

LIVRET DES REGLES SPECIFIQUES

Savannah



Volume IV American Revolutionary War Series

TABLE DES MATIERES

1. Préparation du jeu	2	Scénario historique	11
2. Conditions de victoire	3	Article historique sur le siège de Savannah	12
3. Séquence de jeu	4	Planning des renforts du jeu de Campagne	19
4. Règles spéciales	4	Séquence de jeu	Aide de jeu

1. PREPARATION DU JEU

1.1 Couleurs :

Britanniques

Réguliers — Marron clair avec une bande rouge
 Allemands — Marron clair avec une bande verte
 Provinciaux — Marron clair avec une bande jaune
 Milice Tory — Marron clair avec une bande marron

Français

Réguliers métropolitains — Turquoise clair avec une bande turquoise
 Réguliers coloniaux — Turquoise clair sans bande
 Mercenaires — Turquoise clair avec une bande vert-bleu clair
 Milice coloniale — Turquoise clair avec une bande vert-bleu foncé

Américains

Continentaux — Bleu ciel sans bande
 Milice — Bleu ciel avec une bande bleu clair

1.2 Installation :

Effectuez le déploiement selon le Planning des Renforts du Jeu de Campagne.

1.3 Niveaux de Moral des Armées :

Britanniques = 19
 Américains = 18
 Français = 17

Notez que le Moral d'Armée de chaque armée est distinct.

1.4 Momentum:

Les Alliés (les Français et les Américains) commencent avec 1 pion de momentum.

Distinction importante : Contrairement au Moral d'Armée qui est distinct, le momentum est partagé conjointement par le camp allié. Les Français et les Américains ne peuvent pas accumuler les momentum séparément.

Le partage des momentum est entièrement à la discrétion des joueurs qui sont libres de s'arranger comme ils l'entendent.

Chaque camp ne peut dépenser au maximum qu'un pion de momentum lors de chaque Phase d'Evènements Aléatoires, afin de tirer une carte Evènement supplémentaire. Cette utilisation du momentum est un ajout à la règle 12.6 de la série.

1.5 Durée de la partie

25 tours maximum à moins qu'un camp n'obtienne une victoire automatique.

PIONS DE REMPLACEMENT : Sur la planche de pions sont inclus 8 pions de remplacement pour Brandywine & Guilford/Eutaw.

Le jeu de la Campagne peut se terminer en moins de tours selon quand le(s) joueur(s) allié(s) lance son assaut contre le Périmètre Défensif de Savannah, ce qui fait passer le jeu de l'Echelle des Tours Stratégiques à l'Echelle des Tours Tactiques.

1.6 Echelles des Tours de Jeu:

Echelle des Tours Stratégiques : Tours de jeu 1 à 15. Chaque tour représente un jour, ou dans certains cas plusieurs jours. L'ordre des joueurs est fixé. La Météo, les Evènements Aléatoires, les Constructions, le Siège & Bombardements, les Renforts, les Mouvements, le Ralliement, les Tirs Défensifs d'Artillerie, et les Corps à Corps qui ne se font pas directement contre le Périmètre Défensif de Savannah, s'appliquent.

Echelle des Tours Tactiques : Tours de jeu 16 à 25. Chaque tour représente une heure. L'ordre des joueurs est aléatoire, à l'exception du tour 16. L'Initiative, les Mouvements, les Ralliements, les Tirs Défensifs d'Artillerie, et les Corps à Corps (y compris ceux qui se font directement contre le Périmètre Défensif de Savannah), s'appliquent.

La partie utilise l'Echelle des Tours Stratégiques jusqu'à ce que :

- A.) Les Alliés décident, avant le tour 15, d'effectuer un Corps à Corps contre le Périmètre Défensif de Savannah pour la première fois dans la partie, OU
- B.) Le tour 16 est atteint, moment auquel le jeu utilise automatiquement l'Echelle des Tours Tactiques.

Dans le cas 'B' ci-dessus, les effets du brouillard sont automatiquement appliqués au tour 16. Le reste des Tours Tactiques ont un temps plus favorable. Ce sont les exceptions aux règles de la météo qui établissent que le dernier jet de dé de Météo s'applique durant tous les tours sans météo.

Au tour 16, les Alliés jouent en premier suivis des Britanniques. Note : Cela donne automatiquement aux Alliés deux mouvements successifs car ils bougent en second au tour 15 et en premier au tour 16.

Procédure du cas 'A'

A la conclusion de n'importe quel tour allié (1 à 14), les Alliés annoncent leur intention de donner l'assaut contre Savannah au tour suivant. Le marqueur de Tour de Jeu est automatiquement placé sur le tour 16 et les Alliés jouent en premier comme indiqué. **Important :** Dans ce cas, le brouillard n'est pas appliqué. Les conditions météorologiques de tous les Tours Tactiques (16 à 25) dépendront du dernier jet de dé de météo, comme indiqué dans la Table Météo.

Dans les cas 'A' et 'B' ci-dessus, il est important de se souvenir que les Alliés bénéficient de deux mouvements successifs.

Une fois que la partie est passée à l'Echelle des Tours Tactiques, elle ne peut plus revenir à l'Echelle des Tours Stratégiques. La Météo, les Evènements Aléatoires, la construction ou l'achèvement des travaux de siège, et les jets de dé de Siège & Bombardements devant se produire sont ignorés, tout comme les futurs Renforts. Ces renforts n'arriveront jamais et sont retirés du jeu sans aucune conséquence sur les VP ou sur le Moral d'Armée.

Le jeu se termine après que le 10^{ème} tour ait été joué sur l'Echelle des Tours Tactiques (Tour de jeu 25), sauf si un camp obtient une victoire automatique.

Clarification : Les Alliés ne peuvent pas attaquer le Périmètre de Défense de Savannah sans avoir d'abord déclaré leur intention de le faire. Les Tours Stratégiques servent à mettre les forces en position pour lancer l'assaut, mais l'assaut lui-même ne peut commencer qu'une fois le marqueur de Tour placé sur le tour 16 de l'Echelle des Tours Tactiques.

1.7 Le Périmètre Défensif de Savannah :

Le Périmètre Défensif de Savannah est défini par la rivière Savannah au Nord, le cercle d'abatis à l'Est et au Sud, et le Yamacraw Swamp à l'Ouest. L'hexagone 1303 est également considéré comme faisant partie du périmètre.

Attaquer le Périmètre Défensif de Savannah signifie que des unités de combat alliées bougent et deviennent adjacentes à tout hexagone constituant le périmètre, même si un tel hexagone est inoccupé.

Exception importante : L'Avance Après Combat n'est pas obligatoire pour les unités de tête britanniques victorieuses, si cette avance les oblige à sortir du Périmètre Défensif de Savannah (c'est une exception à la règle standard 12.23, étape 9). Dans ce cas, l'Avance Après Combat est optionnelle.

2. CONDITIONS DE VICTOIRE

2.1 Victoire décisive alliée

[Cas A] Les Britanniques capitulent selon les conditions suivantes :

Si au moins un (1) espace de la ville de Savannah est occupée par une unité de combat alliée en Ordre de Bataille à la fin d'un tour du joueur britannique, celui-ci doit effectuer un 'Jet de Dé de Capitulation'. Les espaces occupés peuvent être intacts ou détruits. Les ZOC ennemies n'ont pas d'effet.

Les DRM suivants s'appliquent :

- 2 si l'armée britannique est Vacillante
- 1 si l'armée britannique est Fatiguée
- 1 si Prevost est mort
- 1 pour chaque hexagone de ville occupé par les Alliés, comme décrit ci-dessus, au moment du jet de dé.

Les Britanniques capitulent sur un jet modifié de -1 ou moins.

[Cas B] Eliminer 26 SP d'unités de combat britanniques, allemandes et/ou provinciales, sans compter l'artillerie. Au moins 10 SP doivent être des Réguliers britanniques. [Note : les unités britanniques de milice ne comptent pas dans ces 10 SP requis]

2.2 Victoire substantielle alliée

Cf. règle 16.3 de la série.

2.3 Victoire marginale alliée

Une marge de 3 VP ou plus en faveur des Alliés à la fin du dernier Tour de Jeu.

2.4 Victoire décisive britannique

Eliminer 26 SP d'unités de combat régulières françaises, de mercenaires et/ou continentaux, sans compter l'artillerie. Au moins 18 SP doivent être des Réguliers Français. [Note : *La Milice Patriote, la Milice Coloniale, et les Réguliers Coloniaux ne comptent pas dans ces 18 SP requis.*]

2.5 Victoire substantielle britannique

Cf. règle 16.3 de la série. **NOTE :** *Le joueur britannique n'a besoin de démoraliser que les Français ou les Américains, pas les deux.*

2.6 Victoire marginale britannique

Une marge de 1 VP ou plus en faveur des britanniques, une égalité de VP ou une marge inférieure à 3 VP en faveur des Alliés à la fin du dernier Tour de Jeu.

2.7 VP de perte des leaders :

Cf. Table des Pertes de Leaders

2.8 Hexagone de victoire :

L'hexagone 1404 (redoute de Spring Hill) rapporte 1VP au joueur qui le contrôle à la fin de la partie. Le contrôle est défini par son occupation par au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, sans aucune unité de combat ennemie en Ordre de Bataille adjacente.

2.9 Enregistrement des points de victoire

Les points de victoire sont notés séparément pour chaque armée avec les marqueurs de VP appropriés sur l'Echelle des Points de Victoire.

Le marqueurs sont déplacés de la manière suivante :

Chaque unité de 2 Pas éliminée	2 VP
Chaque unité de 2 Pas réduite	1/2 VP
Chaque unité réduite éliminée	1 1/2 VP
Chaque unité de 1 Pas éliminée	1 VP
Redoute de Spring Hill (à la fin du jeu)	1 VP
Chaque unité capturée	1 VP
Chaque unité dispersée	1/2 VP
Pertes de indiens Creek (Alliés seulement) ..	1/2 VP
Chaque perte de leader	var.
Siège & Bombardement	var.
Evènements Aléatoires	var.

2.10 Gagnant individuel allié

Si les Alliés défont les Britanniques, le gagnant individuel de la partie est le joueur allié ayant le total de Points de Victoire le plus élevé au moment où le jeu se termine.



