

LIVRET DE REGLES EXCLUSIF

MONMOUTH COURTHOUSE

Jeu conçu par Mark Miklos



TABLE DES MATIERES

I. Préparation du jeu	2	4.8 Retraite	7
II. Conditions de victoire	2	4.9 ZOC	7
III. Séquence de jeu	3	V. Equilibre du jeu	7
IV. Règles spéciales	3	VI. Scénarios historiques	7
4.1 Renforts	3	6.1 "L'avance de Lee"	7
4.2 Artillerie lourde & Howitzers	4	6.2 "Fixer l'ennemi"	8
4.3 Règles des Leaders	4	6.3 "La position de Washington"	9
4.4 Molly Pitcher	5	Article historique	11
4.5 Tours de Jeu de Canicule	5	Crédits	18
4.6 Commandement & Contrôle	5	Ordre de bataille	19
4.7 Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique	6	Pions de remplacement	20

Traduction française : Philippe Jaranton

I. PREPARATION DU JEU

Pions :

Joueur américain

- Bleu avec une bande bleu ciel : Continentaux du Corps Avancé de Lee
- Bleu sans bande de couleur : Continentaux de l'Armée de Washington
- Bleu avec une bande verte : Milice de Patriotes

NOTE DE CONCEPTION : Deux unités américaines ont un nom différent sur leur verso. Ceci représente le fait que les commandants de ces unités furent touchés pendant la bataille puis remplacés par leurs subordonnés. Ces unités sont celles de Wesson / Ramsay et de Durkee / Olney.

Joueur britannique

- Brun avec une bande rouge : Réguliers britanniques
- Brun avec une bande jaune : Provinciaux
- Brun avec une bande verte : Hessois

Déploiement :

Plusieurs unités ont un identifiant d'hexagone constitué de 4 chiffres imprimé sur leur pion. Celles-ci doivent être déployées sur la carte en conséquence. Placez toutes les autres unités sur la Piste des Tours de Jeu selon leur Tour d'entrée imprimé [Cf. 4.11, 4.12 & 4.13].

Moral d'Armée :

Chaque armée démarre avec un Moral d'Armée de 20.

Momentum:

Aucun camp ne débute la partie avec un Momentum.

Initiative :

L'Initiative du premier Tour de Jeu est américaine suivie du Britannique. L'ordre des joueurs lors des Tours 2 à 14 est tiré au hasard.

Durée de la partie :

La Campagne dure 14 Tours, sauf si un camp obtient une victoire automatique (voir également les scénarios concernant des parties plus courtes).

II. CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Décisive britannique

Cas 1 : Eliminer, capturer, ou disperser 16 SP d'unités de combat américaines, Milice non comprise, au Tour de Jeu 7 ou avant.

Cas 2 : Occuper l'hexagone 1211, à l'intersection des routes d'Englishtown et de Manalapan, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. Une grande étoile rouge

marque cet hexagone. L'occupation est défini par le fait d'avoir une unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie, dans l'hexagone – qu'il y ait présence ou non d'unités ennemies ou de leur Zone de Contrôle.

NOTE DE CONCEPTION : La possession de cet hexagone indique que les Britanniques sont parvenus derrière les positions américaines et qu'ils peuvent menacer le dépôt américain d'Englishtown.

Victoire Décisive américaine

Cas 1 : Eliminer, capturer, ou disperser chaque unité de l'Arrière-Garde Britannique, au Tour de Jeu 7 ou avant. L'Arrière-Garde Britannique est identifiée par son facteur de MP imprimé dans un cadre blanc.



Cas 2 : Occuper l'hexagone 4114, à l'intersection des routes de Burlington et de Shrewsbury ainsi que de Dutch Lane, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. Une grande étoile bleue marque cet hexagone. L'occupation est défini par le fait d'avoir une unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie, dans l'hexagone – qu'il y ait présence ou non d'unités ennemies ou de leur Zone de Contrôle.

NOTE DE CONCEPTION : La possession de cet hexagone indique que les Américains sont parvenus derrière l'Arrière-Garde Britannique et qu'ils peuvent menacer le train de bagages britannique qui se rend à Middletown et à Sandy Hook.

Victoire Substantielle

Cf. règles standard de la série.

Victoire Marginale

Avoir une marge de 3 Points de Victoire ou plus à la fin de la partie. Tout autre résultat est considéré comme étant un match nul.

Points de Victoire de terrain

Hexagone 2716 : Indiqué sur la carte par une petite étoile jaune, il rapporte 1/2 VP au joueur qui le contrôle* à la fin de la partie.

NOTE DE CONCEPTION : Connue aujourd'hui sous le nom de "Overlook Hill," cette élévation de terre représentait une position avantageuse significative pour les deux camps pendant la bataille qui dominait le champ de bataille en milieu de journée.

Hexagone 3519 : Monmouth Courthouse rapporte 1/2 VP par Tour au joueur américain uniquement s'il le contrôle* à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. Cet objectif est indiqué par une petite étoile bleue.

Hexagone 1815 : Parsonage Farm. Cet hexagone rapporte 1/2 VP par Tour au joueur britannique uniquement s'il le contrôle* à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. Cet objectif est indiqué par une petite étoile rouge.

* Le contrôle de ces objectifs de terrain est défini par le fait d'occuper ou d'être le dernier à traverser l'hexagone avec une unité de combat en Ordre de Bataille hors artillerie ou Milice. Le contrôle d'un hexagone de victoire inoccupé peut être annulé par la présence d'une ZOC ennemie. Dans ce cas, aucun joueur ne reçoit les VP.



Des marqueurs imprimés des deux côtés sont fournis pour que les joueurs indiquent le changement de statut des contrôles durant la partie.

Important : Les joueurs devraient garder note de ces VP.

III. SEQUENCE DE JEU

A. Segment d'Initiative (à partir du Tour 2)

B. Tour du joueur ayant l'Initiative

1. Phase de Commandement et de Contrôle : A partir du Tour 2, uniquement pour les Américains. A ignorer une fois que Lee a été relevé de son commandement (cf. règle du Commandement et du Contrôle 4.64).

2. Phase de Mouvement. Recevez les renforts programmés sur la Piste des Tours de Jeu. Ces renforts peuvent entrer en jeu n'importe quand pendant le mouvement du joueur.

3. Phase de Ralliement

4. Phase de Tir Défensif d'Artillerie (joueur non en phase)

5. Phase de Tir des Fusils (simultanément)

6. Phase de Corps à Corps

C. Tour du second joueur

Répétez les étapes 1 à 6

D. Segment de Fin de Tour

E. Détermination du vainqueur / Avance du marqueur de Tour de Jeu

IV. REGLES SPECIALES

4.1 Renforts

Les renforts entrent en jeu selon la Piste des Tours de Jeu. Les renforts américains entrent par les hexagones A-1, A-2, A-3 ou A-4. Les renforts britanniques

entrent par l'hexagone "B". *Exception* : Les Renforts Britanniques Conditionnels (Règle 4.12).

MOUVEMENT BONUS :

- Aux Tours 1 et 2, les renforts américains reçoivent +2 MP lors de leur Tour d'arrivée.
- Toute artillerie britannique reçoit +1 MP au Tour de son arrivée.

HEXAGONES D'ENTREE BLOQUES : Si des unités ennemies ou leur ZOC occupent l'hexagone d'entrée, les renforts sont retardés d'un Tour de Jeu, après quoi ils peuvent entrer dans le plus proche hexagone qui n'est pas bloqué par des unités ou leur ZOC. Si deux hexagones de la sorte sont à égale distance, le joueur à qui appartient les renforts choisit l'un des deux. Dans ce cas, les unités arrivantes doivent payer le coût normal du terrain pour entrer dans l'hexagone.

ENTREE ET EMPILEMENT : Les renforts peuvent entrer en sur-empilement mais doivent immédiatement bouger pour respecter les limites d'empilement. Les unités incapables de se conformer aux limites d'empilement sont retardées jusqu'au Tour de Jeu suivant. De telles unités doivent entrer avant tout autre renfort prévu pour entrer par le même hexagone au Tour suivant.

4.11 Détachement de Morgan

Le joueur américain possède plusieurs unités identifiées par "MD" pour Détachement de Morgan [Morgan's Detachment]. Placez ces unités sur le Tour 8 de la Piste des Tours de Jeu au début de la partie. A partir du Tour 8 du joueur américain, celui-ci jette un dé et consulte la Piste des Tours de Jeu pour voir si le score du dé correspond à ce qu'il faut faire pour permettre au Détachement de Morgan d'entrer en jeu. Les unités de Morgan entrent par l'hexagone marqué "A-4" et ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique pendant le Tour de leur arrivée.

Si le Détachement de Morgan n'entre pas en jeu lors d'un Tour donné, les unités sont déplacées sur la Piste des Tours de Jeu en conséquence.



4.12 Renforts Britanniques Conditionnels

Le joueur britannique possède des renforts conditionnels qui n'entrent que si le Détachement de Morgan est entré en jeu. Ces renforts comprennent l'unité de Jaegers montée hessoise "v. Wurmb" et le "17^{ème} de Dragons Légers" britannique. Ils entrent en jeu pendant la Phase de



Mouvement du joueur britannique du Tour suivant celui où le Détachement de Morgan arrive. Note : Ces deux unités portent la mention “MD +1”.

Au début de la partie, placez ces unités dans la case du Tour 9 de la Piste des Tours de Jeu et déplacez les sur celle-ci si besoin.

- **V. Wurmb** entre par n’importe quel hexagone du bord sud de la carte, entre 4127 et 3527 inclus, en payant le coût normal du terrain au moment de son arrivée. Ces hexagones sont identifiés sur la carte par des flèches rouges.

- **Le 17^{ème} de Dragons Légers** entre par l’hexagone “B”.

4.13 Renforts Variables

Les unités appartenant à un joueur dont le Tour d’entrée imprimé est entre parenthèses sont des Renforts Variables qui nécessitent un jet de dé pour entrer en jeu.

4.131 Le joueur américain possède des Renforts Variables qui peuvent entrer en jeu au Tour 12. Il jette un dé et consulte la Table d’Entrée des Renforts Variables [Variable Reinforcement Entry Table] pour voir si le score du dé correspond à ce qu’il faut faire pour permettre à ces unités d’entrer en jeu.

Les Renforts Variables américains entrent par l’hexagone marqué “A-1”.

4.132 Le joueur britannique possède des Renforts Variables pouvant entrer au Tour 9. Il jette un dé et consulte la Table d’Entrée des Renforts Variables [Variable Reinforcement Entry Table] pour voir si le score du dé correspond à ce qu’il faut faire pour permettre à ces unités d’entrer en jeu.

SECOND JET DE DE : Les unités britanniques qui réussissent leur jet de dé d’entrée doivent à nouveau faire un jet, individuellement, et entrent sur la carte sur un score de 5 à 9. Les unités hessoises ne nécessitent pas de second jet de dé pour entrer.

