwood et une partie de la Brigade du Maryland maintinrent également leur ordre. Le reste des forces américaines devint une bande de soiffards et de goinfres.

Dans *Rebels & Redcoats* George F. Scheer écrit "Les Rebelles plongèrent dans la poussière et la fumée tourbillonnantes pour se rallier et retrouver un semblant d'ordre dans les bois que traversait la route le long de laquelle ils avaient marché si confiant quelque temps plus tôt".

Avant d'abandonner le terrain, les Américains avaient avancé les deux canons de 6 livres de Browne dans la clairière afin de se rapprocher de la Plantation House. Leur intention était de briser ses murs en vue d'un assaut. Malheureusement, les artilleurs rapprochèrent trop leurs canons et en payèrent le prix. Browne et la plupart de ses hommes furent tués ou blessés. L'infanterie de Majoribanks se rua sur les survivants, captura les canons et les ramena dans le jardin sous la protection des fusiliers qui se

trouvaient dans la maison. Majoribanks lui-même fut cependant sérieusement blessé dans l'action.

XVII

Chaque camp s'était alors regroupé et s'observait à travers les 8 acres de No-Mans-Land qu'avait été le campement britannique. Qui agirait le premier ? Les Britanniques avaient subi le plus dur, perdant 693 hommes soit presque 1/3 de leurs forces. Mais Greene savait qu'en position défensive les vétérans seraient difficiles à déloger particulièrement depuis qu'ils tenaient si résolument la Plantation House.

Greene estima sa propre situation. Il avait subi 554 pertes. Plus grave, du point de vue de renouveler l'attaque, était le fait que 17 officiers étaient morts et 43 autres blessés. Beaucoup d'entre eux avaient été tués alors qu'ils tentaient de rétablir l'ordre dans le chaos qui régnait pendant le pillage du campement britannique. La journée était caniculaire et ses troupes étaient assoiffées. Le puit le plus proche était derrière eux à Burdell's Tavern, situé à 7 miles de là.

Greene décida finalement de préserver son armée comme il l'avait fait à Guilford Courthouse. Ses troupes lui étaient nécessaires pour une campagne d'automne. Il ordonna une retraite générale couverte par la cavalerie, et son armée retourna à Burdell's.

Cependant tout comme ses autres "défaites", l'objectif stratégique avait été atteint. Le lendemain de la bataille, Stuart détruisit un millier d'armes et vingt cinq barriques de rhum et ordonna le retour dans la région de Charleston. 70 des 351 blessés étaient si mal en point qu'ils durent être laissés sur place. Beaucoup moururent. Parmi eux était le courageux Majoribanks qui succomba à ses blessures le 22 octobre. Il fut enterré sur le champ de bataille.

Certaines troupes de Lee et de Marion masquèrent la retraite jusqu'à ce que les renforts britanniques venus de Charleston arrivent le 9 peu après midi. L'armée de Greene retourna alors aux High Hills of Santee satisfaite que seulement trois garnisons britanniques aient été laissées dans les Carolines et en Géorgie : Savannah, Charleston et Wilmington. "Les Etats conquis furent libérés, et nos hommes exilés retrouvèrent leurs foyers abandonnés... Douces récompenses pour notre peine et nos périls" proclama Light Horse Harry Lee.

XVIII

La campagne de Greene fut remarquable. 10 mois durant depuis qu'il avait pris le commandement de la Grande Armée des Etats du Sud, il fit marcher ses hommes dépenaillés, nu pieds et affamés sur 2.600 miles, les fit combattre dans 5 batailles majeures en n'en gagnant qu'une, tout en traversant un nombre incalculable de cours d'eau et de rivières.

Ce dernier point fut en grande partie réalisé grâce au génie du Colonel polonais Tadeusz Kosciuszko. Il conçut des chariots dont chaque extrémité était en pointe, et dont les essieux étaient amovibles. Ces véhicules devenaient des bateaux à chaque traversée de rivière alors que les Britanniques devaient compter sur de vrais embarcations.

Eutaw Springs fut la dernière grande bataille qui eut lieu dans le Grand Sud, bien que les milices patriotes et tories continuèrent à s'entretuer un an de plus.

Le lendemain de la bataille, une flotte française entra à Chesapeake Bay en Virginie pour sceller le destin de Cornwallis à Yorktown. Greene quitta une nouvelle fois son bivouac des High Hills et mit en place un cordon autour de Charleston. Les Britanniques évacuèrent la ville le 14 décembre 1782.

La victoire américaine, sur la fin, fut due à d'adroites manœuvres, à l'efficacité des Partisans et au succès d'escarmouches mineures. Le Sud, enfin, était libre.



GMT Games

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com