Mort du compte Pulaski

3. SEQUENCE DE JEU

Note : Toutes les phases sont utilisées au jeu de Campagne. Seules les phases en gras sont utilisées dans le scénario historique.

I. Phase d'Initiative

II. Phase Météo

Un joueur allié jette 1 dé et consulte la Table Météo.

III. Phase des Evènements Aléatoires

Consultez les règles spéciales concernant les Evènements Aléatoires plus bas.

IV. Phase des Travaux de Siège (Français seulement)

A partir du Tour Stratégique 9, le joueur français peut effectuer des Travaux de Siège comme décrit plus bas dans les règles spéciales concernant les Travaux de Siège français. Notez qu'une météo difficile peut gêner la construction ou l'achèvement des travaux de siège.

V. Phase de Siège et de Bombardement

Les joueurs français et britanniques jettent le dé sur la

Table S&B et appliquent le résultat. Notez que le joueur français initie cette phase, et qu'au moins 1 hexagone de Travaux de Siège terminé est un pré-requis. Notez également que sous certaines circonstances un second jet de dé sur la Table S&B II peut être requis.

VI. Phase de Renfort

Les unités arrivent selon le Planning des Renforts du Jeu de Campagne.

VII. Phase de Mouvement

VIII. Phase de Ralliement

IX. Tir défensif d'Artillerie

Inclut les tirs de mortiers pendant le tour des joueurs alliés. Les mortiers ne peuvent combiner leur tir avec d'autres unités d'artillerie, et suivent une procédure de Tir de Mortier distincte.

X. Phase de Corps à Corps

XI. Détermination du vainqueur / Avancée du marqueur de Tour de Jeu



Le sergent William Jasper sauvant le drapeau de son régiment.

4. REGLES SPECIALES

4.1 Restrictions d'empilement:

1) Les unités françaises et américaines peuvent librement se traverser pendant leur mouvement, selon les limites normales d'empilement. Cependant, les unités françaises et américaines ne peuvent pas être empilées ensemble à la fin d'une Phase de Mouvement. **Exceptions** : La légion de Pulaski et les leaders.

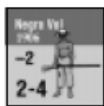
Exception : Les unités françaises et américaines peuvent s'empiler entre elles suite au résultat d'une Retraite. De telles unités doivent se séparer lors de la

Phase de Mouvement amie suivante, même si cela entraîne un Corps à Corps au ratio défavorable.

Des unités ennemies qui attaquent une pile française/américaine bénéficie d'un DRM de +1 au Corps à Corps.

Des unités au sein d'une pile française/américaine ne peuvent attaquer volontairement, que ce soit en pile ou individuellement, jusqu'à ce que les unités françaises et américaines se soient séparées. Si une pile française/américaine commence une Phase de Mouvement adjacente à un ennemi dans des circonstances telles qu'une attaque devrait normalement être requise, elle doit retraire à la place si cela est possible. Si la retraite n'est pas possible, la pile française/américaine doit attaquer, mais en subissant un DRM de -2.

2) Les Nègres Volontaires ne peuvent jamais traverser ou s'empiler avec des unités de Provinciaux Britanniques ou de Milice Tory du Sud [ex. les King's Florida Rangers, les Volontaires de Géorgie, les Royalistes de Caroline du Sud, de la Caroline du Nord Royale, la Milice de Géorgie, la Milice Loyale de Savannah, et la Milice optionnelle du Comté de Chatham].



Si l'empilement est inévitable pour quelque raison que ce soit, les Nègres Volontaires sont capturés à la place.

3) Les Réguliers Français et la Milice Coloniale Française peuvent librement se traverser pendant leur mouvement, en respectant les limites normales de l'empilement, mais ne peuvent s'empiler ensemble à la fin de la Phase de Mouvement. Exception : Les leaders français et les unités d'artillerie françaises peuvent être empilés avec la Milice Coloniale Française.

Exception : Ces unités *peuvent* s'empiler entre elles suite au résultat d'une Retraite. Elles doivent se séparer lors de la Phase de mouvement amie suivante si cela est possible, mais pas si cela entraîne un Corps à Corps au ratio défavorable.

Tant que les unités restent empilées, elles se défendent normalement si elles sont attaquées au Corps à Corps. Si elles sont obligées d'attaquer alors qu'elles sont empilées, elles subissent un DRM de -1.

La Milice Coloniale Française, les Réguliers Coloniaux Français et le Régiment de Mercenaires Français peuvent s'empiler ensemble à tout moment.

4.2 Météo :

L'Echelle des Tours Stratégiques indique 10 tours de Météo. Un joueur allié jette 1 dé et consulte la Table Météo pour en connaître les conditions, les modificateurs et autres effets.

Notez que le jet de dé de Météo est automatiquement modifié par :

-1 au tour 2

-2 au tour 4

+1 si la météo du tour précédent était Favorable.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Lors des tours sans jet de dé de Météo, le temps est celui du précédent tour avec Météo.

Exception : Si le tour précédent était Ouragan [Hurricane], Vent Violent [Gale], ou Rafales de Vent [Squall], le tour suivant est automatiquement Fortes Pluies [Heavy Rain].

La météo du tour 16 dépend du moment où les Alliés lancent leur Grand Assaut. Si ils déclarent leur attaque contre le Périmètre Défensif de Savannah avant le Tour Stratégique 15, la météo des tours 16 à 25 sera celui qui aura été déterminé en dernier et indiqué sur la Table Météo.

Si les Alliés attendent pour lancer l'assaut au tour 16 (comme ce qu'il s'est passé historiquement), la météo du tour 16 sera automatiquement le Brouillard [Fog] et celle des tours 17 à 25 sera forcément Favorable.

La météo s'applique à tous les joueurs et dure le tour entier.

4.3 Evènements Aléatoires :

Le joueur britannique et un jour allié tirent chacun une carte pendant la Phase d'Evènements Aléatoires du jeu de Campagne, comme indiqué sur l'Echelle des Tours Stratégiques. Il y a 10 tours d'Evènements Aléatoires. Le joueur britannique tire en premier.

Note : Les Français et les Américains ne peuvent tirer qu'une seule carte à eux deux. Comme pour le Momentum, les Alliés doivent partager les cartes Evènement.

Les cartes peuvent être jouées à tout moment pendant la partie. Un joueur n'a pas besoin d'être en phase pour jouer une carte Evènement. Plusieurs cartes peuvent être jouées simultanément et les résultats sont cumulatifs, quand ils sont applicables.

L'autre camp peut également répondre par le jeu d'une carte. Il est possible pour chaque camp de jouer plusieurs cartes en même temps. En termes pratiques cependant, le jeu de plusieurs cartes sera

plutôt occasionnel.

Le jeu des cartes suit les restrictions suivantes :

- 19 cartes sont marquées 'Uniquement lors des Tours Stratégiques'. Elles ne peuvent être jouées que quand le marqueur de Tour de Jeu se trouve sur l'Échelle des Tours Stratégiques.
- 17 cartes sont marquées 'Uniquement lors des Tours Tactiques. Elles ne peuvent être jouées que quand le marqueur de Tour de Jeu se trouve sur l'Échelle des Tours Tactiques.
- 16 cartes n'ont pas de restriction de Tour de Jeu. Elles peuvent être jouées à la discrétion de celui qui les détient, lors de n'importe quel Tour de Jeu.
- 3 cartes sont imprimées en rouge. Elles DOIVENT être jouées au moment où elles sont tirées, comme l'indiquent leurs instructions.
- 19 cartes sont marquées de drapeaux alliés. Seuls les Alliés peuvent jouer ces cartes. Si le joueur britannique tire une telle carte, il doit la conserver (représentant les limites du renseignement sur les intentions ennemies), mais ne peut pas la jouer.
- 19 cartes sont marquées d'un drapeau britannique. Seul le joueur britannique peut jouer ces cartes. Si un joueur allié tire une telle carte, il doit la conserver (représentant les limites du renseignement sur les intentions ennemies), mais ne peut pas la jouer.
- 17 cartes sont marquées des trois drapeaux. Elles peuvent être jouées par n'importe quel camp qui la tire.
- Occasionnellement, un joueur peut être amené à tirer des cartes supplémentaires en plus de celle qu'il tire normalement pendant la Phase d'Évènements Aléatoires. Cela se produit suite au jeu précédent de certaines cartes :
 - 2 cartes permettent au joueur de tirer du tas une carte supplémentaire.
 - 1 carte permet au joueur de tirer une carte supplémentaire dans la main du joueur adverse.

NOTE : Chaque camp peut dépenser au maximum 1 Pion de Momentum par Phase d'Évènements Aléatoires pour tirer une Carte Évènement supplémentaire. Cette utilisation du Momentum s'ajoute à la règle standard 12.6.

Les effets des Cartes Évènement sont imprimés sur chacune d'elles. Les Cartes Évènement peuvent influencer nombre d'éléments du jeu et certaines peuvent introduire des unités supplémentaires. Assurez vous de bien lire et de suivre attentivement les instructions de chaque carte.

Il n'y a pas de nombre maximum de cartes à avoir en main. Les cartes ne peuvent être défaussées sauf si cela est explicitement stipulé dans leurs instructions.

4.4 Travaux de siège français :

[Note : les côtés d'hexagones de travaux de siège imprimés servent au scénario historique, et représentent les approches françaises de l'époque.]

Le joueur français peut effectuer des travaux de siège le long de tout côté(s) d'hexagone(s) selon la procédure suivante :

1. Au début du Tour Stratégique 9, un marqueur de construction peut être placé dans tout espace situé à 4 hexagones du Périmètre Défensif de Savannah à condition qu'il ne soit pas :

- adjacent à une unité de combat ennemie
- dans un champ de riz
- dans un marécage
- dans le cimetière juif
- interdit à cause de la météo.

2. Au tour 10, ce marqueur est retourné et orienté afin que les côtés d'hexagone de retranchement correspondent au symbole blanc.

- Jusqu'à trois marqueurs de construction supplémentaires peuvent également être placés ce tour-ci. Le premier doit être positionné afin d'étendre l'hexagone de travaux de siège initial.
- Les limitations listées à l'étape 1 continuent de s'appliquer (voir ci-dessus).
- Ces hexagones de construction ne peuvent étendre le réseau de plus d'un hexagone vers le Périmètre Défensif de Savannah.