4.14 Momentum et Renforts

Chaque joueur peut dépenser 1 Pion de Momentum par Tour pour ajouter un DRM de +2 à son jet de Renfort Variable. Ceci est un ajout à la règle standard 12.62 de la série. Le Britannique peut faire cela au Tour 9. L’Américain peut faire de même au Tour 12.

Exception importante : Le Détachement de Morgan n’est pas affecté par cette règle.

4.2 Artillerie lourde & Howitzers



Le joueur britannique possède deux unités d’artillerie spéciales : “Pattison”, représentant des canons de campagne de 12 livres, et “Howitzers,” représentant des Howitzers de 8”. Ces deux unités ont une portée de 4 hexagones.

- Les Howitzers peuvent tirer en cloche par dessus du terrain bloquant ou des unités, et ne requièrent aucune LOS. Ceci est une exception à la règle standard 11.4 de la série.

- L’exception à la règle standard 9.1 ne s’applique pas à l’artillerie lourde, qui doit toujours être capable de payer le coût de l’hexagone où elle veut entrer.

4.3 Règles des Leaders

4.31 Américains

Tout leader américain peut commander n’importe quelle unité américaine, excepté ce qui suit.



Lee : A la fin du 3^{ème} Tour du joueur américain, Lee doit se trouver à l’Est de, ou sur, la ligne d’hexagones 21xx. (*note historique : l’hexagone 2115 contient la silhouette d’un officier à cheval. Ceci est l’endroit approximatif où Washington releva Lee de son commandement*). Si Lee ne parvient pas à atteindre ou traverser la ligne d’hexagones 21xx à la fin du 3^{ème} Tour de Jeu, ou s’il y était parvenu précédemment et qu’il était repassé à l’ouest de cette ligne pour n’importe quelle raison alors qu’il commandait toujours le Corps Avancé, le joueur américain perd 2 points de Moral d’Armée et le joueur britannique gagne 1 Point de Victoire. Les joueurs devraient noter quelque part ce gain de VP s’il a lieu.

Ceci est une pénalité qui ne se produit qu’une seule fois et les ajustements de VP et d’AM sont permanents, même si Lee revient plus tard sur ou à l’Est de la ligne 21xx.

NOTE DE JEU : Même si le joueur américain a subi cette pénalité, il doit tout de même emmener Lee jusqu’à ou au-delà de la ligne d’hexagones 21xx dès que possible. Ne pas faire cela est une violation de l’esprit du jeu.

Une fois que Washington relève Lee de son commandement du Corps Avancé, Lee peut aller n’importe où sur la carte sans aucune pénalité (cf. 4.64).



Washington : Washington a la capacité de projeter son DRM de Commandement dans les hexagones adjacents. Ceci est une exception à la règle standard 14.23 de la série. Son DRM de Commandement est de +1 pour les unités de combat qui lui sont adjacentes. Ce modificateur

d'adjacence est unique à Washington et s'ajoute à tout DRM de Commandement fourni par un leader qui commande dans un hexagone adjacencé.



Morgan : Il ne peut commander que des unités appartenant au "Détachement de Morgan". Il peut cependant influencer sur le jeu des Pions Tactiques, selon la règle standard 14.22.



Von Steuben : Von Steuben est retiré du jeu sans ajustement de VP ou de Moral d'Armée à la fin du Tour de Jeu 4. Il peut revenir en jeu avec les Renforts Variables américains prévus d'arriver au Tour 12. Si von Steuben est touché avant le Tour 4, il est traité normalement.

4.311 Ancienneté américaine : (Major General) Lee suivi de Greene, Stirling, Lafayette et von Steuben.

4.32 Britanniques

Tout leader britannique peut commander n'importe quelle unité britannique, provinciale ou hessoise, excepté ce qui suit.



Erskine : Il ne peut commander que des unités appartenant à l'Infanterie Légère britannique ou provinciale. Il peut cependant influencer sur le jeu des Pions Tactiques, selon la règle standard 14.22.

Webster : Il ne peut commander que le 33^{ème} Régiment.



Monckton : Il ne peut commander que des unités appartenant au 2^{ème} de Grenadiers britannique.



Simcoe : Il ne peut commander que des unités provinciales.

4.321 Ancienneté britannique

- (Lt. General) Clinton suivi de Cornwallis
- (Lt. Colonel) Monckton, suivi de Webster et Simcoe

4.33 Demi-Leader

Oswald : Oswald peut s'empiler avec toute unité d'artillerie américaine, quels que soient les SP de celle-ci. Ceci est une exception à la règle standard 7.1 de la série.



Une artillerie empilée avec Oswald peut bouger de 4 MP tant qu'elle reste empilée avec lui. Oswald n'influe pas sur le jeu des Pions de Tactique.

4.4 Molly Pitcher (optionnel)



RALLIEMENT AUTOMATIQUE : Quand une unité d'artillerie américaine tente de se rallier, le joueur américain peut invoquer cette règle (une seule fois). Placez le pion Molly Pitcher sur l'unité d'artillerie. Celle-ci se rallie automatiquement sans effectuer jet de dé. Appliquez

l'ajustement normal au Moral d'Armée. Cette unité d'artillerie sera toujours automatiquement ralliée après une Désorganisation. Ceci est vrai même durant les Tours de Jeu de Canicule.

ARTILLERIE DISPERSÉE : Molly Pitcher ne ralliera pas automatiquement une unité d'artillerie dispersée. Un tel Ralliement devra se résoudre normalement. Une fois que l'artillerie se sera ralliée et sera redevenue Désorganisée, Molly Pitcher pourra, pendant la Phase de Ralliement suivante, accomplir un Ralliement automatique comme décrit ci-dessus.

CARACTERISTIQUES : Le pion Molly Pitcher reste empilé avec cette unité d'artillerie jusqu'à la fin de la partie. Le pion Molly Pitcher possède les caractéristiques suivantes :

- Il ne compte pas dans l'empilement, ne possède aucune valeur de combat, et ne peut pas être la cible d'un Tir de fusils ou d'artillerie ennemi.
- Si l'unité d'artillerie est éliminée ou capturée, Molly Pitcher est définitivement retirée du jeu (un Pas de Perte infligé à une unité d'artillerie imprimée au verso n'élimine pas Molly).
- Il n'y a aucun VP supplémentaire ni ajustement de Moral d'Armée pour Molly Pitcher.
- Si l'unité d'artillerie retraite ou contremarche hors de la carte, Molly Pitcher ne peut plus revenir en jeu.

Clarification : C'est toujours le joueur américain qui décide quelle unité d'artillerie bénéficiera de Molly Pitcher et du moment où ce bénéfice sera invoqué, uniquement lors d'un premier résultat de Désorganisation.

Déploiement historique optionnel : Pour jouer Molly Pitcher historiquement, ne la placez qu'avec l'artillerie de Proctor, selon les conditions décrites plus haut.

4.5 Tours de Jeu de Canicule

Les Tours 6 à 12 sont les Tours de Jeu de Canicule. Ils sont indiqués sur la Piste des Tours de Jeu par une bande jaune qui traverse chaque case de Tour de Jeu de Canicule. Les règles suivantes s'appliquent pour les deux camps pendant les Tours de Jeu de Canicule :

- DRM de -1 à tous les Tests de Moral.
- Si les jets de dé d'Initiative sont égaux, le Tour de Jeu est sauté sauf si au moins un joueur a dépensé un Momentum pour influencer sur son jet. Dans ce cas, rejetez les dés jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité, comme dans la manière classique.
- Tout renfort devant arriver pendant un Tour de Jeu qui est sauté à cause de la canicule, est retardé au Tour de Jeu suivant.

4.6 Commandement & Contrôle

4.61 Procédure:



A partir du Tour 2, le joueur américain jette un dé afin d'identifier les brigades ou détachements pouvant être affectés par une perte de Commandement & de Contrôle

(C&C) pour le Tour. Placez le marqueur C&C ID sur la table C&C Identification imprimée sur la carte. Le marqueur est placé dans la case correspondant au score du dé. Orientez le marqueur de manière à ce que la flèche pointe en direction des brigades ou détachements concernés.



MARQUEURS DE CONFUSION : Placez un marqueur C&C de Confusion, (point d'interrogation) sur chaque unité appartenant aux brigades ou détachements concernés, quel que soit leur emplacement sur la carte.

IDENTIFICATION : les unités peuvent être aisément identifiées par la lettre imprimée sur chacune d'elles. Par exemple, les unités qui appartiennent à la Brigade de Maxwell ont la lettre "M" affichée sur leur pion, tandis que les unités appartenant à la Brigade de Scott ont la lettre "S", etc.



IMPACT : Jetez le dé une seconde fois pour déterminer l'impact sur les unités désignées. Placez le marqueur C&C Impact sur la Table C&C Impact, également imprimée sur la carte. Le marqueur est placé dans la case correspondant au score du dé. Orientez le marqueur de manière à ce que la flèche pointe en direction du type de perte de Commandement & de Contrôle.

L'impact de la perte de Commandement & de Contrôle affecte uniformément toutes les unités appartenant aux brigades ou détachements concernés, quel que soit leur emplacement sur la carte, et indiquées par le placement des marqueurs de Confusion.

4.62 Résultats d'Impact de C&C / de "Contremarche"

Quand elles ont recours à une Contremarche, les unités doivent, si possible, se déplacer du total de leurs MP en direction de leur hexagone d'entrée, et sont sujettes à toutes les restrictions de mouvement et de déplacement. Les unités qui commencent sur une route doivent effectuer un Mouvement Stratégique pendant leur Contremarche, si cela est possible.

Les unités qui contremarchent en dehors de la carte ne peuvent plus revenir en jeu.

Un ajustement au Moral d'Armée de -1 est appliqué chaque Tour durant lequel une unité américaine contremarche en dehors de la carte. Aucun VP n'est attribué.

Clarification : Il n'y a aucune différence entre le fait qu'une unité contremarche hors de la carte et le fait que ce soit une pile de 3 unités. La pénalité sera toujours une perte d'1 point d'AM pour le Tour de Jeu en cours.

Les unités qui doivent faire une Contremarche suite au résultat d'un Impact de Commandement & de Contrôle, mais qui ne le peuvent pas à cause de la présence d'unités ennemies, de ZOC ennemies, ou d'un terrain interdit, sont à la place capturées.

4.63 C&C Impact / Leaders, modificateurs et autres effets

Consultez la Table de Commandement & de Contrôle [Command & Control Table].

