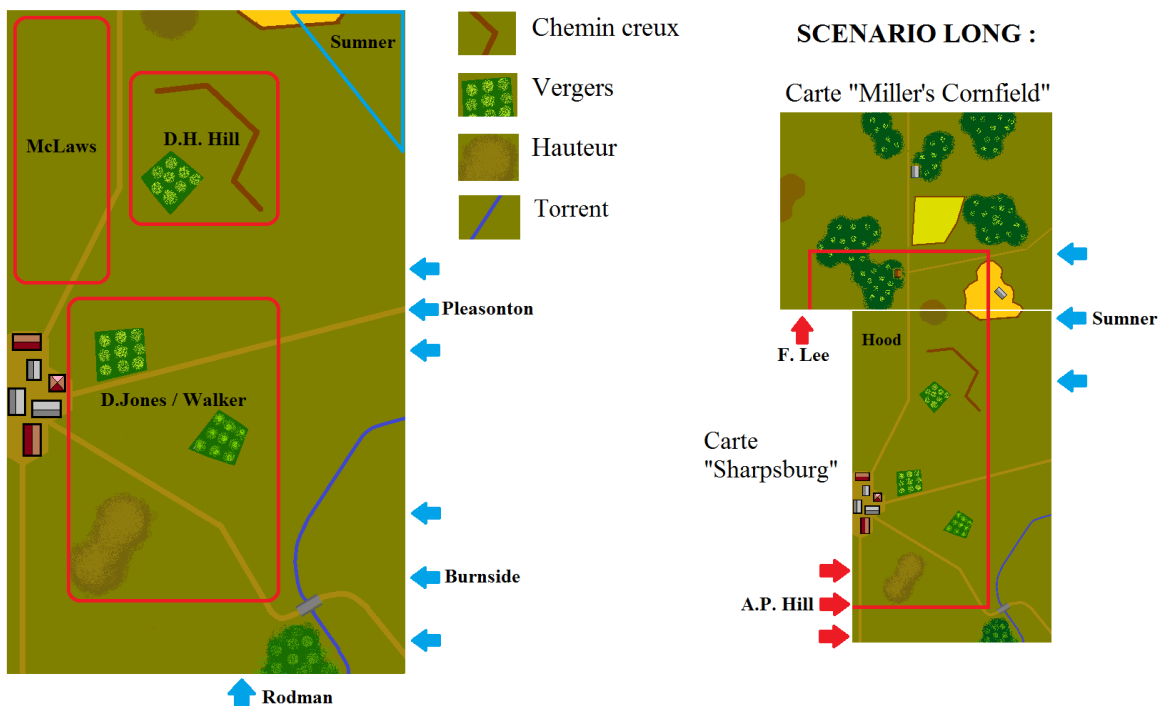
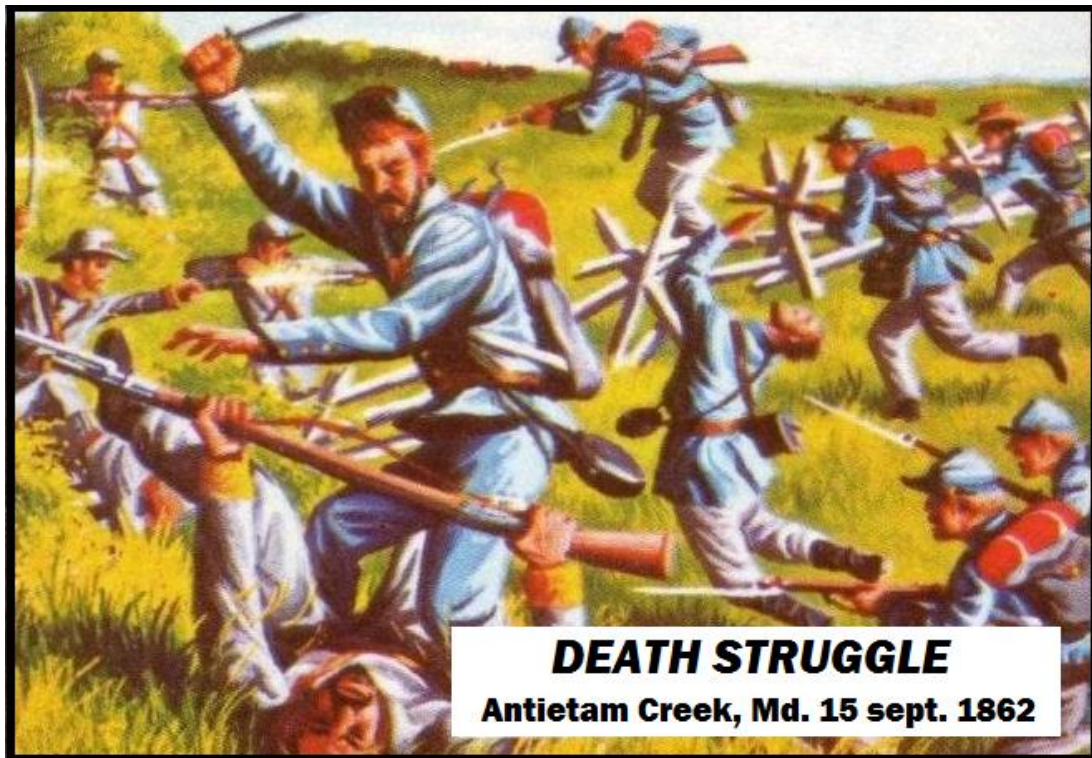