3. Au tour 11, ces marqueurs sont retournés et orientés afin que les côtés d'hexagone de retranchement correspondent aux symboles blancs.

- Placez tous les marqueurs de construction restant. Le premier doit être positionné afin d'étendre un hexagone de travaux de siège précédemment achevé.
- Les limitations listées à l'étape 1 continuent de s'appliquer (voir ci-dessus).
- De la même manière, ces hexagones de construction ne peuvent étendre le réseau de plus d'un hexagone vers le Périmètre Défensif de Savannah (de ce fait, les travaux de siège français ne peuvent jamais être construits dans des hexagones directement adjacents au Périmètre Défensif de Savannah).

4. Au tour 12, ces marqueurs sont retournés et orientés afin que les côtés d'hexagone de retranchement correspondent aux symboles blancs.

CONSIDERATIONS

- La planche de pion limite le joueur français dans le choix des côtés d'hexagones à fortifier.

- Les côtés d'hexagones retranchés n'ont pas à être connectés.
- La météo peut empêcher la construction et/ou l'achèvement des travaux de siège.
- Les travaux de siège en cours de construction n'offrent aucun avantage défensif aux unités qui occupent leurs hexagones.
- Les travaux de siège offrent un bonus défensif au joueur qui les occupe. [Cf. Table des Effets du Terrain et le résumé des DRM]
- Au moins 1 côté d'hexagone de travaux de siège achevé est requis pour que le joueur français puisse effectuer un Siège & Bombardement.

4.5 Interruption des travaux de siège

Les travaux de siège en construction ne peuvent être retournés sur leur face Achevé si une unité de combat ennemie en Ordre de Bataille lui est adjacente.

Les travaux de siège en construction sont automatiquement retirés si une unité de combat ennemie en Ordre de Bataille y entre. Exception : les travaux de siège en construction ne sont pas retirés si seule une unité d'artillerie ennemie y pénètre.

Les travaux de siège achevés ne peuvent être retirés ni détruits.

Exception : Le Siège & Bombardement ou les Evènements Aléatoires peuvent causer la rupture de côtés d'hexagones retranchés. Les réparations peuvent être effectuées par la Table de Siège & Bombardement Table et par le jeu d'Evènements Aléatoires.

4.6 Siège & Bombardement

Pour que le joueur français puisse effectuer des jets de dé de Siège & Bombardement, il doit avoir au moins 1 côté d'hexagone de travaux de siège achevé en jeu. Les marqueurs de Construction ne remplissent pas cette obligation.

Le joueur français commence la Phase de Siège & Bombardement une fois que la condition ci-dessus est remplie. Une fois que le joueur français a jeté pour la première fois le dé sur Table S&B, le joueur britannique peut répondre. Le joueur britannique ne peut pas être le premier joueur à effectuer un Siège et Bombardement.

4.7 Renforts

Renforts américains/français :

Si les unités du joueur britannique ou leur ZOC occupent l'hexagone d'entrée, les renforts sont retardés d'un Tour de Jeu, après quoi ils peuvent entrer par le plus proche hexagone libre de toute unité ou de ZOC ennemie. Si deux de ces hexagones sont à égale distance, le joueur allié choisit. Dans ce cas, les unités arrivantes doivent payer le coût normal du

terrain pour entrer dans l'hexagone.

Notez que les renforts américains qui entrent par l'hexagone 1014 (marqué 'A' sur la carte) et français qui entrent par l'hexagone 3123 (marqué 'F' sur la carte) ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique au tour de leur arrivée.

Renforts britanniques :

Si une unité ennemie occupe le HQ britannique, les renforts du joueur britannique peuvent entrer dans tout hexagone de la ville de Savannah qui n'est ni détruit, ni occupé par une unité ennemie. Si tous les hexagones de ville de Savannah sont occupés par l'ennemi ou détruits, les renforts sont perdus. Chaque fois que le joueur britannique perd des renforts de cette manière, le Moral d'Armée britannique subit une pénalité de -1 (quel que soit le nombre d'unités ainsi perdues). Aucun VP n'est attribué.

Les renforts peuvent entrer en jeu en sur-empilement mais doivent immédiatement bouger pour respecter les limites d'empilement. Des unités de renfort qui ne pourraient pas respecter les limites d'empilement sont retardées d'un tour. De telles unités doivent entrer en premier par rapport aux autres renforts planifiés devant arriver par le même hexagone lors des tours suivants.

Renforts français variables :

Au début du Tour Stratégique 8, les renforts français peuvent entrer par l'une des quatre localisations possibles, selon un jet de dé.

Jet de 0 à 4 : Les renforts entrent par l'hexagone 3822 ou 3920, marqué 'V-1' sur la carte. Au tour de leur arrivée, toutes les unités bénéficient d'un bonus de +2 MP. De plus, toute artillerie a son MP doublé.

Exemple : Une unité de mortiers française avec un MP normal de 2 passe à 4 (2+2) puis est doublé à 8. Si la météo du tour d'arrivée n'interdit pas le Mouvement Stratégique, ces 8 MP peuvent effectivement passer à 16.

Jet de 5 à 7 : Les renforts entrent par l'hexagone 4214, marqué 'V-2' sur la carte. Au tour de leur arrivée, toute artillerie a son MP doublé.

Exemple : Une unité de mortiers française avec un MP normal de 2 est doublé à 4. Si la météo du tour d'arrivée n'interdit pas le Mouvement Stratégique, ces 4 MP peuvent effectivement passer à 8.

Jet de 8 : Les renforts entrent par l'hexagone 4105, marqué 'V-3' sur la carte. Au tour de leur arrivée, toute artillerie a son MP doublé.

Exemple : Même cas que ci-dessus.

Jet de 9 : Les renforts entrent par l'hexagone 3123, marqué 'F' sur la carte. Appliquez les restrictions normales.

4.8 Unités supplémentaires :

Indiens



Les Creeks sont une unité optionnelle qui peut apparaître dans le Jeu de Campagne suite à un Evènement Aléatoire. Traitez les comme une Milice avec les capacités d'une Infanterie

Légère. Notez que leur Potentiel de Mouvement est de 5. Les Creeks ne peuvent jamais entrer dans le Périmètre Défensif de Savannah.

Leur potentiel de combat est entre parenthèses, ce qui indique qu'ils ne peuvent QUE SE DEFENDRE quand ils sont seuls.

Les unités qui attaquent les Creeks au Corps à Corps subissent un DRM de -1 si les Creeks se défendent dans un hexagone de forêt. Ce modificateur ne s'applique que si que si les Creeks se défendent seuls dans l'hexagone.

Si les Creeks sont détruits, il n'y a aucun ajustement de Moral d'Armée pour aucun des camps. Egalement, contrairement aux autres unités de 1 Pas, qui rapportent 1 VP quand elles sont éliminées, les Creeks ne rapportent que 1/2 VP.

La Milice Tory du Comté de Chatham est une unité optionnelle pouvant apparaître dans le Jeu de Campagne suite à un Evènement Aléatoire.



La Légion de Pulaski, les Dragons à pied de Tawes et les Nègres Volontaires sont des unités ayant des pions de remplacement. Des Evènements Aléatoires peuvent entraîner tout ou partie de leur remplacement par leur pion de substitution.



4.9 Le 'Chemin de Ronde [Covered Way]' (hexagones 1105 à 1401) :

Se déplacer le long du Chemin de Ronde annule le coût normal en MP de marécage (cf. Table des effets du Terrain). Notez que les ruisseaux n'ont pas de gué sur le Chemin de Ronde et coûtent +1 MP pour les

traverser. Le Mouvement Stratégique n'est pas permis le long du Chemin de Ronde.

Pour chaque hexagone pénétré le long du Chemin de Ronde, jetez 1 dé par pile d'unités en mouvement pour déterminer si elles se perdent.

0 à 7 = Aucun effet

8 à 9 = Perdues (placez sur les unités un marqueur 'Perdue [Lost]')



DRM :

+1 pour chaque deux hexagones de Chemin de Ronde précédemment parcourus (arrondis à l'inférieur).

+1 si précédemment perdues.

Note : Les unités qui commencent empilées doivent continuer en pile si elles veulent bouger le long du Chemin de Ronde. Elles ne peuvent pas se séparer, jeter le dé séparément pour savoir si elles sont perdues, et doivent terminer leur mouvement regroupées en une pile.

Les unités 'Perdues' subissent les pénalités suivantes :

- Elles ne peuvent plus bouger ce tour-ci.
- Elles n'ont pas de ZOC.
- Elles attaquent et se défendent à demi puissance (arrondie au supérieur).
- Les unités Perdues qui subissent un résultat de Retraite au Corps à Corps sont à la place Fixées [Pin].
- Les unités montées qui sont Perdues ne peuvent effectuer de Retraite de Cavalerie avant le Corps à Corps.

Au début de la Phase de Mouvement amie suivante, retournez le marqueur Perdu du côté 'Précédemment Perdue [Previously Lost]'.

Les unités 'Précédemment Perdues' peuvent bouger pendant leur Phase de Mouvement. Si elles continuent le long du Chemin de Ronde, la procédure ci-dessus se répète pour déterminer si elles se perdent à nouveau. Si c'est le cas, retournez le marqueur du côté 'Perdue'.

Répétez ce processus tant que les unités bougent le long du Chemin de Ronde.

Quitter le Chemin de Ronde: Les unités qui commencent une Phase de Mouvement dans un hexagone de Chemin de Ronde peuvent le quitter sans restriction, en appliquant tous les effets normaux du mouvement et du terrain. Quand des unités quittent le Chemin de Ronde, retirez leur éventuel marqueur 'Perdue' ou 'Précédemment Perdue'.

Note : Si une unité quitte le Chemin de Ronde et y retourne ensuite lors d'un tour ultérieur, calculez les

DRM de distance parcourue sans compter les hexagones pénétrés lors de sa précédente marche le long du Chemin de Ronde.

Bénéfices du Chemin de Ronde : Les unités qui se défendent dans un hexagone de Chemin de Ronde bénéficient d'un DRM de -1 contre les Tirs et les Corps à Corps.