4.64 Relever Lee de son commandement :

Lee est relevé dès que lui et Washington occupent le même hexagone. Washington doit achever le Tour avec Lee et aucun d'eux ne peut plus bouger jusqu'à la fin de ce Tour. Le changement de commandement a les effets suivants :



- Le Moral d'Armée américain augmente de 1.
- Il n'y a pas d'ajustement au Moral d'Armée britannique.
- Il n'y a aucun ajustement de VP pour aucun des deux camps.
- Les restrictions de C&C sont levées au début du Tour du joueur américain suivant.
- Placez le marqueur "Command & Control Intact" sur le Tour correspondant de la Piste des Tours de Jeu pour vous en souvenir.
- Lee reste en jeu après avoir été relevé et fonctionne comme un leader normal en ce qui concerne tous les mécanismes du jeu.



SI LEE MEURT : Si Lee est touché avant d'avoir été relevé de son commandement, les unités du Corps Avancé continuent de faire des jets sur la Table de Commandement & de Contrôle. Dans ce cas, les restrictions de C&C sont levées au Tour suivant l'entrée en jeu de Washington (Tour de Jeu 7). Placez le marqueur "C&C Intact" sur le Tour 7 pour vous en souvenir.

Si Lee est touché avant d'avoir été relevé, appliquez les ajustements de Moral d'Armée et de VP normaux.

4.7 Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique

Une suite d'hexagones, allant de l'hexagone 3028 à l'hexagone 4308, est bordée de tirets. Cette "ligne" représente la limite de la Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique. Les unités britanniques et provinciales qui ont leurs MP inscrits dans un carré

blanc appartiennent à l'Arrière-Garde Britannique et sont sujettes aux restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pas aller au-delà de la Zone de Manœuvre mais elles peuvent librement circuler sur ou derrière elle (est, sud-est ou sud). Exception: le Lt. Colonel Simcoe et les Hussards de Diemar peuvent bouger sans restriction.
- Les unités de l'Arrière-Garde qui attaquent alors qu'elles se trouvent sur la limite de Zone de Manœuvre n'Avancent pas Après le Combat. Ceci est une exception à la règle standard 12.23, étape 9, de la série.

Ces restrictions demeurent jusqu'au Tour 6 du joueur britannique.

4.8 Retraite

AMERICAINS : Les unités américaines doivent si possible retraiter en direction du bord ouest de la carte. Les unités américaines qui appartiennent au Détachement de Morgan peuvent également retraiter vers le bord sud de la carte si elles le désirent.

BRITANNIQUES : Les unités britanniques doivent si possible retraiter en direction du bord est de la carte.

4.9 ZOC :

En plus de la règle standard 8.1, la ZOC s'étend en dehors (mais n'y entre pas) des hexagones de village.

V. EQUILIBRE DU JEU (optionnel)

5.1 En faveur des Britanniques

Pour faire pencher la balance en faveur des Britanniques :

- Le joueur britannique reçoit automatiquement ses renforts du Tour 9.
- Le joueur américain ne reçoit pas ses renforts du Tour 12.
- Appliquez un DRM de +2 à tous les jets de dé du Détachement de Morgan.

5.2 En faveur des Américains

Pour faire pencher la balance en faveur des Américains :

- Le joueur britannique ne reçoit pas ses renforts du Tour 9.
- Le joueur américain reçoit automatiquement ses renforts du Tour 12.
- Appliquez un DRM de -1 à tous les jets de dé du Détachement de Morgan.

VI. SCENARIOS HISTORIQUES

6.1 Scénario I : “L’avance de Lee”

6.11 Durée du scénario

Du Tour 4 au Tour 7 (de 9:00 du matin à midi) sauf si un camp obtient une victoire automatique.

6.12 Déploiement

Britanniques

Hex 3915	2 ^{ème} de Dragons Légers de la Reine, Dragons à pied
Hex 4014	Queen's Rangers, Compagnie du 1 ^{er} d'Infanterie Légère
Hex 4015	1 ^{er} d'Infanterie Légère, Artillerie du 1 ^{er} d'Infanterie Légère
Hex 4113	1 ^{er} de Dragons Légers de la Reine, Hussards de Diemar
Hex 4114	Clinton

Américains

Hex 2215	4 ^{ème} NJ
Hex 2314	3 ^{ème} NJ, Artillerie de Randall
Hex 2414	2 ^{ème} NJ
Hex 2513	1 ^{er} NJ
Hex 3013	Soldats d'élite de Cilley, Artillerie de Wells
Hex 3015	Lee
Hex 3113	Soldats d'élite de Parker
Hex 3213	Gist
Hex 3218	Artillerie de Seward
Hex 3219	Soldats d'élite de Wesson
Hex 3319	Livingston
Hex 3414	Artillerie d'Oswald
Hex 3416	Durkee, Rhode Is., Artillerie de Cook
Hex 3420	Lafayette, Soldats d'élite de Stewart
Hex 3612	Patton
Hex 3613	Wayne, 9 ^{ème} PA, Jackson, Régiment Bleu
Hex 3614	Cavalier de la Milice de White
Hex 3712	Grayson, VA “qui a convergé”

6.13 Renforts britanniques

10:00 du matin : Cornwallis, Erskine, 1st Grenadiers, 1st Grenadier Company, 1st Grenadier Artillery, Monckton, 2nd Grenadiers, 2nd Grenadier Artillery, Lengerke Grenadiers, von Linsing Grenadiers, von Minnigerode Grenadiers, Coldstream Guards, et 1st Foot Guards

11:00 du matin : “No Flint” Grey, 1^{er} & 2^{ème} Black Watch, 44^{ème}, 17^{ème}, 15^{ème}, et Artillerie de la 3^{ème} Brigade

Midi : Webster, 33^{ème}, 46^{ème}, 37^{ème}, 64^{ème}, Artillerie de la 4^{ème} Brigade, Howitzers, Artillerie de Pattison.

6.14 Moral d'Armée

- Britanniques = 20
- Américains = 19

6.15 Momentum

Aucun camp ne commence avec un Momentum.

6.16 Initiative

L'Initiative du premier Tour de Jeu (9:00 du matin) est britannique, puis américaine. L'Initiative des Tours suivants est tirée au sort.

6.17 Commandement & Contrôle

Utilisez la partie "Turn 4 +" de la Table de C&C.

6.18 Règles non utilisées

- Molly Pitcher (4.4)
- Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique (4.7)
- Restrictions et pénalités associées au mouvement de Lee (4.31)
- Procédures et conséquences du relèvement de Lee (4.64)

6.19 Conditions de victoire

Victoire Décisive britannique : Occuper 2716 avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu.

Victoire Décisive américaine : Occuper 4114 avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie ou Milice, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu.

Victoire Substantielle : Provoquer le vacillement du Moral d'Armée ennemi.

Victoire Marginale : Obtenir une marge de 1,5 VP ou plus à la fin de la partie.

6.2 Scénario II : "Fixer l'ennemi"

6.21 Durée du scénario

Du Tour 7 au Tour 10 (de midi à 15:00) sauf si un camp obtient une victoire automatique.

6.22 Déploiement

Britanniques

Hex 2018 1^{er} de Dragons Légers de la Reine, Dragons à pied

Hex 2117 Monckton, 2^{ème} de Grenadiers, Artillerie du 2^{ème} Grenadiers

Hex 2218 Clinton, Cornwallis, 1^{er} de Grenadiers, Artillerie du 1^{er} de Grenadiers

Hex 2217 2^{ème} de Dragons Légers de la Reine, 1^{ère} Compagnie de Grenadiers

Hex 2318 Howitzers

Hex 2317 Garde de Coldstream

Hex 2419 Artillerie de Pattison

Hex 2417 1^{er} d'Infanterie de la Garde

Hex 2312 15^{ème}

Hex 2311 "No Flint" Grey, 2^{ème} Black Watch, 17^{ème}, Artillerie de la 2^{ème} Brigade

Hex 2310 44^{ème}, 1^{er} Black Watch

Hex 2706 Hussards de Diemar

Hex 2807 Erskine, Compagnie du 1^{er} d'Infanterie Légère, Queen's Rangers, Artillerie du 1^{er} d'Infanterie légère

Hex 2907 1^{ère} d'Infanterie Légère

Américains

Hex 1512 Lafayette, 2^{ème} N.J.

Hex 1715 Cavalerie Légère de White

Hex 1815 Livingston, Artillerie de Cook

Hex 1914 Olney (car Durkee a été réduit), Artillerie d'Oswald, Artillerie de Seward

Hex 1913 1^{er} N.J.

Hex 1811 Soldats d'élite de Cilley

Hex 1810 Soldats d'élite de Parker

Hex 2115 Washington, Lee

Hex 2316 Wayne, Ramsay (car Wesson a été réduit), Soldats d'élite de Stewart (réduits), Régiment VA "qui a convergé"

Hex 1208 Stirling, Brigade Conn., Artillerie Conn.

Hex 1107 Brigade de Glover, Artillerie de Proctor

Hex 1106 Brigade de Learned, Artillerie Mass.

Hex 1007 2^{ème} Brigade PA, Artillerie PA

6.22 Renforts américains

14:00 : 3^{ème} PA, Malcolm, Spencer, 1^{ère} Brigade PA (hexagone A-1)

NOTE : Les renforts américains ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique au Tour de leur arrivée.

6.23 Moral d'Armée

- Britanniques = 20
- Américains = 18

6.24 Momentum

Les Britanniques commencent avec 1 Pion de Momentum.

6.25 Initiative

Le premier Tour (midi) consiste uniquement en la Phase de Corps à Corps britannique. L'Initiative des Tours deux et trois (13:00 & 14:00) est américaine. L'Initiative du Tour quatre (15:00) est tirée au hasard.

6.27 Règles non utilisées

- Commandement & Contrôle (4.6)
- Restrictions et pénalités associées au mouvement de Lee (4.31). *Le scénario commence avec Washington*

relevant Lee de son commandement, mais aucun ajustement n'est appliqué au Moral d'Armée.

- Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique (4.7)
- Molly Pitcher (4.4)

6.28 Conditions de victoire

Victoire Décisive britannique : Occuper simultanément les deux côtés du pont qui enjambe le West Morass avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille dans chaque hexagone, hors artillerie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu [OU] occuper tout hexagone situé le long de Perrine Ridge (1511, 1611, 1610, 1709) avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu [OU] capturer ou éliminer George Washington.

Victoire Décisive américaine : Éliminer ou capturer 15 SP d'unités de combat britanniques ou provinciales.

Victoire Substantielle : Provoquer le vacillement du Moral d'Armée ennemi.

Victoire Marginale : Obtenir une marge de 3 VP ou plus à la fin de la partie.

6.29 Règles spéciales

6.291 Premier Tour écourté : Le premier Tour de Jeu ne comprend que la Phase de Corps à Corps britannique.

6.292 Haie : Les unités américaines situées le long de la haie (1715, 1815 et 1914) ne peuvent pas bouger jusqu'à ce qu'elles soient attaquées au Corps à Corps. Dès qu'une de ces unités est attaquée, toutes les unités situées le long de la haie sont libres de bouger.