Scénario Sharpsburg, 17 septembre 1862 (de 2 à 8 joueurs)



Scénario court (table de 9 x 13 UD)

- En **rouge** : zones de déploiement du camp **Sudiste**. Les renforts peuvent entrer en jeu en fin de tour en tirant 6 sur 1d6 à la 1ère tentative, 5 ou 6 à la seconde, 4, 5 ou 6 à la troisième, etc. La cavalerie peut intervenir dès la fin du 1er tour, n'importe où en bord de table Ouest. Les troupes de A.P. Hill peuvent intervenir à partir de la fin du 3ème tour, et rentrent en bord de table Ouest, au Sud de Sharpsburg.

- En **bleu** : zone de déploiement du 2ème Corps **Fédéral**. Les unités excédantes peuvent entrer en jeu dès la fin du 1er tour, en bord de table Nord ou Est, aux endroits liserés de bleu. Le 9^{ème} Corps peut également intervenir dès la fin du premier tour, en bord de table Est et au Sud de l'Antietam, mais en tirant 1d6 et en obtenant 6 à la 1ère tentative, 5 ou 6 à la seconde, etc. La Division Rodman peut entrer à l'endroit indiqué sur la carte, à partir de la fin du 2ème tour et en suivant la même procédure de test, si toutefois aucune unité Sudiste n'a été déclarée occupant cet emplacement. La cavalerie de Pleasonton peut intervenir de manière similaire à partir de la fin du 3ème tour, et se déploie en bord de table Est, à 1 UD maximum de part ou d'autre de la route de Boonsboro.

Scénario long

Dresser une table en « L » inversé, en jouxtant les cartes « Miller's Cornfield » et «Sharpsburg », conformément au plan de la page précédente.

- Les forces **Sudistes** sont déployées dans la zone délimitée en rouge ; le commandement de Jackson (voir scénario « Miller's Cornfield » dans BY2) occupe normalement la partie Nord, et celui de Hood est placé à l'Ouest de la route d'Hagerstown, avec Longstreet. Le reste du déploiement et l'intervention des renforts sont similaires à ceux du scénario court, mais la cavalerie peut entrer en jeu par le côté nord, comme indiqué sur le plan, et les tests s'effectuent avec 1d10 au lieu d'1d6, et sont réussis en obtenant 10 à la 1ère tentative, 9 ou 10 à la seconde, etc.
- Pour les **Nordistes**, le déploiement du commandement de Hooker est similaire à celui du scénario « Miller's Cornfield » (voir BY2) ; l'entrée en lice de Mansfield peut s'effectuer dès la fin du premier tour à l'emplacement indiqué, en testant avec 1d6. L'arrivée des autres forces Nordistes se déroule de manière identique à celle du scénario court, mais l'ensemble du 2ème Corps est hors table, et on emploie 1d10 au lieu d'1d6 pour tous les tests.