4.10 Restriction des sorties de l'armée britannique :

Lors des Tours Stratégiques 1 à 10, seules les unités du joueur britannique empilées avec un leader peuvent sortir du Périmètre Défensif de Savannah. Ces unités subissent une réduction temporaire de -1 à leur moral imprimé tant qu'elles sont sorties.

Une fois en dehors du Périmètre Défensif de Savannah, ces unités peuvent opérer séparément; Cependant, le(s) leader(s) ne peuvent revenir à Savannah tant que toutes les unités qui sont sorties avec eux ne sont pas revenues.

Exceptions : Le 1st DeLancey, les King's Florida Rangers, les 1^{ère} et 2^{nde} Milices de Géorgie, la Milice du Comté de Chatham et les Indiens Creek sont des unités qui entrent en jeu en dehors du Périmètre Défensif de Savannah (le potentiel de mouvement de ces unités est sur fond blanc pour les distinguer facilement). Ces unités ne requièrent pas de commandant pour opérer à l'extérieur du Périmètre Défensif de Savannah, et leur moral n'est pas diminué dans ces circonstances.



Cependant, une fois que ces unités entrent dans le Périmètre Défensif de Savannah, elles subissent les mêmes restrictions décrites ci-dessus. *Note : Les Creeks ne peuvent jamais entrer dans le Périmètre Défensif de Savannah.*

Les restrictions aux sorties britanniques sont levées au Tour Stratégique 11. A partir de ce moment, toutes les unités du joueur britannique peuvent opérer en dehors du Périmètre Défensif de Savannah sans restriction.

4.11 Zone de Bombardement Naval Britannique :

La zone située dans le coin Nord-Ouest de la carte à l'intérieur des lignes pointillées rouges représente la Zone de Bombardement Naval Britannique. Ces hexagones indiquent la portée de feu d'une frégate britannique qui patrouille sur la rivière Savannah. Les unités alliées qui essaient de se rallier dans la Zone de Bombardement Naval Britannique subissent un DRM de -1 à leur jet de dé de Ralliement. Cela s'ajoute aux règles standards 13.5 et 15.1.

4.12 Mortiers français :

- Ne peuvent combiner leur tir avec d'autres unités d'artillerie.
- Ont une portée de 5 hexagones mais ne peuvent pas tirer sur un hexagone adjacent.
- Ne requièrent pas de LOS.
- Dirigent leur tir contre un hexagone au lieu de cibler une unité spécifique. C'est une exception à la règle standard 11.2.
- Pendant les Tours Tactiques, les mortiers peuvent bouger ou tirer mais pas faire les deux lors du même tour. Marquez l'unité de mortiers avec le pion 'Mortier Déplacé [Mortar Moved]' ou 'Mortier à Fait Feu [Mortar Fired]' approprié.



PROCEDURE

1. Le joueur français choisit un hexagone cible et jette le dé sur la Table de Dispersion [Scatter & Drift Table] pour déterminer l'hexagone final où les obus s'écrasent.
2. Si des unités sont présentes dans l'hexagone où les obus tombent, le joueur qui les contrôle choisit l'unité qui subit les dommages potentiels.
3. Le joueur français jette alors le dé sur la Table de Toucher [To-Hit Table] pour déterminer si les obus provoquent des dégâts.
4. Si un hit se produit, le joueur français jette le dé sur la Table de Dommage d'Artillerie [Artillery Damage Table] pour déterminer les effets sur l'unité sélectionnée.
5. Si un mortier subit un résultat 'D' ou 'Perte de Pas [Step Loss]', le joueur français détermine les dommages infligés au mortier en jetant le dé sur la Table d'Indisponibilité des Mortiers [Mortar Disable Table].

4.13 Manque de cohésion alliée :

La Légion de Pulaski est la seule unité de combat américaine pouvant coopérer avec des unités du joueur français dans un Corps à Corps.



Exceptions : Cf. 'Restrictions d'empilement' (règles spéciales 4.1).

Si des ajustements au Moral d'Armée ou aux Points de Victoire se produisent alors que Pulaski coopère avec les Français, ces ajustements ou VP s'appliquent aux Français.

Non seulement les unités françaises et américaines ne peuvent s'empiler ou attaquer le même hexagone, mais elles ne peuvent pas non plus combiner les attaques d'un même hexagone ennemi depuis

différents hexagones. C'est une exception à l'exemple des règles standards 12.15.

4.14 Défenses britanniques incomplètes :

Les attaques alliées contre des abatis, redoutes ou remblais tenus par les Britanniques, reçoivent un DRM de +2 jusqu'au Tour 7, et un DRM de +1 des tours 8 à 11.

Ces modificateurs sont cumulatifs avec les modificateurs normaux des ouvrages défensifs.

Exemple : Au Tour 10, une attaque alliée contre un côté d'hexagone comprenant à la fois un abatis et une redoute reçoit un -2, plus 1, pour un modificateur net de -1 pour le terrain.

Les ouvrages britanniques sont considérés comme complètement achevés au Tour de Jeu 12, moment auquel tous les modificateurs sont normaux [cf. l'Echelle des Tours]

NOTE : Les défenses peuvent être terminées en avance sur le planning aux tours 10 ou 11 suite au jeu d'Evènements Aléatoires.

Tous les modificateurs effectifs sont conservés quand le jeu passe de l'Echelle des Tours Stratégiques à l'Echelle des Tours Tactiques.

4.15 Doctrine tactique britannique :

Le joueur britannique ne peut pas sélectionner le pion de tactique 'Tourner le Flanc [Turn Flank]' pendant les Corps à Corps où ses unités occupent un hexagone du Périmètre Défensif de Savannah et où toutes les unités ennemies qui sont engagées occupent un hexagone situé à l'extérieur du Périmètre.

4.16 Férocité irlandaise :



Quand le Régiment Irlandais de Dillon est l'unité de tête dans une attaque contre au moins 1 unité de Réguliers Britanniques, l'attaquant reçoit un DRM de +1 au jet de dé du Corps à Corps.

4.17 Exception au DRM de Milice :



La Milice de Charlestown (toutes ses unités) ne subissent pas le DRM de -1 au Corps à Corps quand elle est engagée contre des Réguliers ennemis. Sa présence dans une pile de miliciens annule ce malus pour la pile entière. Ces unités sont marquées d'une case verte autour de leurs valeurs afin de mieux les repérer.

4.18 Règles des leaders :

Ancienneté :

Armée française : De Noailles est l'aîné de Dillon.

Armée américaine : Mc Intosh est l'aîné de Huger.

Armée britannique : Maitland est l'aîné de von Porbeck.

Empilement des leaders :

Tout leader français peut s'empiler avec et commander toute unité française de Réguliers, de Réguliers Coloniaux, de Mercenaires ou de Milice. Tout leader britannique, y compris l'Allemand von Porbeck, peut s'empiler avec et commander toute unité britannique de réguliers, d'Hessois, de Provinciaux ou de Milice. Ces derniers incluent les indiens Creek. Tout leader américain peut s'empiler avec et commander toute unité américaine de Continentaux ou de Milice. **Exception** : Huger ne peut s'empiler qu'avec et commander que de la Milice américaine et/ou de l'artillerie. C'est pour cette raison qu'il a une bande bleu claire correspondant aux unités de Milice.

Demi-leaders :



Comte Pulaski : C'est un demi-leader concernant le jeu des pions tactiques, pour lui-même et pour toute cavalerie américaine avec qui il est empilé. Si il est empilé avec d'autres unités, ou si il attaque plusieurs hexagones, il perd cette capacité (son pion arbore une étoile jaune pour s'en souvenir).



Capitaine Tawes : C'est un demi-leader concernant le jeu des pions tactiques, si il se trouve dans la Redoute de Spring Hill (hexagone 1404), pour lui-même et pour toute unité du joueur britannique avec qui il est empilé. Si il attaque plusieurs hexagones, il perd cette capacité (son pion arbore une étoile jaune pour s'en souvenir).

Remplacement des leaders :

Le jeu d'Evènements Aléatoires peut causer le retrait de Dillon ou la perte du statut de demi-leader de Pulaski ou de Tawes. Dans ce dernier cas, utilisez les pions de remplacement qui ne portent pas d'étoile jaune indiquant un demi-leader.

Perte des leaders :

Consultez la Table de Perte des Leaders.

Si Prevost, d'Estaing ou Lincoln meurent, le joueur qui les contrôle doit rendre un Pion de Momentum. Si il n'en a aucun, son adversaire peut à la place en gagner un de la réserve si il en reste.

4.19 Exceptions aux règles standards

Ordre des joueurs :

Tour 1, uniquement les Britanniques
Tours 2 à 15, les Britanniques suivis des Alliés
Tour 16, les Alliés suivis des Britanniques
Tours 17 à 25, au hasard

Initiative :

Lors des tours de jeu où l'ordre des joueurs est aléatoire, les Alliés utilisent le niveau d'Initiative français déterminé par l'Echelle de Moral d'Armée.

Zones de Contrôle (ZOC) :

En plus de la règle standard 8.1, les ZOC sortent (mais n'entrent pas dans) des hexagones de marécage et de ville.

Mouvement :

L'exception de la règle standard 9.1 ne s'applique pas aux unités se déplaçant dans le Yamacraw Swamp, ni à l'artillerie navale ou aux mortiers. Ces unités doivent toujours pouvoir payer le coût nécessaire pour y entrer.

Priorité des Retraites :

Chaque armée doit retraiter en direction de son HQ si cela est possible.

Avance Après Combat :

En tant qu'exception à la règle standard 12.2 étape 9, les unités de tête du joueur britannique ne sont jamais obligées d'avancer dans l'hexagone vacant du défenseur si cela les fait sortir du Périmètre Défensif de Savannah.

Ralliement :

En tant qu'exception à la règle standard 13.5, les unités ne bénéficient pas du bonus quand elles se rallient derrière un retranchement si un côté d'hexagone est rompu, ou si des unités ennemies sont adjacentes et dans le même retranchement.

Des unités situées dans un retranchement qui subit une brèche doivent effectuer un Test de Moral.

Quand un hexagone de ville est détruit, toute unité qui s'y trouve doit effectuer un Test de Moral en subissant un DRM de -1 au jet de dé.