6.3 Scénario III : "La position de Washington"

6.31 Durée du scénario

Du Tour 8 au Tour 13 (de 13:00 à 18:00) sauf si un camp obtient une victoire automatique.

6.32 Déploiement

Britanniques

Hex 1716*	Monckton, 2 ^{ème} de Grenadiers, Artillerie du 2 ^{ème} de Grenadiers
Hex 1816*	Artillerie de Pattison
Hex 1910	2 ^{ème} Black Watch
Hex 1915*	Clinton, 1 ^{er} de Grenadiers, Artillerie du 1 ^{er} de Grenadiers
Hex 2007	Hussards de Diemar
Hex 2015*	Compagnie du 1 ^{er} de Grenadiers, Howitzers
Hex 2018	Dragons à pied, 1 ^{er} & 2 ^{ème} Dragons Légers de la Reine

Hex 2106 Queen's Rangers, Compagnie du 1^{er} d'Infanterie Légère

Hex 2107 Erskine, 1^{er} d'Infanterie Légère, Artillerie du 1^{er} d'Infanterie Légère

Hex 2109 1^{er} Black Watch, 44^{ème}

Hex 2111 "No Flint" Grey, 15^{ème}, 17^{ème}, Artillerie de la 3^{ème} Brigade

Hex 2217 Webster, 33^{ème}

Hex 2314* 1^{er} d'Infanterie de la Garde

Hex 2414* Garde de Coldstream

Hex 2717 46^{ème}

Hex 2718 37^{ème}

Hex 2818 64^{ème}

Hex 2912 Grenadiers de Lengerke

Hex 2913 Grenadiers de von Minnigerode

Hex 3013 Grenadiers de von Linsing

Hex ##### Cornwallis : dans tout hexagone ci-dessus marqué par une astérisque

Américains

Hex 1107 Delaware Blues

Hex 1208 Brigade du 1^{er} MD

Hex 1308 Brigade N.C.

Hex 1313 Wayne, 3^{ème} PA, Spencer, Malcolm

Hex 1407 Lafayette, Brigade de Weedon

Hex 1410 1^{er} N.J., 2^{ème} N.J.

Hex 1412 Brigade du 1^{er} PA

Hex 1507 Brigade N.H.

Hex 1511 Brigade du 2^{ème} PA, Artillerie PA

Hex 1610 Brigade de Glover, Artillerie de Proctor, Molly Pitcher

Hex 1611 Brigade de Learned, Artillerie Mass.

Hex 1706 Brigade de Milice N.J.

Hex 1708 Soldats d'élite de Cilley, Soldats d'élite de Parker (réduits)

Hex 1709 Brigade Conn., Artillerie Conn.

Hex ##### Washington et Stirling : n'importe où sur Perrine Ridge (1511, 1611, 1610, 1709)

6.33 Renforts américains

14:00 : Greene, Brigade de Woodford, Milice du Middlesex, Artillerie du Chevalier du Plessis (hexagone A-3)

17:00 : Von Steuben, Brigade du 2^{ème} MD, Brigade de Patterson, Brigade de Muhlenberg (hexagone A-1)

6.34 Moral d'Armée

- Britanniques = 19
- Américains = 19

6.35 Momentum

Les Américains commencent avec 1 Pion de Momentum.

6.36 Initiative

L'Initiative du premier Tour (13:00) est américaine. Les Tours suivants ont l'Initiative tirée au hasard.

6.37 Règles non utilisées

- Commandement & Contrôle (4.6)
- Zone de Manœuvre de l'Arrière-Garde Britannique (4.7)

6.38 Conditions de victoire

Victoire Décisive britannique : Occuper l'hexagone 1211 avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu.

Victoire Décisive américaine : Occuper la ferme de Deacon Craig (2512) ou celle de Peter Wikoff (2017) avec au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, hors artillerie ou Milice, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu.

Victoire Substantielle : Provoquer le vacillement du Moral d'Armée ennemi.

Victoire Marginale : Obtenir une marge de 3 VP ou plus à la fin de la partie.

6.39 Règles spéciales

6.391 Grenadiers hessois

Les trois bataillons de Grenadiers hessois doivent faire un Test de Moral chaque fois qu'ils veulent bouger pendant la Phase de Mouvement du joueur britannique. Chaque bataillon hessois doit jeter le dé individuellement. Appliquez un DRM de -1 en plus de tout autre modificateur applicable aux jets de dé de Moral hessois. Une fois qu'un bataillon hessois est impliqué dans un Tir ou un Corps à Corps, il peut alors bouger librement jusqu'à la fin du scénario.

6.392 Comb's Hill

Les unités britanniques ne peuvent pas passer au sud du Spotswood South Brook / Weamacock Brook avant le Tour 4 (16:00).

NOTE DE CONCEPTION : Clinton était conscient du terrain surélevé situé sur sa gauche, mais il considérait le terrain marécageux qui s'étendait au pied de Comb's Hill comme un réel obstacle. De plus, il ne s'attendait pas à l'arrivée des renforts américains de Greene sur ce flanc.

MONMOUTH COURTHOUSE

28 JUIN 1778

Par Mark S. Miklos

“Sa présence n’inspira personne, en découragea beaucoup, et laissa la Division se débrouiller seule pour sortir de la confusion”.

Malgré les privations endurées par l’Armée Continentale pendant l’hiver 1777-1778 à Valley Forge, la force qui se mit en marche au printemps suivant était renouvelée, reconstituée, et impatiente de faire ses preuves. Le Général Washington envisageait d’employer ces hommes entraînés et disciplinés pour porter un coup décisif contre son nouvel adversaire, le Lt. General britannique Sir Henry Clinton.

Clinton avait remplacé à la fin mai le Général Howe au poste de Commandant en Chef des forces britanniques d’Amérique du Nord et avait immédiatement commencé à exécuter les nouvelles directives londoniennes. Philadelphie, capturée à l’automne précédent par les forces de Crown (cf. “Brandywine” de GMT), devait être évacuée. Les forces britanniques devaient également replacer leur base d’opérations dans la ville de New York. Clinton avait des transports navals mais il ne pouvait pas effectuer tous ses mouvements pas mer. Une marche à travers le New Jersey était nécessaire et c’était là, sur ce trajet, que Washington voulait frapper.

Clinton répondait à des ordres secrets qui interdisaient toute opération terrestre offensive contre les Américains tandis que la récente Commission de Paix Britannique, prévue d’arriver début juin, menait ses négociations pour mettre fin à la guerre. Des raids côtiers contre des villes de Nouvelle Angleterre étaient les seules opérations agressives autorisées. Washington, bien sûr, ne connaissait pas ce handicap des armées britanniques. Dès le 20 avril, il convoqua un conseil de guerre dans son quartier général de Valley Forge pour déterminer si son armée allait rester sur la défensive ou attaquer Philadelphie.

L’opinion de ses généraux était mitigée. Firebrands, tout comme Anthony Wayne, prônait l’attaque, le plus tôt étant le mieux. Les Européens, dont von Steuben, étaient plus prudents et étaient pour la défense. D’autres, comme Henry Knox, arguèrent pour une marche à travers le New Jersey afin de menacer New York. Le Général Greene suggéra d’envoyer à New York une colonne tandis que le reste de l’armée resterait à Valley Forge. Finalement, Washington décida de maintenir sur place l’armée et d’attendre la suite des événements. Néanmoins, il fit déployer le Général Maxwell et les quatre régiments

de la Brigade du New Jersey dans cet Etat le 7 mai. Ils devaient appuyer la milice du New Jersey et avoir à l’œil les mouvements de l’ennemi.

II

Le 2 juin, des informateurs patriotes de Philadelphie avisèrent le Général Washington de la prochaine évacuation des Britanniques, ce qui le fit mettre en alerte le Général Maxwell et les forces américaines du New Jersey. L’échec de la Commission de Paix Britannique, qui n’est pas l’objet de ce résumé historique, fut connu le 16 juin et Clinton ne perdit pas un instant en hâtant l’évacuation. Plus de 17.000 soldats, avec bagages et suivants, entamèrent leur laborieuse marche de plusieurs jours.

Confronté au départ imminent des Britanniques, Washington convoqua un autre conseil de guerre le 17. C’était le 3^{ème} conseil rassemblant ses généraux en un mois. Récemment arrivé, le Major General Charles Lee exprima bruyamment son opinion pour que l’Armée Continentale ne prenne pas l’offensive. Lee était le commandant en second de l’armée, un vétéran ayant servi en Europe, et était considéré par nombre de gens en Amérique comme un éminent officier au service de la nouvelle nation.

Lee était arrivé au camp américain le 23 avril suite à un échange de prisonniers. Les Britanniques l’avaient capturé quelques 15 mois plus tôt lors de la retraite américaine à travers le New Jersey en 1776. Il est intéressant de noter que, tandis qu’il était prisonnier, Lee fut l’auteur d’un plan suggérant comment les Britanniques pouvaient gagner la guerre et mettre fin à la rébellion. Il proposait l’invasion du Maryland afin de séparer la Virginie de la Pennsylvanie, pour diviser les colonies. Son plan était très détaillé, spécifiant même l’effectif des troupes, les déploiements et les lignes intérieures par lesquelles les forces pouvaient se soutenir mutuellement. L’attitude de Lee qui s’en suivit, à la fois pendant les conseils de guerre et lors du jour fatidique du 28 juin, peut être mieux comprise quand on réalise les relations particulières qu’il avait entretenues avec ses ravisseurs.

Les généraux Wayne et Lafayette prônèrent une attaque vigoureuse pour prendre l’avantage sur les Britanniques, arguant qu’ils étaient en colonne de 1.500 chariots. Les Britanniques ne parcouraient que 6 à 7 miles par jour. Des fortes pluies étaient tombées depuis le début de leur marche, et la milice du New Jersey avait coupé des ponts tout en harcelant leurs flancs et leurs arrières.

Washington envoya une force avancée vers les Britanniques le 18 juin. Le reste de l'Armée Continentale leva le camp à Valley Forge le lendemain et se joignit à la marche. Stryker écrit dans son ultime étude sur la Bataille de Monmouth, "Toute la journée du vendredi [le 19 juin], il plut énormément ce qui gêna non seulement le corps commandé par Washington, mais également celui qui le précédait... mais la volonté des hommes... était exaltée... et chaque homme était grandement motivé pour pousser rapidement vers les Britanniques et, si possible, lancer un assaut vigoureux pour la liberté". Ce fut peut-être vrai pour tout le monde, mais pas pour Charles Lee, dont les arguments contre l'approche de l'ennemi furent ignorés par le Commandant en Chef.