Ordre de bataille, camp Sudiste :

- Lee (Gal. en Chef, *Supérieur*, Contrôle 3, Leadership en attaque 1, Leadership en défense 1).
- Commandement de Longstreet (Ct 2, LsA 1, LsD 1) :
 - 3 unités d'infanterie à VC2, et 1 unité à VC3 (Division McLaws),
 - 3 unités d'infanterie à VC2, et 1 unité à VC3 (Division D. Jones),
 - 2 unités d'infanterie à VC3 (Division Walker),
 - 3 unités d'artillerie à VC3.
- Commandement de D.H. Hill (Ct. 1, LsA 1, LsD 1) :
 - 1 unité d'infanterie à VC3, et 1 unité d'infanterie à VC4,
 - 1 unité d'artillerie à VC3.
- Renforts, A.P. Hill (Ct. 1, LsA 2, LsD 1) :
 - 1 unité d'infanterie à VC3, et 1 unité d'infanterie à VC4.
- Cavalerie : 1 unité à VC3 (brigade F. Lee, Cracks)

Ordre de bataille, Camp Nordiste :

- McClellan (Gal. en Chef, Contrôle 3, LsA 1, LsD 1)
- 2ème Corps, Sumner (Ct 1, LsA 1, LsD 1) :
 - 3 unités d'infanterie à VC4 (Division French),
 - 2 unités d'infanterie à VC2, et 1 unité d'infanterie (Irish Brigade, *Cracks*) à VC3 (Division Richardson),
 - 3 unités d'infanterie à VC3 (Division Sedgwick),
 - 1 unité d'artillerie à VC3.

- 9ème Corps, Burnside (Ct 2, LsA 1, LsD 1) :
 - 2 unités d'infanterie à VC3 (Division Wilcox),
 - 4 unités d'infanterie à VC2 (Divisions Sturgis et Cox),
 - 2 unités d'infanterie à VC3 (Division Rodman),
 - 1 unité d'artillerie à VC3.
- Cavalerie, Pleasonton (Ct 1, LsA 0, LsD 0) : 2 unités à VC2 et 1 unité à 3 VC3.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Scénario court : le camp Nordiste remporte 20 points s'il s'empare du chemin creux, 20 points s'il contrôle le pont, et 60 points s'il parvient à prendre la totalité des faubourgs de Sharpsburg.

Le camp Sudiste remporte 10 points par tour durant lequel il conserve intégralement le contrôle du chemin creux, et 10 points par tour pour le pont.

Scénario long : le camp Nordiste remporte 20 points s'il se rend maître de la chapelle Dunker, 10 points s'il s'empare du chemin creux, 10 points s'il contrôle le pont, et 60 points s'il parvient à prendre la totalité des faubourgs de Sharpsburg.

Le camp Sudiste remporte 10 points par tour durant lequel il conserve le contrôle des abords de la chapelle Dunker, 5 points par tour pour le chemin creux, et 5 points par tour également pour le pont.

Pour avantager le camp Sudiste :

- ✓ Considérer McClellan comme *médiocre*, afin d'augmenter les difficultés de coordination des actions fédérales en réduisant le calcul des points de commandement.

Pour avantager le camp Nordiste :

- ✓ Faire intervenir la Division Sykes par la route de Boonsboro, idem cavalerie, à partir du 4^{ème} tour : 2 unités d'infanterie à VC4 (brigades Lovell et Buchanan, *U.S. Regulars*).

Répartition des rôles pour le scénario long

Dans chaque camp, un des joueurs peut agir en tant que Général en Chef en incarnant Lee ou McClellan : il tire les points de commandement, désigne au fur et à mesure les unités activées et distribue les PC selon son bon vouloir ; les autres joueurs se chargeant des actions tactiques des unités placées sous leur responsabilité (mouvements et résolution des éventuels combats).

Exemple, avec 8 joueurs :

Camp Nordiste

Joueur 1 : McClellan,
 Joueur 2 : Hooker + Sykes,
 Joueur 3 : Sumner + Pleasonton,
 Joueur 4 : Mansfield + Burnside.

Camp Sudiste

Joueur 1 : Lee,
 Joueur 2 : Jackson + Hood,
 Joueur 3 : Longstreet + F.Lee,
 Joueur 4 : D.H.Hill + A.P.Hill.