SCENARIO HISTORIQUE

Déploiement :

Déployez toutes les unités selon l'emplacement de départ imprimé sur leur pion. Exception : La Milice Royale de Savannah est déployée dans tout hexagone inclus dans le Périmètre Défensif de Savannah, en respectant les limites d'empilement.

Ne sont pas utilisés dans ce scénario la Milice Tory du Comté de Chatham, les indiens Creek, et les pions de remplacement de Pulaski, Tawes et des Nègres Volontaires.

Durée de la partie :

Tours 16 à 20 sur l'Echelle des Tours Tactiques.

Moral d'Armée de départ :

Britanniques = 14
Américains = 13
Français = 12

Momentum:

Les Alliés commencent avec 1 pion de Momentum.

Ordre des joueurs :

Tour 16 = Alliés suivis des Britanniques
Tours 17 à 20 = Aléatoirement

Restrictions du tour 16 :

- Brouillard (cf. Table Météo).

NOTE : Le temps est clair pour tous les tours de ce scénario.

- Les unités américaines ne peuvent pas attaquer au Corps à Corps.
- D'Estaing doit participer à un Corps à Corps pendant ce tour.

Conditions de victoire :

Victoire Décisive alliée : Les Alliés remportent immédiatement une Victoire Décisive si une unité de combat alliée en ordre de Combat entre dans un hexagone de la ville de Savannah.

Victoire Substantielle alliée : La même que pour le Jeu de Campagne.

Victoire Marginale alliée : La même que pour le Jeu de Campagne.

Victoire Décisive britannique : Eliminer d'Estaing et au moins 15 SP de Réguliers Français et/ou de Continentaux.

Victoire Substantielle britannique : La même que pour le Jeu de Campagne.

Victoire Marginale britannique : La même que pour le Jeu de Campagne.

Séquence de jeu :

Seules les phases suivantes servent au scénario historique.

- Initiative
- Mouvement
- Ralliement
- Tir Défensif d'Artillerie
- Corps à Corps
- Détermination du vainqueur / Avance du marqueur de Tour

Règles spéciales pour le scénario historique :

1) Aucune unité d'artillerie d'aucun camp ne peut bouger, à l'exception de l'Artillerie de Réserve française, jusqu'à ce qu'elle soit attaquée au Corps à Corps. Si elle subit un résultat "D" ou "R" pendant un Tir Défensif d'Artillerie, elle doit revenir dans son hexagone de départ aussi rapidement qu'elle le peut, si cela est possible.

2) Utilisez les côtés de travaux de siège imprimés sur la carte.

3) Toutes les attaques françaises subissent un DRM de -1 automatique, en plus de tout autre modificateur.

4) Les règles du jeu de Campagne suivantes s'appliquent :

- VP de perte des leaders
- Hexagone de victoire
- Périmètre Défensif de Savannah
- Restrictions d'empilement
- ZOC
- Initiative
- Mouvement
- Chemin de Ronde
- Zone de Bombardement Naval
- Ralliement
- Mortiers français
- Manque de cohésion française
- Doctrine tactique britannique
- Férocité irlandaise
- Exception au DRM de Milice
- Priorité de Retraite
- Avance Après Combat
- Règles des leaders (sauf le remplacement des leaders)

“Pauvres gens, je vous envie!”

Le Siège de Savannah, 1779

Par David K. Wilson

À l'été 1779, la guerre en Amérique faisait rage depuis quatre ans, mais le Sud n'était le principal champ de bataille que depuis décembre 1778, quand les Britanniques envahirent la Géorgie et capturèrent la ville de Savannah. Le Major General Augustine Prevost commandait les forces britanniques dans les colonies du Sud. Son armée avait gagné chaque bataille majeure dans lesquelles elle avait été engagée; cependant les Britanniques n'avaient pas réussi à recruter les milliers de Loyalistes qui étaient cruciaux au succès de leur 'stratégie au Sud'. Le commandant américain, le Major General Benjamin Lincoln, avait réussi à empêcher les Britanniques à effectuer des incursions dans l'arrière pays du Sud, où la majorité des Loyalistes résidait, mais sans artillerie suffisante, il ne pouvait pas menacer la base britannique de Savannah. La guerre au Sud était devenue un statu quo. Cette situation changea avec l'arrivée de navires français en vue des côtes de Géorgie le 4 septembre 1779. La France venait aider son allié américain à recouvrer son Etat le plus au Sud.

Répondant à l'urgence, Prevost passa immédiatement la consigne à tous ses postes avancés de se préparer à abandonner leurs positions pour le rejoindre à Savannah. Un important détachement britannique sous le commandement du Lt. Colonel John Maitland se trouvait à 20 miles de la ville de Beaufort sur l'île de Port Royal quand les navires français arrivèrent. Sans ces troupes, Prevost n'avait pas assez de soldats pour garnir convenablement les défenses de la ville. La première lettre rappelant Maitland que Prevost envoya fut interceptée par des partisans rebelles. Quand Prevost l'apprit, il envoya un autre messenger. Cette fois-ci le courrier atteignit sa destination, mais seulement après plusieurs jours – délai qui s'avéra pour ainsi dire fatal à la cause britannique dans le Sud.

La flotte expéditionnaire française transportait une armée de 4.000 hommes et était commandée par le Vice-amiral Jean-Baptiste Charles Henri Hector Théodat, Comte d'Estaing. Membre de l'aristocratie française, le Comte d'Estaing était connu pour son intelligence, mais il était également dictatorial et impulsif. Il s'était fait peu d'amis dans les armées et les flottes qu'il avait commandées, mais personne ne doutait de sa bravoure. Sur l'île de Grenade, d'Estaing mena avec succès l'assaut final contre les fortifications britanniques, hurlant "Soldats en avant ! Suivez moi ! Vive le Roi !".

Le 12 septembre, les Français commencèrent à débarquer leurs troupes à treize miles au Sud de Savannah. Une force de cavalerie américaine menée par le Comte Casimir Pulaski rejoignit les Français le matin suivant. La légion de Pulaski consistait essentiellement en déserteurs britanniques et allemands, et était encadrée par

un mélange coloré de Polonais et autre européens expatriés. Cette unité fut certainement la plus exotique au sein de l'armée du Général Lincoln, qui se composait largement de soldats venant de Caroline du Sud, de Géorgie et de Virginie. Néanmoins, la diversité de l'armée américaine était bien pâle en comparaison à l'éclectisme des forces françaises. L'expédition de d'Estaing incluait le premier régiment de noirs libres à servir dans l'armée française, les Volontaires de Saint Domingue, qui, avec leurs officiers blancs, constituaient un contingent de troupes coloniales françaises issues de diverses îles des Caraïbes. L'armée de d'Estaing comportait également des soldats venant de régiments de France métropolitaine, ainsi que des centaines d'expatriés irlandais qui servaient dans le régiment du Comte Arthur Dillon.



Amiral Charles Henry D'Estaing

Les forces de Prevost étaient pratiquement aussi hétérogènes que celles des Français, reflétant la nature impériale de l'armée britannique. Il y avait des troupes venant d'Ecosse et d'Angleterre, plusieurs centaines d'Hessois, des noirs libres qui étaient sous les drapeaux en nombre significatif pour la première fois dans le Grand Sud, sans oublier les miliciens du parti Tory local qui servaient avec les Loyalistes de Caroline du Nord, du New Jersey, et de New York. Quelques indiens Creek, alliés à la Couronne Britannique, rôdaient dans les marécages près du périmètre de la ville. Quand les navires de d'Estaing vinrent près des côtes de Géorgie, tout était en place pour ce qui allait probablement être la campagne militaire la plus cosmopolite jamais menée en Amérique.

Les Français continuèrent de débarquer leurs troupes pendant les accalmies du mauvais temps les 13 et 14 septembre. Le 15 septembre, la météo s'éclaircit et le gros de l'armée était alors à terre. D'Estaing ordonna alors à l'armée de lever de camp et d'avancer sur Savannah, qu'elle atteignit en fin d'après midi. Le matin suivant, le Brigadier Général Lachlan McIntosh de l'Armée Continentale rejoignit d'Estaing. Le Général né en Géorgie demanda à d'Estaing d'attaquer la ville immédiatement, tant que les défenses britanniques étaient encore incomplètes. Le Comte rejeta le conseil de McIntosh, arguant que le Général Prevost avait certainement deux fois plus d'hommes dans la ville que ceux que d'Estaing commandait à l'extérieur.

Au lieu d'attaquer, d'Estaing entama des négociations avec le Général Prevost, exigeant la reddition de la garnison. Prevost demanda une trêve de 24 heures pour considérer l'offre. Le Comte d'Estaing accéda à cette requête, mais ce fut une erreur. Prevost avait besoin de temps. A midi de cette même journée, environ 400 hommes de la garnison de Beaufort du Colonel Maitland entrèrent à Savannah en remontant la rivière sur de petits bateaux à rames. 400 autres hommes suivirent peu après derrière et furent dans la ville dans la journée

(environ 200 hommes furent laissés en arrière par manque d'embarcations). Les négociations de Prevost avec d'Estaing étaient un effort déguisé pour donner le temps aux troupes de Maitland de renforcer la ville. Dans l'après midi du 17 septembre, le renforcement de Savannah par Maitland était un fait accompli. Le Général Prevost avait alors suffisamment de troupes pour garnir convenablement les défenses de la ville, et il retourna un cinglant refus à la demande de capitulation de d'Estaing.

L'armée américaine principale, sous les ordres du Major General Benjamin Lincoln, arriva à Savannah à peu près au même moment où les troupes de Maitland entraient dans la ville. A sa grande déception, Lincoln apprit que d'Estaing avait négocié avec les Britanniques sans l'avoir d'abord consulté. Lincoln fut irrité par cette entorse au protocole, mais les Américains étaient les partenaires mineures de l'Alliance. Lincoln ne pouvait pas faire grand chose, autre que demander à ce que cela ne se reproduise plus.