Les deux armées manoeuvrèrent dans les étroites terres inhabitées de l'Etat, endurant de fortes pluies en chemin. Le 24 juin, les Américains se trouvaient au village de Hopewell dans le Comté d'Hunterdon (aujourd'hui Mercer), à environ 14 miles de Trenton et à 8 miles de Princeton. Les Britanniques, à ce moment là, étaient dispersés dans plusieurs villages du Comté de Monmouth; la 1^{ère} Division de Cornwallis était à Cabbage Town (aujourd'hui Canton) à un mile au nord-est d'Allentown, et la 2^{ème} Division de Knyphausen se trouvait à Imlaystown, à 3 miles de distance.

Washington convoqua son 4^{ème} conseil de guerre le 24 alors qu'il se trouvait à Hopewell [anecdote intéressante, ce conseil de guerre eut lieu pendant une éclipse de soleil à 9:00 du matin]. Plus que jamais, Lee se montra dédaigneux envers toute action offensive contre les Britanniques. Il déclara que seul un petit détachement, s'il en disposait, pouvait être envoyé en renfort à Maxwell sur les flancs ennemis. Le gros de l'armée américaine devait marcher jusqu'au fleuve Hudson. Il déclara que "risquer un engagement avec l'ennemi lui semblait tout à fait criminel" et que, "la récente alliance avec la France était un pas vers l'indépendance bien plus efficace que tout acte militaire, même massif". Stryker accusa Lee de "sembler mettre tout en œuvre pour accorder à l'ennemi une progression ininterrompue à travers l'Etat".

A cause de l'ancienneté de Lee et de sa réputation, ses arguments convainquirent nombre d'officiers plus jeunes. Lafayette, au contraire, déclara "qu'il serait déshonorant et humiliant de permettre à l'ennemi de parcourir les Jerseys tranquillement". Au bout du compte, il fut décidé de renforcer les troupes situées sur les flancs de l'ennemi avec 600 fusiliers de Morgan et les 1.440 hommes du 1^{er} Régiment du New Hampshire, du 9^{ème} Régiment de Pennsylvanie, du 1^{er} Régiment de Virginie, et du 4^{ème} Régiment du Maryland. Le jour suivant, le 25 juin, 1.000 autres soldats furent envoyés sous les ordres de Wayne et de

Lafayette. Ce dernier reçut pour instructions de prendre le commandement de toutes les forces ainsi rassemblées pour entraver la marche des Britanniques. Pendant ce temps, le reste de l'armée continuait sa progression mesurée.

III

Washington était convaincu, malgré l'opinion contraire du Général Lee, que ce qu'il fallait était une attaque en force. L'armée de Grande Bretagne ne devait pas cheminer tranquillement à travers l'Etat. Lafayette était à la tête de plus de 5.000 soldats avec l'ordre explicite de Washington de mettre sur pied une grande opération offensive contre le flanc et l'arrière de l'ennemi par prudence.

En fait, ce fut précisément à ce moment là que le légendaire sens de la bienséance et des convenances de Washington faillit le perdre. Selon les standards de l'époque, un force de cette taille était bien plus grande que celle qu'on confiait généralement à un jeune Major General tel que Lafayette. Le protocole voulait que Lee, commandant en second et Major General le plus âgé sur le champ de bataille, reçoive ce commandement à titre honorifique. L'instinct de Washington à ce propos était initialement dans le vrai. Il confia le commandement à Lafayette parce que Lee s'était élevé contre l'opération, ou contre toute autre action agressive menée à l'encontre des Britanniques. Lee avait confié à des amis que ce plan mènerait assurément l'armée américaine à la défaite, sinon à la déroute. A propos de la nomination de Lafayette, Lee déclara qu'il était "fort aise d'être dégagé de toute responsabilité quant à un plan qui allait forcément échouer".

Cependant, au soir du même jour, le Général Lee eut un cas de conscience. Il devint convaincu que sa réputation allait irrévocablement souffrir s'il laissait le jeune Français au poste honorifique qui était, de droit, le sien. Il commença à parler autour de lui du tort que lui avait causé le Commandant en Chef et de son regret d'avoir décliné l'honneur qui lui avait été offert. Enfin, Lee demanda officiellement au Général Washington de le placer à la tête du Corps Avancé.

Washington fut quelque peu frustré par le tour que prenaient les événements à un tel moment critique. Il aurait du s'écouter et reconnaître que les opinions que Lee avait si souvent exprimées avec force, le rendaient inapte à commander. Au lieu de cela, Washington céda au protocole et à la forme, et rétablit Lee dans son commandement. Pour éviter d'offenser Lafayette, il assigna deux brigades supplémentaires au Corps Avancé, ne laissant ainsi aucun doute quant au fait qu'un officier plus âgé était nécessaire à la tête des troupes. Il laissa également Lafayette affecté au corps et ne changea pas ses ordres.

Les hommes vertueux tendent à trouver la vertu chez les autres. A cette occasion, Washington évalua singulièrement mal le caractère de Lee. Le résultat fut presque désastreux pour les Américains.

IV

Le 25 juin, les Britanniques approchaient du village de Monmouth Courthouse (aujourd'hui Freehold), en une colonne de 12 miles de long. Comme le décrit Stryker, "là se succédaient tous les soldats de l'armée de Clinton, des fantassins, des cavaliers et de l'artillerie, des provisions, des bagages, des chariots militaires, de nombreux attelages privés, un grand nombre de chevaux de bât, des boulangeries, des laveries et des forges sur roues, énormément de matériel médical, des bateaux, des ponts, des munitions, ainsi qu'une foule de femmes et toutes sortes de choses inutiles".

Toute cette journée, les Britanniques furent continuellement harcelés par les forces américaines désormais en bien plus grand nombre qu'auparavant; Les fusiliers de Morgan opéraient sur la droite des Britanniques, les Continentaux du New Jersey de Maxwell sur leur gauche, le détachement du Général Scott assaillait l'arrière-garde, et, opérant au devant de la division de tête de Knyphausen, la milice du New Jersey du Général Dickinson faisait tout ce qu'elle pouvait pour détruire les ponts et surveiller la progression de l'armée britannique. De plus, de nombreux chroniqueurs évoquent la chaleur intense de cette journée. Il a été estimé que presque un tiers des soldats tombèrent sur le bas-côté, succombant à la chaleur. Pour couronner le tout, des nuées de moustiques assaillirent ces soldats alors qu'ils restaient prostrés sur le sol.

Au matin du 26, les divisions britanniques étaient installées dans un village proche de Monmouth Courthouse. Les forces américaines étaient à cinq miles de l'arrière de la colonne britannique. Toute la journée, les sentinelles américaines embusquèrent rudement les Jaegers hessois appuyés par les Queen's Rangers. Malgré la proximité des forces ennemies, Clinton ordonna à son armée de rester sur place le jour suivant, le 27 juin, pour se reposer et récupérer des efforts de la marche. La nuit du 26 se passa sous la pluie, les éclairs et le tonnerre, pratiquement jusqu'à l'aube, ce qui ajouta un peu plus de misère au campement.

Les historiens spéculent sur la raison pour laquelle Clinton ne reprit pas la marche le 27 juin. Il était suffisamment près de Sandy Hook qui était son point d'embarquement pour transférer les forces terrestres jusqu'à la ville de New York, et comme l'écrivit Stryker, il suffisait d' "un énorme effort physique et le grand objectif de la marche aurait été atteint". Il est

certain que la pause de 40 heures a l'apparence d'une recherche d'affrontement avec les Américains.

A la mi-journée du 27, il donna l'ordre de lever le camp avant l'aube du 28 et de progresser le plus rapidement possible sur la route de Middletown en direction de la côte. Knyphausen devait mener la marche, avec les bagages et toute l'armée, soit la plupart des troupes hessoises, les Provinciaux et les 1^{ère} et 2^{ème} Brigades britanniques. Les 9.500 hommes de la 1^{ère} Division de Cornwallis, comprenant les unités d'élite de l'armée ainsi que les 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} Brigades, devaient suivre. Une arrière-garde de Dragons et d'infanterie légère aux ordres de Clinton lui-même, devait rester en arrière jusqu'à ce que tout le monde soit en route. En prévision du départ matinal annoncé et par précaution face aux patrouilles américaines en maraude, l'armée entière demeura en armes tout au long de la nuit. L'air n'était pas trop chaud et la brise était nulle jusqu'à ce qu'un autre orage éclate, encore plus violent qu'au soir précédent.

V

Pour Washington, l'heure était venue. Il aurait pu choisir de ne pas combattre si son seul souci avait été militaire. Attendre la concrétisation de l'intervention française aurait été la chose la plus prudente à faire. Mais Washington était suffisamment astucieux pour réaliser qu'en frappant un grand coup, l'Amérique allait montrer au monde qu'elle continuait sa lutte pour la liberté et qu'elle ne se contentait pas d'attendre passivement de l'aide de la part des nations étrangères. Washington comprit également qu'il devait réduire au silence ses détracteurs, tels ceux qui avaient soutenu la Conway Cabal visant à le renverser de son poste de Commandant en chef. Il devait montrer que l'armée avait confiance en lui et qu'elle le suivrait là où il irait.

Tactiquement, il réalisa qu'à Monmouth il pouvait utiliser la totalité de ses forces au combat tandis que Clinton, toujours soucieux de la vulnérabilité de son immense convoi de bagages, ne pourrait répondre qu'avec la moitié de ses forces. Dans ces circonstances, Washington devait montrer qu'il ne craignait pas d'offrir une bataille à la plus formidable armée du monde. Il était convaincu que les soldats continentaux, entraînés par von Steuben à Valley Forge, n'hésiteraient pas à se lancer dans l'attaque. Il était impatient, il était confiant, et il ne s'attendait pas à autre chose qu'une victoire écrasante.

Pendant ce temps à Englishtown, à 5 miles de Monmouth Courthouse, Lee passait en revue son Corps Avancé. Il déclara à un aide de camp qu'il connaissait parfaitement chacun des officiers qui étaient désormais sous ses ordres. Non seulement il n'était pas familier avec ses subordonnés, mais il révéla lors d'un conseil le 27 qu'il n'avait aucune

information fiable concernant l'effectif ou la localisation exacte de l'ennemi qui se trouvait devant lui ni, à ce propos, le terrain sur lequel il allaient combattre. Il ne formula aucun plan d'action et demanda juste que tous les officiers subordonnés servent quand il le faudra. De plus, il écrivit à Washington qu'il ne savait pas où opérait le détachement de Morgan alors qu'il était sous son commandement.

Dans les premières heures du 28, Washington répondit que Morgan opérait au sud. Il conseilla également à Lee de positionner ses hommes en bataillons et de les envoyer au contact de l'arrière-garde ennemie afin de la fixer le temps que le reste du Corps Avancé arrive. Pendant ce temps le gros de l'Armée Continentale continuerait son approche. Respectant les consignes, Lee ordonna aux 600 hommes du détachement du Colonel William Grayson de lever le camp à 6:00 du matin et de marcher sur l'ennemi. Il envoya également un message confus à Morgan qui lui fit croire que Lee planifiait une attaque le 29 au lieu du 28. En conséquence, Morgan ne participa pas à la Bataille de Monmouth et le flanc droit de Lee fut sans protection tout au long de cette journée.

A 7:00 du matin, le reste du Corps Avancé commença à sortir d'Englishtown. De nombreux soldats laissèrent leurs manteaux, leur paquetage et autre équipement derrière eux en prévision d'un autre jour de canicule (leurs homologues britanniques et hessois, n'ayant pas ce privilège, souffrirent énormément de la chaleur à mesure que la journée s'écoula). Washington envoya un mot à Lee le prévenant que ses divisions étaient également en marche et lui demandant de "lancer un engagement ou une attaque dès que possible sauf si des circonstances vraiment très défavorables l'en empêchent".

Comme préambule à la confusion qui marqua les actions de la matinée, la ligne de marche de Lee, constituée des troupes de Durkee, Wayne, Scott, Maxwell et Jackson, s'emmêla. Il y eut également des informations contradictoires venant de la milice du New Jersey de Dickinson. Certains rapports indiquaient que les Britanniques avaient quitté Monmouth, d'autres qu'une division était encore là, et d'autres encore que les Britanniques marchaient en direction des Américains. Dans ces circonstances, l'approche américaine de Monmouth était au mieux hésitante.

Le premier vrai contact de la Bataille de Monmouth Courthouse se produisit vers 8:00 du matin. Cent cinquante membres de la milice du Comté de Hunterdon effectuaient une reconnaissance le long de la route d'Englishtown, sous le commandement temporaire du Baron von Steuben, officier de

Washington. Ils furent attaqués par le contingent monté des Queen's Rangers, connu sous le nom de Hussards de Deimar. Bien que la milice fut immédiatement dispersée, elle put stabiliser une ligne le long d'une haie située près de la ferme de Parsonage. Les Hussards furent mis en échec et durent finalement se replier à Monmouth quand ils virent le détachement de Grayson venant de l'ouest. Lee ordonna que le détachement de Grayson soit renforcé par 200 hommes du Colonel Henry Jackson, par le 9^{ème} Régiment de Pennsylvanie de Butler et par quatre canons du Colonel Eleazer Oswald. Le Brigadier Général Anthony Wayne reçut le commandement de cette avant-garde et reçut l'ordre de progresser prudemment vers Monmouth.

Pendant ce temps, à Monmouth Courthouse, Clinton ordonna à Cornwallis de faire sortir sa division du village, persuadé que les Américains ne se trouvaient pas à moins de 6 miles de là. Il devait suivre le même itinéraire de marche que Knyphausen qui avait levé le camp à 4 heures du matin. Clinton demeurait avec l'arrière-garde.

Vers 9:30 du matin, l'avant-garde américaine du Corps Avancé entra en contact avec des éléments de cavalerie et d'infanterie légère de l'arrière-garde britannique situés en dehors du village. Après un échange de tirs de mousquets et plusieurs coups de canons, l'arrière-garde se retira en direction de Briar Hill, au nord-est de la ville. Cette zone surélevée dominait le terrain relativement plat qui entourait Monmouth Courthouse. C'était également la direction prise par Knyphausen et Cornwallis lorsqu'ils avaient quitté le village.

A ce moment là, Lee chevaucha avec Wayne pour observer l'ennemi. Il vit la poussière de la colonne de Cornwallis se dirigeant à l'est et perçut une chance de détruire l'arrière-garde ennemie. Wayne reçut la consigne de lancer quelques unes de ses unités à la poursuite des Britanniques pour les fixer, tandis que le reste de son détachement devait virer au nord et à l'est, en contournant la gauche britannique, pour les encercler. Vers 10 heures du matin, d'autres unités du Corps Avancé arrivèrent. Lafayette reçut l'ordre de traverser le village, de se déployer dans la plaine située au-delà, et d'attaquer le flanc gauche de l'arrière-garde pendant que Wayne fondrait dessus depuis le nord. Lee était tellement confiant qu'il envoya un message présomptueux à Washington déclarant qu'il était sur le point de capturer l'arrière-garde britannique toute entière.

VI

Clinton, pendant ce temps, ne resta pas passif. La colonne de Cornwallis avait presque parcouru un mile qu'elle reçut un message exigeant qu'elle contremarche en soutien de l'arrière-garde assiégée.

Clinton déploya son arrière-garde sur sa droite pour faire face à Wayne, tandis que les Grenadiers, les fantassins de la Garde, et les Brigades britanniques aux ordres de Cornwallis fraîchement arrivées, avançaient en deux colonnes; l'une en direction du centre américain et l'autre progressant vers Courthouse avec pour objectif de contourner la droite de Lee. L'artillerie fut placée au centre, la cavalerie fut déployée devant et les Grenadiers hessois se tinrent en réserve.

Là où Lee avait eu une brève opportunité de surpasser en nombre l'arrière-garde ennemie, il se retrouvait maintenant en situation inverse. C'était lui qui était surpassé en nombre par toute la 1^{ère} Division de Cornwallis. Cela ajouté à sa certitude que les Américains ne pourraient rivaliser avec les meilleures troupes de Clinton, et à son manque d'investissement et de préparation avant la bataille, il n'est pas étonnant que la chaîne de commandement commençât à se paralyser. Les choses se décantèrent rapidement.

Vers 11h30 du matin, la totalité du Corps Avancé de Lee retraits. Certaines unités se replièrent en ordre tandis que d'autres retraitèrent de manière désordonnée. La plupart n'avait pas tiré un seul coup de feu et ne pouvait dire pourquoi ils se retiraient, ou même si un ordre avait été donné dans ce sens. Scott et Maxwell, voyant le retrait des troupes sur leur gauche et sur leur droite, prirent la décision de retraiter en l'absence de commandement et de contrôle de la part de Lee. Les canons d'Oswald reculèrent. Jackson se retira malgré l'ordre de tenir transmis par l'un des aides de camp de Lee. Grayson reçut alors l'ordre de se retirer mais le 9^{ème} de Pennsylvanie de Butler, qui s'était trop étiré, fut sur le point d'être encerclé. Butler s'échappa de la nasse en traversant le Spotswood North Brook, puis en contournant le nord de Forman's Mills, et en empruntant Amboy Road. Au total, quelques 3.000 hommes et 10 canons étaient en train de quitter le champ de bataille. Lee, enfin, mena une action décisive. Il ordonna une retraite générale, et Lafayette retira immédiatement ses trois régiments durement engagés avec les Britanniques.

Le Lt. Colonel Laurens, aide de camp du Général Washington, dira plus tard : "toute cette retraite déshonorante se déroula sans un seul tir de mousquet, à travers un terrain qui aurait dû être disputé pied à pied". La confusion qui s'en suivit pendant le reste de la matinée du 28 juin est très bien résumée dans l'ouvrage Battles of the American Revolution de Carrington; "Il est clair que le Général Lee ne fit pas l'effort adéquat pour concentrer sa division, ne promulgua aucun ordre précis; et que dans la conduite de ses mouvements ainsi que dans la retraite précipitée, il échoua complètement à contrôler son armée et à la garder en main. Sa présence n'inspira personne, en découragea beaucoup, et laissa la

Division se débrouiller seule pour sortir de la confusion, comme s'il n'y avait eu aucun officier à sa tête". Considérant l'ensemble des commentaires faits par Lee avant la bataille, et son opinion claire que tout engagement serait voué à l'échec, l'issue des actions de cette matinée doit être vue, sinon comme une trahison, au moins comme une prophétie attendue.

Alors que la totalité de la force de Lee passait à l'arrière, Oswald tenta de mettre en échec l'avance britannique en rassemblant une grande batterie de 10 canons mais fut rapidement obligé de reculer face à l'ennemi. Les détachements de Stewart et de Livingston tentèrent de prendre une seconde fois position plus à l'ouest à la ferme de Ker mais durent reculer quand les Britanniques se placèrent en terrain plus élevé, rendant leur position intenable. Alors que le rouleau compresseur britannique continuait sa progression, Lee essaya désespérément de rallier ses troupes et de trouver une position défendable. Il apprit l'existence d'une zone surélevée (Perrine Ridge) située plus à l'arrière qui pouvait soutenir les deux flancs et mettre à l'ombre les hommes qui tombaient de fatigue durant ce qui devint la plus chaude journée jamais enregistrée jusqu'à cette époque dans les annales météorologique du New Jersey. Il envoya le Capitaine Peter Wikoff, officier de la milice locale et habitant dans la région, à Perrine Ridge avec la consigne de trouver le commandant de la première unité continentale qu'il rencontrerait et de le guider jusqu'à la crête avec pour instruction qu'aucune autre unité ne devait retraiter au-delà de ce point.

Vers midi, Washington chevauchait à la tête de la colonne continentale principale alors qu'elle passait à hauteur de Tennent Meetinghouse. Les messages reçus précédemment du front le faisaient s'attendre à un succès mais à mesure qu'il se rapprochait de l'action il commença à voir des flots de soldats se replier. On parla de grande défaite, que certains qualifiaient de déroute, à propos de ce qui arrivait aux Américains. Washington menaça de faire fouetter un jeune joueur de flûte pour avoir émis ce discours, estimant que c'était un mensonge défaitiste. Mais de plus en plus d'éléments semblaient indiquer le contraire, y compris des témoignages de civils locaux. Sur le pont qui enjambait le West Morass du Spotswood Middle Brook, Washington rejoignit Peter Wikoff qui était en train de diriger le 2^{ème} Régiment du New Jersey en direction de Perrine Ridge comme Lee l'avait exigé. Washington déploya les hommes de Stewart et de Ramsay dans un bois situé juste à l'est du pont puis vit Lee approcher à la tête de plusieurs colonnes de soldats en retraite.

VII

Ce qu'il se passa ensuite fait partie de la légende. Avec des troupes ennemies à seulement 15 minutes de là, le Commandant en Chef demanda à connaître le

sens de cette retraite. Lee lui fournit une réponse confuse, blâma ses subordonnés pour leur négligence, et déclara brutalement qu'il n'avait jamais été en faveur d'une attaque contre les Britanniques. La réponse de Washington fut "chaude," selon des témoins oculaires, bien qu'elle fut certainement moins véhémente que l'information de seconde main du Général Scott qui atteste que Washington jura à en faire trembler les feuilles des arbres. Cependant, il fit remarquer à Lee qu'il n'aurait jamais dû demander le commandement s'il ne voulait pas attaquer.

Washington releva Lee de son commandement sur le champ et prit personnellement en main la situation. Une ligne défensive fut établie le long de Perrine Ridge tandis qu'une action de retardement, supervisée par Lee sur la demande de Washington, et située le long de la haie précédemment mentionnée, fit gagner du temps.