Alors que les Français commençaient à creuser leurs ouvrages de siège, le Général Prevost continuait d'organiser sa défense. Le Capitaine Moncrief, son ingénieur en chef, établit la défense de Savannah en cinq cercles. Tout d'abord, la zone entourant la ville fut dégagée le plus possible afin d'obtenir des champs de tirs ouverts dans toutes les directions. Ensuite, un épais cercle d'abatis (pieux dressés et troncs d'arbres abattus) formait la seconde ligne de défense de la ville. A environ 50 yards derrière les abatis se trouvait le troisième cercle défensif, consistant en une série de redoutes flanquée par des batteries d'artillerie; chaque redoute avait de hauts murs de terre entourés par un fossé profond. Une ligne de retranchements situé entre 50 et 100 yards derrière les redoutes formait le quatrième cercle défensif, où la majorité de la garnison était positionnée. Enfin, une réserve tactique (un corps d'infanterie légère et une poignée de Dragons) se tenait près du centre des lignes défensives, prête à renforcer un secteur menacé ou pour aider à combler une brèche dans les lignes. Le Capitaine Moncrief conçut chaque cercle défensif pour ralentir, encombrer, et désorganiser un attaquant, le rendant vulnérable aux tirs ou aux contre-attaques de la ligne de défense suivante.

Manquant cruellement de soldats, Prevost eut recours à l'armement de plusieurs centaines d'esclaves noirs, formant ainsi un corps d'infanterie ad hoc. Ce qu'offrit Prevost aux esclaves en échange de leur service est inconnu, mais il est peu probable qu'autre chose que l'émancipation aurait motivé un esclave à risquer sa vie dans une bataille. La décision de Prevost ne fut certainement pas approuvée par les Loyalistes blancs de Savannah. Tout comme leurs homologues patriotes, beaucoup de Loyalistes possédaient des esclaves et avaient énormément intérêt à conserver le statu quo à l'égard de la population noire.

Quand le brouillard se leva au matin du 24 septembre, Prevost fut surpris de découvrir que les Français avaient amené leurs ouvrages de siège à seulement 300 yards des fortifications britanniques. Prevost décida d'effectuer une

sortie, et environ 100 soldats d'infanterie légère britanniques chargèrent les tranchées françaises. L'action prit les Français complètement par surprise, qui subirent d'assez lourdes pertes. Les Britanniques revinrent dans la ville pratiquement indemnes.

Quatre jours plus tard, Prevost ordonna au Major Archibald McArthur du 71^{ème} Régiment des Highlands d'effectuer une nouvelle sortie. L'attaque fit peu de pertes de chaque côté; Cependant dans la nuit, des soldats français nerveux prirent leurs propres compagnons de travail pour des ennemis et leur tirèrent dessus, en tuant et blessant 17. Malgré tous les efforts de Prevost pour gêner d'Estaing, le 3 octobre les équipes de travail françaises avaient terminé la construction des batteries de siège. Le dispositif était en place pour un bombardement à grande échelle, d'une ampleur qui ne se reverra pas en Géorgie avant la Guerre de Sécession 80 ans plus tard.

La canonnade française fut intense et continue pendant plusieurs jours, faisant des pauses tout juste assez longues pour laisser refroidir les canons et reposer les artilleurs. Les bâtiments, maisons, et habitants de la ville souffrirent terriblement, mais peu de dommages furent infligés aux retranchements et soldats britanniques. Le 7 octobre, après quatre



Major General Benjamin Lincoln

jours de bombardement, l'ingénieur en chef de d'Estaing l'informa qu'il faudrait au moins dix jours supplémentaires de travaux et de bombardement pour percer les défenses britanniques. D'Estaing estima qu'il ne pouvait attendre aussi longtemps car c'était la saison des ouragans et chaque jour de siège qui passait augmentait les possibilités que sa flotte soit détruite par une tempête. L'assaut devait être lancé ou le siège devait être abandonné. Le commandant français choisit de soumettre la question à son homologue américain : "L'assaut fut décidé" écrivit d'Estaing, "le Général Lincoln l'a demandé". D'Estaing fixa l'objectif de l'assaut sur une grande redoute située au sommet d'une petite hauteur appelée Spring Hill sur la droite britannique.

Le 8 octobre, le Major Pierre Charles l'Enfant, qui plus tard sera connu comme étant l'architecte de la ville de Washington D.C., mena un petit groupe d'hommes dans une tentative pour détruire une portion d'abatis britanniques en y mettant le feu. La tentative échoua cependant à cause de l'humidité du bois qui composait la barricade.

Plus tard dans la journée, d'Estaing tint un dernier conseil de guerre pour établir ses plans d'assaut. Les officiers français furent stupéfaits d'apprendre par la

bouche de leur commandant l'endroit de l'attaque. Ils arguèrent que la redoute de Spring Hill était la plus redoutable des lignes britanniques, et qu'un assaut à cet endroit était insensé. Pourquoi, demandèrent les officiers de d'Estaing, ne porteraient-ils pas leur attaque là où les travaux de siège français ont abouti ? Faisant fi des réserves de ses officiers, d'Estaing mit fin au débat en déclarant "qu'au nom de sa fidélité envers les Américains, [et] par honneur envers les armées du Roi... ne pas lever le siège honteusement sans avoir mener une attaque vigoureuse et éclatante, et que sa décision était prise".

Le plan de D'Estaing pour l'attaque divisait les Français en quatre divisions : un bataillon d'avant-garde, une colonne droite, une colonne gauche, et une réserve. L'avant-garde se composait de compagnies de Grenadiers d'élite et de Chasseurs (infanterie légère) issues de tous les régiments de l'armée. Le Comte irlandais expatrié Arthur Dillon commandait la colonne de droite. Tout comme l'avant-garde, la colonne de Dillon comprenait des compagnies de Grenadiers d'élite et de Chasseurs issues des meilleurs régiments de l'armée. Le Baron de Steding commandait la colonne gauche, qui se composait de compagnies de ligne ou 'fusiliers' de l'armée. Les hommes de Steding devaient marcher au-delà de l'Augusta road et se porter à gauche de l'avant-garde et des hommes de Dillon. Une fois la redoute prise, toutes les colonnes d'attaque françaises devaient converger vers le centre de la ville, en balayant toute opposition rencontrée. La réserve sous les ordres de Noailles, avec quelques pièces de campagne, devait prendre position près de l'orée des bois à l'extérieur de la ville.

L'armée du Général Lincoln devait également se diviser en colonnes de droite et de gauche, et ses forces devaient opérer sur la gauche de l'armée française, qui tenait la 'position d'honneur' à droite. La Milice américaine était placée sous le commandement du Général Huger, avec l'ordre de mener une attaque de feinte sur la gauche des Britanniques. Les auxiliaires français devaient effectuer une autre feinte d'attaque contre le centre britannique, pendant qu'une autre feinte devait être lancée par les marins français depuis les bateaux sur la rivière (bien que rien ne vint de ce côté).

A minuit, une volée d'artillerie française massive marqua le début des opérations. D'Estaing comptait sur le fracas des coups de canon pour masquer le bruit des armées française et américaine qui se rassemblaient.



Dès le début du mouvement, d'Estaing ordonna une complète réorganisation de l'armée en bataillons spécialisés d'Infanterie Légère, de Grenadiers, et de Fusiliers (ligne). Bien que ce genre de réorganisation était commun au dix-huitième siècle, d'Estaing l'accomplit sans préparation et au beau milieu de la nuit, avec le résultat prévisible que son armée entière fut plongée dans la confusion. Cela entraîna un énorme retard qui repoussa toute l'opération bien au delà de ce qui était planifié.

Les colonnes d'assaut françaises et américaines comptaient près de 4.000 hommes, ainsi que 1.000 autres dans la colonne de réserve française. Après une heure de marche, la tête de l'armée alliée parvint à la zone de rassemblement près du flanc droit britannique, mais le reste de l'armée formait une longue ligne qui s'étirait loin en arrière dans les bois. Les ordres de d'Estaing étaient que l'attaque devait "commencer au plus tard à 4 heures du matin". Mais à 5 heures et demi — une heure et demi après que l'attaque devait avoir lieu — seul le bataillon français d'avant-garde était en place dans la ligne.

Le plan prévoyait que l'attaque commence dans l'obscurité afin que l'artillerie et les mousquets britanniques aient leur efficacité réduite, mais comme les premières lueurs pointaient à l'Est cet avantage s'évaporait tel la brume matinale. Les milices américaines et françaises déclenchèrent finalement leurs attaques de feinte. Les Britanniques alors alertés commencèrent à tirer sur les troupes françaises dans la ligne d'arbres. Ayant été découvert, d'Estaing n'avait plus que le choix d'attaquer immédiatement ou de se retirer. Se plaçant lui-même à la tête de l'avant-garde, d'Estaing prit la tête des troupes et leur ordonna "d'avancer à double cadence, de crier 'Vive le Roi' et de se lancer à la charge".

Le plan de d'Estaing était que toutes les colonnes françaises et américaines chargent simultanément et frappent les lignes britanniques en divers points. Cependant, comme toutes les troupes n'étaient pas encore en position, ce qu'il se passa en définitive fut une attaque confuse et morcelée où un petit bataillon après l'autre attaquait le même endroit individuellement. Cela permit aux Britanniques de concentrer leur feu sur chaque formation d'attaque dès qu'elle émergeait de la ligne d'arbres.

Dès que les Français chargeaient, l'artillerie britannique commençait immédiatement à lui tirer dessus avec de la mitraille. Bien que l'avant-garde subit de sérieuses pertes, les troupes françaises ne ralentirent pas jusqu'à ce qu'ils tombent sur les troncs d'arbres des abatis. Alors que les soldats taillaient leur chemin à travers la difficile barrière à coups de haches, ils furent sous le feu intense des tirs de mousquets de l'infanterie britannique occupant la redoute de Spring Hill, qui ne se trouvait qu'à 50 yards de là.

Dans l'assaut sur l'abatis, le Comte d'Estaing fut légèrement blessé au bras par une balle de mousquet.

Malgré la douleur d'Estaing resta au front, poussant ses hommes à avancer. Les Français faisaient des cibles faciles car ils avaient reçu l'ordre de ne pas répliquer tant qu'ils ne s'étaient pas emparés de la redoute de Spring Hill; la peine pour désobéissance étant la mort. D'Estaing et Lincoln s'accordèrent sur cette cruelle contrainte car ils estimaient que seule la baïonnette pouvait faire que l'ennemi quitte ses positions fortifiées.