Clinton mena personnellement une attaque pour percer la ligne de haie. A la tête du 2^{ème} de Grenadiers avec des éléments du 1^{er} de Grenadiers en soutien, il hurla "Chargez, Grenadiers, ne tenez pas compte de la formation !". Malgré les canons d'Oswald qui tiraient de la mitraille à 40 yards et un brouillard de mousqueterie à presque 20 yards, les Grenadiers réussirent à submerger la haie.

Pendant ce temps, les Fantassins de la Garde, avec deux compagnies du 1^{er} de Grenadiers, réussirent à faire sortir Stewart et Ramsay des bois et à les faire traverser le pont qui enjambait le West Morass. Plus au nord, la brigade de Scott avait traversé la ferme de Craig située entre le Spotswood Middle et le Spotswood North. Le 2^{ème} Bataillon, le 42^{ème} Highlanders (Black Watch), le poursuivirent au-delà de la ferme de Sutfin en direction de Perrine Ridge. Les Highlanders furent mis en échec par les tirs d'artillerie et firent halte dans un verger près de la ferme de Sutfin.

Vers 13:00, toutes les unités américaines se trouvaient de l'autre côté du Spotswood Middle Brook. Lee reçut l'ordre de continuer à l'arrière de réorganiser ses hommes exténués. Sur les vingt régiments, bataillons ou détachements qui constituaient la force initiale de Lee, seuls les 1^{er} et 2^{ème} Régiments du New Jersey et les soldats d'élite des détachements de Parker et de Cilley demeuraient sur le champ de bataille. Cependant, l'armée de Washington était en train d'arriver en bon ordre. Entre 12:30 et 13:00, la division de Lord Stirling, comprenant les brigades de Huntington, de Glover, de Learned, et la 1^{ère} de Pennsylvanie, 14 régiments en tout, arrivèrent et se déployèrent le long de Perrine Ridge tandis que Knox rassemblait 12 canons en soutien.

Vers 13:00, les Britanniques avaient également réussi à former de leur côté une batterie concentrée. Dix canons se positionnèrent à environ 1.000 yards de distance, entre les fermes de Wikoff et de Parsonage. De 13:00 à 15:00, une canonnade fit rage au-dessus des terres cultivées du New Jersey. Pendant cet épisode, Washington envoya von Steuben à l'arrière pour remplacer Lee dans la tâche de reformer les unités qui avaient quitté le champ de bataille. Il déploya également Lafayette avec quatre brigades et les 1^{er} et 2^{ème} Régiments du New Jersey, en une seconde ligne de défense pour couvrir le flanc gauche de Stirling au nord du Spotswood North Brook. Cette seconde ligne fut éprouvée par les Britanniques vers 14:00 quand une partie de la 3^{ème} Brigade de "No Flint" Grey, soutenue par l'infanterie légère du Brigadier Général Sir William Erskine, les Queen's Rangers et deux canons de 3 livres, affrontèrent Lafayette pendant environ une heure. Cependant, voyant que les Américains étaient trop nombreux dans ce secteur, Clinton ordonna à ses troupes de retraverser le Spotswood North Brook pour rejoindre le reste de la brigade de Grey à l'est de la ferme de Sutfin.

Aux environs de 15:00, alors que la tentative britannique au nord prenait fin et que l'intense canonnade au centre s'amenuisait, le Major General Nathanael Greene apparut sur les hauteurs de Comb's Hill sur le flanc gauche des Britanniques. Peu avant midi, Washington l'avait envoyé dans une marche de flanc. Avec la Brigade de Virginie de Woodford, un peu de milice et quatre canons sous les ordres du Brevet Lt. Colonel Chevalier du Plessis, Greene était alors en mesure de prendre en enfilade la totalité de la position britannique située le long de la haie. Comb's Hill était virtuellement imprenable à cause des marécages qui entouraient la colline du côté des Britanniques. Le danger présenté par cette nouvelle batterie américaine, combiné à l'échec de Grey à tourner le flanc gauche américain et à la solide position de Washington sur Perrine Ridge, convainquit Clinton d'ordonner un retrait général.

Washington éperonna les Britanniques qui retraits par une série de contre-attaques limitées le long de la ligne. Cilley et Parker, avec 600 hommes, délogèrent les Highlanders du verger de Sutfin. Wayne attaqua le 1^{er} de Grenadiers sur la gauche britannique avec le 3^{ème} Régiment de Pennsylvanie et les régiments de Malcolm et de Spencer. Il fut cependant défait par l'arrivée opportune du Lt. Colonel britannique James Webster et son 33^{ème} Régiment de Fantassins d'élite, et Wayne fut repoussé de l'autre côté de la haie. Washington planifia d'autres attaques tandis que von Steuben ramenait des troupes américaines supplémentaires au front. Cependant, il était déjà 18:00.

La chaleur exténuante, les efforts de la journée et l'heure tardive entraînèrent la décision de Washington d'annuler les attaques prévues. Les troupes américaines dormirent à même le sol qu'elles occupaient et les Britanniques quittèrent sans encombre le champ de bataille.

VIII

La retraite de Clinton à Monmouth fut aussi habile que certaines exécutées par Washington durant le cours de la guerre. A l'aube du 29, toute la division de Cornwallis avait rejoint celle de Knyphausen, 13 miles plus loin. Ceci fut fait malgré le fait que la Brigade du New Hampshire de Poor se trouvait à peine à un demi mile de la position britannique quand il commença à partir à 22:00. Le 5 juillet, les Britanniques faisaient embarquer leur armée à Sandy Hook à destination de Long Island, Staten Island, et de Manhattan Island. Il ne fallut aux Britanniques que deux jours pour couvrir les 24 derniers miles de marche jusqu'à Sandy Hook alors qu'il avaient mis 9 jours pour parcourir les 60 premiers miles de Philadelphie à Monmouth Courthouse, alimentant ainsi certaines spéculations sur le fait que Clinton voulait se faire rattraper par Washington comme il l'a été suggéré plus haut dans ce chapitre.

Washington rapporta 362 pertes (69 tués, 161 blessés, 132 disparus). Le rapport officiel britannique fait état de 361 pertes (67 tués au combat, 59 morts de chaleur, 170 blessés, 65 disparus). De plus, Les Américains estimèrent que 440 Hessois et 136 Britanniques avaient déserté, et que 100 autres soldats avaient été faits prisonniers durant la marche à travers le New Jersey.

Les chiffres ainsi que la situation stratégique après la bataille semblent suggérer un match nul. Washington tenait le terrain, ce qui était le critère de victoire standard au 18^{ème} Siècle. Cependant, Clinton continua sa progression sans encombre jusqu'à New York, qui était son objectif stratégique. Washington ne réussit pas à porter à son adversaire le coup décisif qu'il avait espéré, mais l'Armée Américaine s'était vaillamment comporté une fois que ses problèmes de commandement et de contrôle avaient été réglés par la destitution de Lee. L'aspect essentiel de la bataille est sans doute qu'elle fut la dernière action militaire majeure de la guerre sur le théâtre nord.

Après Monmouth, les Britanniques tournèrent leur regard vers le sud afin d'établir une nouvelle stratégie gagnante pour mettre fin à la Révolution Américaine (cf. "Savannah" & "Guilford" de GMT).

Le procès de Lee en Cour Martiale

Une cour martiale fut organisée à New Brunswick, dans le New Jersey, le 4 juillet. Lee fut officiellement accusé de trois chefs d'inculpation.

1. Désobéissance aux ordres en n'attaquant pas l'ennemi le 28 juin malgré des instructions répétées.
2. Mauvaise conduite face à l'ennemi le même jour, en effectuant une retraite inutile, désordonnée et honteuse.
3. Manque de respect envers le Commandant en Chef dans deux lettres (écrites le 29/6 et le 30/6.)

La cour était présidée par Lord Stirling et était constituée de 4 Brigadiers Généraux et 8 Colonels. Lee choisit de se défendre seul. Le 12 août, il fut jugé coupable des trois accusations, mais le mot "honteuse" fut retiré de la deuxième. Il fut suspendu pendant un an.

Le 5 décembre, le Congrès confirma le verdict, par 6 votes de l'Etat contre 2 et par 16 votes individuels contre 7. Lee fut ensuite blessé lors d'un duel contre Laurens et évita de justesse un duel contre von Steuben. Le Congrès annula officiellement son grade d'officier de l'Armée Continentale en janvier 1780. Lee retourna à Philadelphie où il vendit ses biens et vécut dans la pauvreté jusqu'à sa mort en octobre 1782.

Molly Pitcher

Une légende haute en couleurs à propos de la Bataille de Monmouth concerne Mary Ludwig Hayes. Elle était la femme de John Hayes, un soldat du 7^{ème} Régiment de Pennsylvanie. A Monmouth, il fut affecté à l'Artillerie du 4^{ème} Continental de Proctor en tant que canonnier. Elle puisa et transporta de l'eau pour les artilleurs assoiffés durant toute l'après midi tandis que son mari s'occupait de sa pièce. Quand il fut blessé, elle prit sa place derrière le canon pendant la grande canonnade.

Le soldat Joseph Plumb Martin, chroniqueur omniprésent de la Révolution, se trouvait en embuscade le long de la barrière située juste en dessous de la ligne des canons et écrivit qu'un boulet de canon passa sous son jupon entre ses jambes pendant l'action.

Après la mort de son mari, elle se remaria avec John McCauley et fut connue à Carlisle, où ils vécurent, sous le nom de Molly Pitcher. En 1822, la législature de Pennsylvanie lui accorda la somme de \$40 ainsi qu'une annuité du même montant. Elle décéda le 22 janvier 1832 à l'âge de 79 ans.

En dépit des images montrant le contraire, il n'y a aucune preuve formelle qu'elle ait rencontré le Général Washington après la bataille.

Note de conception à propos du détachement de Morgan

Le détachement de Morgan ne prit pas part à la Bataille de Monmouth Courthouse. Peu après 11:30 du matin, Wayne reçut un message de Morgan lui demandant ses ordres. Wayne répondit vaguement que puisque Lee retraitait, Morgan devait se débrouiller en conséquence. Wayne ne transmit pas cette communication à Lee qui demeura ignorant de la localisation exacte de Morgan. Si Morgan avait été engagé, il aurait pu agir sur l'arrière gauche britannique puisqu'il ne se trouvait qu'à 3 miles au sud de Richmond's Mill. L'échec de Wayne à saisir l'opportunité d'endommager l'ennemi ne lui était pas habituel et fut peut-être dû à sa totale répugnance à devoir retraiter dès le début.

Les règles concernant Morgan permettent aux joueurs d'expérimenter l'hypothèse qu'il soit engagé. Les chances que Morgan entre en jeu sont minces. Ceci reflète la nature imprécise de ses ordres initiaux et de la réponse que Wayne fit à sa requête le 28.

Si Morgan était apparu sur la gauche de Clinton, le Commandant en Chef britannique aurait réagi en appelant plus de renforts mobiles; d'où les renforts Britanniques Conditionnels. Le 17^{ème} de Dragons Légers est déployé autour du train de bagages tandis que les Jaegers Hessois Montés sont hypothétiquement là pour "faire de l'ombre" aux hommes de Morgan. Cette nuance a été ajoutée pour l'équilibre du jeu.

CREDITS

CONCEPTION DU JEU : **Mark Miklos**

DEVELOPPEMENT : **Paul Stoecker**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger B. MacGowan**

PIONS : **Rodger B. MacGowan et Mark Simonitch**

PRESENTATION DES REGLES & CARTE : **Mark Simonitch**

COORDINATION DE LA PRODUCTION : **Tony Curtis**

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

JOUEURS DE TEST : **Andrew Maly, Charles Orndorff, Dr. Don Hanle, Jeff Lange Sr., Ric Manns, Bill Beswick, John Foley, Tommy Miklos, Walter Clayton, Bill Madison, et Rob McCracken**

RELECTEURS : **Bob Schindler, Paul Stoecker, Kevin Duke**

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement le Dr. Gary Wheeler Stone et M. Pete Michel, du Monmouth Battlefield Park. Leur aide pour ce projet fut inestimable.

Le Dr. Stone, historien et conservateur du parc, non seulement me fit accéder aux archives mais également me fournit généreusement une copie de la "carte de base" de 1778. Cette carte me servit de référence pour les éléments de terrain du jeu. Les précédents jeux concernant la Bataille de Monmouth étaient inexacts au niveau de certains détails du terrain, spécialement en ce qui concerne la disposition des routes sur lesquelles la bataille se déroula. Le Dr. Stone fut une mine d'informations et fut très patient face à mes nombreuses questions tout au long de la phase de conception.

Mr. Michel consacra une journée entière à m'aider dans mes recherches quand je me trouvais au Monmouth Battlefield Park. Sa connaissance des troupes engagées fut directement retranscrite dans nombre de valeurs de combat et de moral, ainsi que dans certains facteurs de commandement, des unités du jeu. Lui aussi fut extrêmement patient et serviable.

Mark S. Miklos

Concepteur

La Bataille de Monmouth Courthouse

28 juin 1778

Ordre de bataille

ARMÉE ROYALE

Lt. Général Sir Henry Clinton

1^{ère} Division

Lt. General Charles, Comte Cornwallis

Arrière garde

Queen's Lt. Dragoons: *Lt. Col. Hon. William Harcourt*

1^{er} Bataillon d'Infanterie Légère : *Lt. Colonel Robert Abercromby*

Queen's Rangers : *Major John Graves Simcoe*

Grenadiers Britanniques

1^{er} Bataillon de Grenadiers: *Lt. Colonel William Meadows*

2^{ème} Bataillon de Grenadiers: *Lt.Col. Hon.Henry Monckton*

Grenadiers Hessois : *Colonel Henrich Julius von Kospoth*

Bataillon Linsing: *Lt. Colonel Otto von Linsing*

Bataillon Lengerke: *Lt. Colonel Georg Lengerke*

Bataillon Minnigerode: *Lt. Col. Friedrich v. Minnigerode*

Brigade de la Garde : *Brigadier General Edward Mathew*

Coldstream Guards: *Colonel Henry Trelawney*

2^{ème} Bataillon de Fantassins de la Garde : *Lt. Colonel James Ogilvie*

3^{ème} Brigade : *Major General Sir Charles "No Flint" Grey*

15th Foot: *Lt. Colonel Joseph Stopford*

17th Foot: *Lt. Colonel Charles Mawhood*

Black Watch: *Lt. Colonel Thomas Stirling*

44th Foot: *Lt. Colonel Henry Hope*

4^{ème} Brigade : *Major General Agnew*

33rd Foot: *Lt. Colonel James Webster*

37th Foot

46th Foot: *Lt. Colonel Enoch Markham*

64th Foot: *Major Robert McLeroth*

5^{ème} Brigade : *Major General Hon. Alexander Leslie*

Royal Fusiliers: *Lt. Colonel Alured Clarke*

Cameronians: *Lt. Colonel Charles Stuart*

63rd Foot: *Lt. Colonel James Paterson*

Artillerie Royale

2^{ème} Division

Lt. General Wilhelm von Knyphausen [non engagé]

17th Lt. Dragoons

2^{ème} Bataillon d'Infanterie Légère

Jaeger Korps

1st Brigade

2nd Brigade

Brigade Hessoise Stirn

Brigade Hessoise von Loos

Corps Loyaliste

Cavalerie Provinciale

Artillerie Royale

ARMÉE CONTINENTALE

Général George Washington

Artillerie Continentale

Brigadier General Henry Knox

Corps Avancé

Major General Charles Lee

Détachement de Grayson : *Colonel William Grayson*

Régiment supplémentaire de Grayson : *Col. William Grayson*

Régiment supplémentaire de Patton : *Lt. Colonel John Parke*

Bataillon Convergé de VA : *Colonel James Woods*

Détachement de Durkee : *Colonel John Durkee*

Bataillon Convergé de CT : *Colonel John Durkee*

Bataillon Convergé de RI : *Lt. Colonel Jeremiah Olney*

Détachement de Wayne : *Major Gen. Marquis de Lafayette*

Soldats d'élite de Wesson : *Colonel James Wesson*

Bataillon de Livingston : *Col. Henry Beekman Livingston*

Soldats d'élite de Stewart : *Colonel Walter Stewart*

Détachement de Scott : *Brigadier General Charles Scott*

Soldats d'élite de Cilley : *Colonel Joseph Cilley*

Bataillon de Gist : *Colonel Nathaniel Gist*

9th Pennsylvania: *Colonel Richard Butler*

Soldats d'élite de Parker : *Colonel Richard Parker*

Détachement de Jackson : *Colonel Henry Jackson*

Brigade du New Jersey : *Brigadier General William Maxwell*

1st NJ: *Colonel Mathias Ogden*

2nd NJ: *Colonel Israel Shreve*

3rd NJ: *Colonel Elias Dayton*

4th NJ: *Lt. Colonel David Brearly*

Somerset County Lt. Horse: *Lt. Colonel Anthony White*

Détachement de Morgan : *Colonel Daniel Morgan*

Brigade de Milice du New Jersey : *Brig. Gen. Philemon Dickinson*

Aile Droite

Major General Nathanael Greene

Brigade de Woodford : *Brigadier General William Woodford*

3rd/7th VA: *Colonel William Heth*

11th/15th VA: *Lt. Colonel John Cropper*

Brigade de Caroline du Nord : *Vice Brigadier General Lachlan McIntosh*

1st NC: *Colonel Thomas Clark*

2nd NC: *Colonel John Patten*

Brigade du New Hampshire : *Brigadier General Enoch Poor*

1st NH: *Colonel Joseph Cilley*

2nd NH: *Colonel Nathan Hale*

3rd NH: *Colonel Alexander Scammell*

2nd NY: *Colonel Philip van Cortlandt*

4th NY: *Colonel Henry Beekman Livingston*

Brigade du Connecticut : *Brig. General Jedediah Huntington*

2nd/5th CT : *Colonel Philip Bradley*

1st/7th CT: *Colonel Heman Swift*

1^{ère} Brigade du Maryland : *Brig. General William Smallwood*

1st MD: *Colonel John Hawkins Stone*

3rd MD: *Colonel Mordecai Gist*

5th MD: *Colonel William Richardson*

7th MD: *Colonel John Gunby*

Delaware: *Colonel David Hall*

2^{ème} Brigade du Maryland : *Brig. General William Smallwood*

2nd MD: *Lt. Colonel Thomas Woolford*

4th MD: *Colonel Josias Carvil Hall*

6th MD: *Colonel Otho Holland Williams*

Brigade de Muhlenberg : *Brigadier General Peter Muhlenberg*

1st/5th/9th VA: *Colonel Richard Parker*

1st VA State: *Colonel George Gibson*

2nd VA State: *Colonel Gregory Smith*

Battalion Germain : *Lt. Colonel Ludowick Weltner*

Brigade de Weedon : *Vice Brigadier General George Weedon*

2nd VA: *Colonel Christian Febiger*

6th VA: *Colonel John Gibson*

10th VA: *Colonel John Green*

14th VA: *Colonel William Davies*

Aile Gauche

Major General William Alexander Lord Stirling

1^{ère} Brigade de Pennsylvanie : *Colonel William Irvine*

1st PA: *Colonel James Chambers*

2nd PA: *Colonel Henry Bicker*

7th PA: *Colonel William Irvine*

10th PA: *Colonel George Nagel*

2^{ème} Brigade de Pennsylvanie : *Colonel Francis Johnston*

4th PA: *Lt. Colonel William Butler*

5th PA: *Colonel Francis Johnston*

11th PA: *Colonel Richard Humpton*

1st NY: *Colonel Goose Van Schaick*

3^{ème} Brigade de Pennsylvanie : *Colonel Robert Magaw*

3rd PA: *Colonel Thomas Craig*

6th PA: *Lt. Colonel Josiah Harmar*

12th PA: *Colonel William Cooke*

Régiment supplémentaire de Malcolm : *Lt. Colonel Aaron Burr*

Régiment supplémentaire de Spencer : *Colonel Oliver Spencer*

Brigade de Glover : *Brigadier General John Glover*

1st MA: *Colonel Joseph Vose*

4th MA: *Colonel William Shepard*

13th MA: *Colonel Edward Wigglesworth*

15th MA: *Colonel Timothy Bigelow*

Brigade de Learned : *Brigadier General Ebenezer Learned*

2nd MA: *Colonel John Bailey*

8th MA: *Colonel Michael Jackson*

9th MA: *Colonel James Wesson*

Brigade de Paterson : *Brigadier General John Paterson*

10th MA: *Colonel Thomas Marshall*

11th MA: *Colonel Benjamin Tupper*

12th MA: *Colonel Samuel Brewer*

14th MA: *Colonel Gamaliel Bradford*

Votre planche de pions de Monmouth

Cette planche de pions inclut sept pions de remplacement pour les jeux précédents de la série *Battles of the American Revolution*.

Saratoga (2^{nde} Edition)

1. Milice du Connecticut de Latimore
2. Milice du Connecticut de Cook
3. Dragons Légers du Connecticut



Ces trois pions ont la mention "CN" changée en "CT," qui est l'abréviation correcte pour l'Etat du Connecticut.

Brandywine

4. L'unité des Philadelphia Associators voit son uniforme changé.
5. L'unité des Coldstream Guards remplace le 1st Foot Guards. Seul le nom a changé.



Guilford

6. L'unité des Royal Fusiliers remplace le 7^{ème} Régiment Britannique. Seul le nom a changé.



Eutaw

7. Le Swamp Fox voit son Potentiel de Mouvement augmenté à 5.



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com

© 2007 GMT Games, LLC