La redoute de Spring Hill était occupée par 110 soldats britanniques sous le commandement du Capitaine Thomas Tawse. Quand l'avant-garde française approcha, les hommes de Tawse "tirèrent une volée qui les coucha à terre". Les Grenadiers et les Chasseurs hésitèrent, puis chargèrent à travers le glacis, grimpèrent sur les remparts et "pénétrèrent dans la redoute". Le combat devint alors un corps à corps quand les Français, uniquement avec leurs baïonnettes, tentèrent de déloger les Britanniques de la position. Le Colonel de Béthisy, qui menait l'avant-garde, reçut trois blessures par balle alors qu'il progressait dans la redoute. Sans soutien, l'avant-garde reflua pour être "fauchée par la batterie de droite qui les prit de flanc". Malgré leurs lourdes pertes, les Grenadiers se regroupèrent et repartirent à nouveau sur les remparts peu de temps après.

Les centaines de tués et blessés sur le champ de bataille témoignèrent du courage français. Au pied de la redoute, d'innombrables corps comblaient le fossé. Quand un Régulier français tombait, d'horribles tâches de sang explosaient sur son uniforme blanc. Au milieu de cette épouvantable scène, la colonne de droite française sous les ordres du Comte Dillon arriva finalement pour soutenir l'attaque de d'Estaing qui s'enlisait. Les hommes de Dillon avaient également bravé la mitraille meurtrière quand il avaient traversé le no man's land, et avaient aussi subi de lourdes pertes à l'assaut de l'abatis.

Une compagnie de volontaires menés par le Major Thomas Brown du régiment irlandais de Dillon entrèrent dans la redoute et engagèrent une furieuse mêlée. Les expatriés du régiment de Dillon — portant le manteau rouge vif donné aux soldats irlandais au service de la France — se distinguèrent à ce moment là, bien que cela ne servit à rien. Le Major Brown fut touché sur le parapet et ses hommes furent refoulés. La colonne française de gauche commandée par le Baron de Steding entra alors en action, mais dès qu'elle fut visible par les artilleurs britanniques elle fut soumise à un tir puissant d'artillerie. La majorité de ces soldats français n'atteignit jamais la redoute; au contraire à cause de l'intensité du feu britannique, ils durent se retrancher dans les bois marécageux qui se trouvaient sur leur gauche.

La route qui reliait Augusta à Savannah passait au Nord-Ouest de la redoute de Spring Hill. Les soldats français commencèrent à se rassembler en groupes sur la route car elle surplombait les marécages et de ce fait constituait un terrain solide. Ceux qui restèrent dans les marais furent littéralement enlisés. Le chaos du champ de bataille était contagieux. Dès que chaque corps frais de soldats français arrivait sur le terrain, il était rapidement plongé dans la confusion et le tumulte de la bataille. D'Estaing,

tout en soignant son bras blessé, “encouragea les soldats à lancer une nouvelle attaque”. Au même moment, le Major General Vicomte François de Fontanges, qui était commandant en second de l’armée française et également blessé, “l’implora de retraiter”.

Les Américains firent alors sentir leur présence sur le champ de bataille. La brigade de cavalerie du Comte Casimir Pulaski se porta en avant, tentant de percer l’abatis britannique. Pendant sa progression, la mitraille tirée d’un canon britannique toucha le courageux hussard. Le commandement de la cavalerie passa alors au Lieutenant Colonel Daniel Horry des Dragons Légers de Caroline du Sud. Horry chevaucha jusqu’à la hauteur du Comte prostré alors qu’il allait être évacué, et demanda au Général quels étaient les ordres. “*Suivez mes Lanciers*” répondit Pulaski. Horry essaya, mais l’intensité du feu britannique força la cavalerie à quitter le champ de bataille.

La première colonne américaine d’infanterie chargea en sortant des bois, menée par un natif de Caroline du Sud, le Lt. Colonel John Laurens. Le Général Lincoln avait ordonné à Laurens, un officier connu pour son côté agressif et quelque fois impulsif, de prendre d’assaut la redoute qui se trouvait sur la gauche, au Nord-Ouest de Spring Hill. Cet ordre d’attaquer fut décidé afin que les soldats américains n’interfèrent pas avec les milliers de soldats français qui se trouvaient sur leur droite.

Néanmoins, quand l’impétueux Lieutenant Colonel vit que les attaques françaises étaient repoussées, il choisit d’ignorer ses ordres et mena ses hommes directement sur Spring Hill, qui était considéré d’une importance tactique supérieure. La colonne d’assaut américaine comprenait le propre Corps d’Infanterie Légère de Laurens, le 2^{ème} Régiment Continental de Caroline du Sud du Colonel Francis Marion, et le 1^{er} Bataillon de Milice de Charlestown (une milice étonnamment bien disciplinée et bien équipée).



Le Corps d’Infanterie Légère de Laurens assaillit le fossé — qui alors était rempli de centaines de soldats français morts ou blessés — et chargea rapidement la berme de terre. Là encore, un corps à corps féroce et sanglant se déroula quand l’Infanterie Légère américaine tenta de pousser les Britanniques hors du fort à la baïonnette. Le Lt. Colonel Laurens mena ces hommes de l’avant, mais ne put effectuer de percée. Bientôt, l’Infanterie Légère fut rejointe par le 2^{ème} de Caroline du Sud et le 1^{er} bataillon de Milice de Charlestown du Colonel Maurice Simmons. Les Levées Continentales de Virginie du Colonel Richard Parker et le 3^{ème} de Continentaux SC du Colonel William Thompson se lancèrent également à corps perdu dans la mêlée.

Un drame homérique se déroula quand le porte drapeau du 2^{ème} de Caroline du Sud lutta pour planter les couleurs du régiment sur les remparts de la redoute. Deux officiers de la Garde furent tués à cet endroit. Un troisième, le Sergent William Jasper, fut mortellement blessé, mais survécut suffisamment longtemps pour sauver l’un des deux drapeaux du régiment. Le tir des mousquets britanniques, et l’intense combat au corps à corps, tua ou blessa des centaines de soldats américains, les obligeant à reculer en désordre. Alors que le Colonel Laurens s’éloignait de la redoute, on dit qu’il s’est retourné sur ses camarades tombés et, jetant son épée à terre, s’exclama : “Pauvres gens, je vous envie !”

Pendant que la première colonne américaine de Laurens assaillait la redoute de Spring Hill, la seconde colonne américaine, comprenant les 1^{er}, 5^{ème} et 6^{ème} Régiments de Caroline du Sud sous les ordres du Brigadier Général Lachlan McIntosh, progressait vers la redoute Carolina. Cependant, Les hommes de McIntosh s'enlisèrent dans les marais Yamacraw qui protégeaient le long flanc des défenses britanniques dans cette zone. Coïncée dans les marécages durant la majeure partie de la bataille, la colonne de McIntosh ne fit rien avant de retraiter.

Pendant que d'Estaing essayait de rallier un groupe de Grenadiers pour lancer encore un autre assaut sur Spring Hill, un tireur d'élite britannique lui tira dessus et le blessa sérieusement à la jambe. L'uniforme blanc du Comte était déjà trempé du sang de sa blessure au bras; après cette seconde blessure, plus grave, le Général devait être évacué. Le commandant en second de d'Estaing, le Vicomte de Fontanges, avait été lui aussi blessé et évacué. Le commandement de l'armée fut alors remis au Général irlandais, le Comte Arthur Dillon. Avec sa propre colonne écrasée et une situation visiblement sans espoir, Dillon ne perdit pas de temps à ordonner une retraite générale.

Voyant les vagues d'assaut ennemies refluer, les Grenadiers britanniques reçurent l'ordre de contre-attaquer. Cela obligea le Major Général Vicomte de Noailles à ordonner à sa réserve d'aller dans le no man's land pour couvrir la retraite de l'armée française. La manœuvre sembla porter ses fruits car les Britanniques ne poursuivirent pas les Français plus loin que l'abatis. La bataille était terminée.

Les Français avaient subi de lourdes pertes et d'Estaing passa du temps pour préparer son armée défaite à quitter la Géorgie. Le Général Lincoln supplia le Comte de rester, arguant qu'ils pourraient réussir à assiéger les Britanniques. Cependant, d'Estaing ne put être dissuadé. Pendant les deux semaines suivantes, les Français ramenèrent leurs troupes sur les navires de leur flotte, et le 20 octobre l'évacuation était achevée.

L'attaque de Spring Hill fut des plus sangninaire. Les Français recensèrent officiellement 521 pertes; cependant, d'autres sources fiables fixent les pertes françaises à plus de 800 hommes. Les pertes américaines officielles furent de 234 hommes, bien que certaines sources les estiment à 457. Les pertes britanniques de cette journée, selon le rapport officiel du Général Prevost, furent seulement de 16 morts et de 39 blessés pour un total de 55 hommes. Parmi les tués fut le Capitaine Tawse qui commandait la redoute de Spring Hill. Prevost en fit l'éloge, estimant qu'il était "un bon et courageux officier... qui tomba noblement avec son épée plantée dans le corps du troisième homme qu'il avait tué de ses propres mains."

Environ 252 soldats britanniques seulement se battirent réellement dans l'engagement, et environ 165 autres fournirent un feu de soutien. Ce fut un étonnant petit nombre de défenseurs, considérant qu'ils furent assaillis par près de 4.000 soldats français et américains. Le fait que l'assaut se déroula morcelé et en plein jour a certainement donné aux défenseurs un énorme avantage. Même ainsi, ce fut une action stupéfiante qui devait être remarquable à contempler : la défense de Spring Hill du Capitaine Tawse mérite d'être commémorée comme l'un des grands moments dans l'histoire de l'Armée Britannique.

Quand à New York le Général Clinton reçut enfin la nouvelle de la victoire, il proclama que c'était "le plus grand événement qui se soit produit lors de toute la guerre". Clinton, Commandant en Chef de toutes les forces de la Couronne en Amérique, avait auparavant décidé que si les Américains et les Français prenaient Savannah, il aurait abandonné ses plans d'invasion de la Caroline du Sud l'année suivante. Cela aurait signifié la fin des campagnes au Sud de 1780 et de 1781 avant qu'elle n'aient débuté. Pas de siège de Charleston, pas de guerre partisane sanglante, pas de Camden, de Cowpens ou de Guilford Courthouse. Il est impossible de dire comment la guerre se serait déroulée si les Français et les Américains avaient réussi à Savannah. Mais comme cela se produisit, le succès de Savannah permit à Clinton de poursuivre une campagne qui finit à Yorktown.

Ces notes sont tirées du chapitre sur le siège de Savannah dans The Southern Strategy : Britain's Conquest of South Carolina and Georgia, 1775-1780 ©2005 University of South Carolina Press.

CREDITS

CONCEPTION DU JEU : Mark Miklos

DEVELOPPEMENT : Andy Lewis

JOUEURS DE TEST : Bill Beswick, Walter Clayton, Bill Cooper, Jim Dauphinais, Don Hanle, Ric Manns, Rob McCracken, John Miklos, Paul Stoecker, John Sheldon, et David Wilson.

ESSAI HISTORIQUE & CONSULTANT : David K. Wilson, auteur de *The Southern Strategy : Britain's Conquest of South Carolina and Georgia, 1775-1780*, 2005 University of South Carolina Press.

REMERCIEMENTS : Darlene Miklos, pour sa calligraphie et ses parties de test.

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan
CONCEPTION ET ILLUSTRATION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTE ET PRESENTATION DES REGLES : Mark Simonitch

PIONS : Rodger MacGowan et Mark Simonitch

CORRECTEUR : Tom Wilde

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

ORDRE de BATAILLE

Savannah - 1779

Armée américaine du Sud (Organisation officielle)

Major General Benjamin Lincoln

Cavalerie (*Brigadier General Comte Casimir Pulaski*)

Légion de Pulaski
1^{er} de Dragons Légers de Virginie
Dragons Légers de Caroline du Sud

Infanterie Légère (*Colonel John Laurens*)

1^{ère} Brigade (*Brigadier General Lachlan McIntosh*)
1^{er} de Caroline du Sud
3^{ème} de Caroline du Sud
6^{ème} de Caroline du Sud
Milice de Géorgie

2^{nde} Brigade (*Brigadier General Isaac Huger*)

2^{ème} de Caroline du Sud
5^{ème} de Caroline du Sud
1^{er} de Levées de Virginie
Milice de Caroline du Sud

Brigade de Milice de Williamson (*Brigadier General Andrew Williamson*)

Milice de Caroline du Sud

Milice de Charlestown (*Colonel Maurice Simons*)

1^{er} Bataillon
2nd Bataillon

Artillerie (*Colonel Barnard Beekman*)

Force expéditionnaire française

Amiral Comte d'Estaing

Vicomte de Fontanges

Dragons de Conde (*M. Dejean*)

Division de Noailles (*Général Vicomte de Noailles*)

Régiment de Champagne
Régiment d'Auxerrois
Régiment de Foix
Régiment de Guadeloupe
Régiment de Martinique

Division du Comte d'Estaing (*Amiral d'Estaing*)

Régiment de Cambrésis
Régiment de Hainaut
Régiment d'Agenois
Régiment de Gâtinais
Régiment du Cap
Régiment de Port au Prince

Division de Dillon (*Général Comte Arthur Dillon*)

Régiment Irlandais de Dillon
Régiment d'Armagnac
Grenadier Volontaires

Volontaires de Saint Domingue (*M. De Rouvrai*)

Corps Royal de Marine & de Bombardiers Navals

Artillerie

Armée britannique du Sud

Major General Augustine Prevost

Infanterie Légère (*Major Graham*)

Dragons Légers (*Capitaine Thomas Tawes*)

Highlanders de Fraser (*Lt. Colonel John Maitland*)

1^{er} Bataillon
2nd Bataillon

Américains Royaux

2^{ème} Bataillon
3^{ème} Bataillon
4^{ème} Bataillon

Marins Royaux

Régiment de Grenadiers von Trumbach

Régiment de Garnison von Wiessenbach (*Lt. Colonel von Porbeck*)

Volontaires de New York (*Major Sheridan*)

Régiment DeLancy

1^{er} Bataillon
2nd Bataillon

Volontaires du New Jersey (*Lt. Colonel Allen*)

3^{ème} Bataillon

King's Florida Rangers (*Lt. Colonel Thomas Brown*)

Royalistes de Caroline du Sud (*Colonel Innes*)

1^{er} Bataillon
2nd Bataillon

Volontaires de Caroline du Nord (*Lt. Colonel John Hamilton*)

Loyalistes de Georgie (*Major Wright*)

Milice de Géorgie
Milice de Savannah
Nègres Volontaires
Artillerie Royale



PLANNING DES RENFORTS DU JEU DE CAMPAGNE

Tour 1

BRITANNIQUES : 1^{ère} Bn. DeLancy, 2^{nde} Milice Ga. [hexagone 1723 "B-1"], et Batterie A. [au HQ].

Tour 2

FRANCAIS : Chasseurs Champagne, et Avant-Garde. [hexagone 3123 "F"].

Tour 3

BRITANNIQUES : King's Fl. Rangers, 1^{ère} Milice Ga. [hexagone 1023 "B-2"], et Batterie B. [au HQ].

AMERICAINS : McIntosh, 1^{er} S.C., 3^{ème} S.C., 6^{ème} S.C., Twigg, et Dooly et Milice "Combinée" GA. [hexagone 1014 "A"].

FRANCAIS : von Stedingk, Auxerrois, Foix, Compagnies de Flanc de Guadeloupe, et Fusiliers de Guadeloupe. [hexagone 3123 "F"]

Tour 4

BRITANNIQUES : Royal Marines, Royal Navy, Batterie Navale, et Batterie du Fort. [au HQ].

AMERICAINS : Pulaski [entre avec les Français]

FRANCAIS : d'Estaing, Conde, Cambresis, et Hainault. [hexagone 3123 "F"]

Tour 5

BRITANNIQUES : Milice Loyale de Savannah, et Batterie D. [au HQ].

AMERICAINS : 1^{er} Levées Va., et 1^{er} Dragons Légers Va. [hexagone 1014 "A"].

FRANCAIS Chasseurs: Coloniaux, Fusiliers Du Cap, Port-au-Prince, et Martinique. [hexagone 3123 "F"].

Tour 6

FRANCAIS : Dillon, Rgt irlandais de Dillon, Armagnac, Grenadier Bn., Volontaires Grenadiers, de Noailles, Réserve Bn., Artillerie de Réserve, Grenadiers de Saint Domingue et Volontaires de Saint Domingue. [hexagone 3123 "F"].

Tour 7

BRITANNIQUES : Maitland, et 1^{ère} Bn. des Highlanders de Fraser. [au HQ : ne peuvent bouger que d'un espace au tour d'arrivée].

AMERICAINS : Lincoln, Artillerie S.C. de Beekman, Cavalerie S.C. de Horry, Laurens, Corps Léger S.C./Ga., 1^{ère} Bn. de Milice de Charlestown, 2^{nde} Bn. de Milice de Charlestown, Huger, 2nd S.C., 5^{ème} S.C., Harden, Garden, Skirving, Reed, et Milice "Combinée" S.C. [hexagone 1014 "A"].

Tour 8

BRITANNIQUES : von Trumbach, et Royal N.C. [au HQ : ne peuvent bouger que d'un espace au tour d'arrivée].

FRANCAIS : Marine Bn., Batterie de Bombardiers Navals et de Mortiers [jet de dé d'entrée des Français : 0 à 4 = "V-1," 5 à 7 = "V-2," 8 = "V-3," 9 = "F"].

Tour 9

BRITANNIQUES : Batterie Invalid. [au HQ].

FRANCAIS : Compagnie de Marine, Batterie A (rt.) et Batterie B (rt.). [jet de dé d'entrée des Français : 0 à 4 = "V-1," 5 à 7 = "V-2," 8 = "V-3," 9 = "F"].

Tour 10

BRITANNIQUES : Nègres Volontaires, et Batterie d'Augusta Rd. [au HQ].

FRANCAIS : Batterie A (lft). [Fr jet de dé d'entrée des Français : 0 à 4 = "V-1," 5 à 7 = "V-2," 8 = "V-3," 9 = "F"].

Tour 11

BRITANNIQUES : Batterie de Carolina. [au HQ].

FRANCAIS : détachement de Volontaires de Saint Domingue et Batterie B (lft). [Fr jet de dé d'entrée des Français : 0 à 4 = "V-1," 5 à 7 = "V-2," 8 = "V-3," 9 = "F"].

Tour 12

BRITANNIQUES : Convalescents, et Batterie Grand. [au HQ].

NOTES:

A.) Les unités américaines qui arrivent par l'hexagone 1014 "A" ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique au tour de leur arrivée.

B.) Les unités qui arrivent par l'hexagone 3123 "F" ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique au tour de leur arrivée.

C.) Les renforts français aux tours 8, 9, 10 et 11 jettent le dé pour connaître leur hexagone d'entrée :

Dé Hexagone d'entrée

0 à 4 Entrent en 3822 ou en 3920 "V-1". Toutes les unités ont +2 MP et toutes les unités d'artillerie doublent en plus leur potentiel de mouvement, au tour de leur arrivée.

5 à 7 Entrent en 4214 "V-2". Toutes les unités d'artillerie doublent leur potentiel de mouvement, au tour de leur arrivée.

8 Entrent en 4105 "V-3". Toutes les unités d'artillerie doublent leur potentiel de mouvement, au tour de leur arrivée.

9 Entrent en 3123 "F". Appliquez les restrictions citées au cas "B" ci-dessus.

DEPLOIEMENT DE DEPART DU JEU DE CAMPAGNE

- Von Porbeck dans l'hexagone 1805
- Infanterie Légère de Graham dans l'hexagone 1803
- Toutes les autres unités britanniques non planifiées comme renfort se déploient selon leur localisation de départ imprimée.

AUTRES UNITES

La Milice du Comté de Chatham, des indiens Creek, et les pions de remplacement des Nègres Volontaires, de la Légion de Pulaski et de Tawes sont des unités qui entrent en jeu pendant le jeu de Campagne suite aux Evénements Aléatoires. Ils se déploient selon ce qui est inscrit sur les Cartes Evènement.