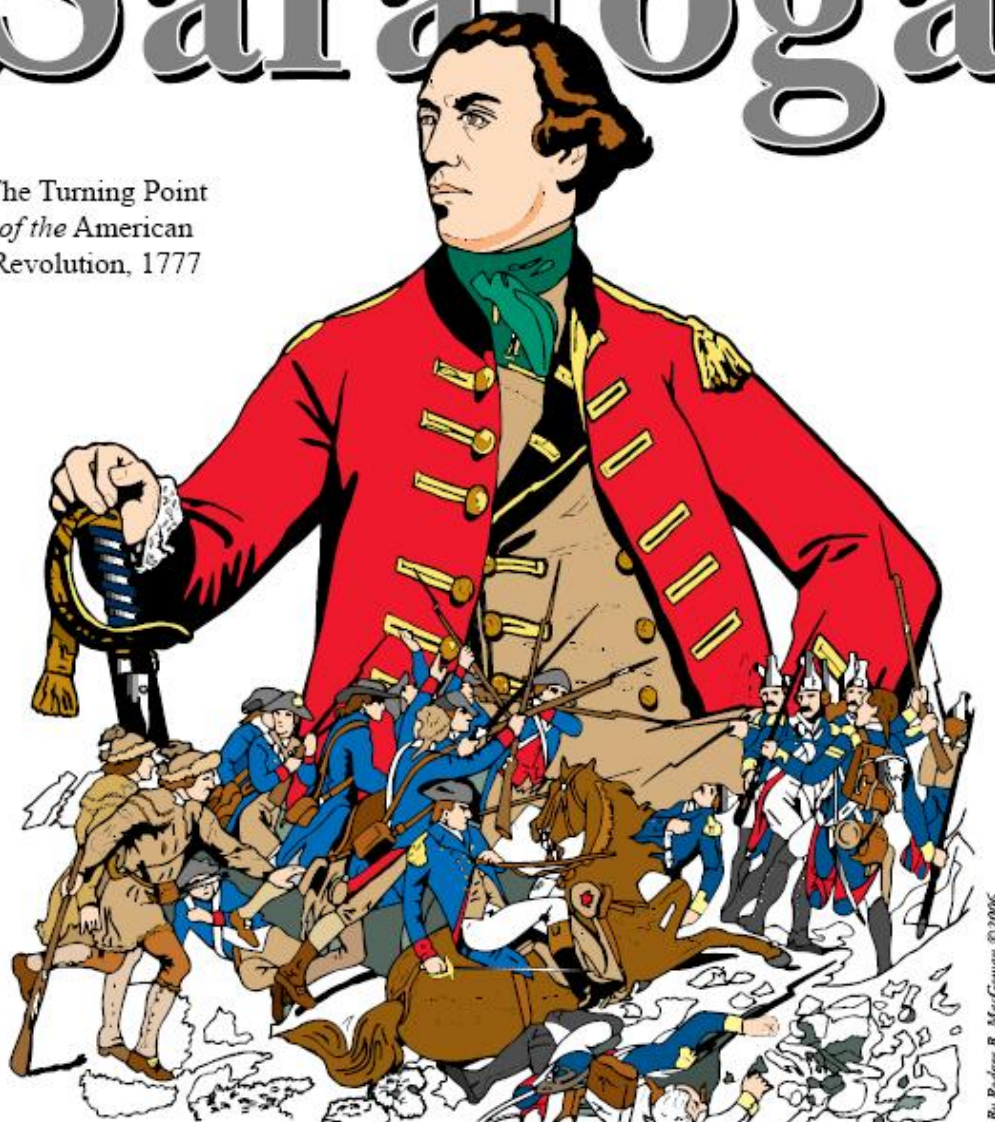


Saratoga

The Turning Point
of the American
Revolution, 1777



REGLES SPECIFIQUES

TABLE DES MATIERES

1. Préparation du jeu	2	6. Conditions de victoire du scénario	6
2. Comment gagner	2	7. Règles spéciales du scénario	6
3. Règles spéciales	3	Article historique : Saratoga	8
4. Variantes	4	Votre planche de pions de Saratoga 2 nd e édition	16
5. "Le Lendemain" Installation du scénario	5	Feuille de Suivi des Munitions	17

Traduction française : Philippe Jaranton



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1. Préparation du jeu

1.1 Couleurs

AMERICAINS :

- Bleu clair = Aile d'Arnold
- Bleu foncé = Aile de Gates

BRITANNIQUES :

- Rouge = Réguliers
- Marron = Milice et Auxiliaires
- Vert = Allemands

1.2 Déploiement américain

Le joueur américain place ses unités selon leur emplacement "de départ" (imprimé sur leur pion).

1.3 Déploiement britannique

Le joueur britannique place ses unités sur l'Echelle des Tours de Jeu selon leur Tour d'arrivée.

1.4 Durée du scénario

Le scénario commence au Tour 1 (8:00 AM), et se termine au Tour 12 (7:00 PM), sauf si un camp parvient à obtenir une victoire automatique.

1.5 Ordre des joueurs et Initiative

Aux Tours 1 et 2, seul le joueur britannique bouge — il n'y a pas de Tour pour le joueur américain. Au Tour de Jeu 3, l'Initiative va automatiquement au joueur américain. Aux Tours 4 à 12, l'Initiative est déterminée par un jet de dé modifié selon la règle standard 6.1.

1.6 Niveau des Moral d'Armée

Les niveaux de départ sont de 14 pour les deux joueurs.

1.7 Pions de Momentum

Le Britannique commence avec 1 pion de Momentum.

1.8 Bords de carte amis

Le bord Nord de la carte est ami pour le joueur britannique et le bord Sud de la carte est ami pour le joueur américain.

Une boîte complète de *Saratoga* contient :

- Une carte 22" x 34"
- Une planche de pions
- Un Livret de Règles de la série
- Ce Livret de Jeu
- Deux aides de jeu identiques
- Un dé à 10 faces
- Une feuille de Suivi des Munitions

2. Comment gagner

2.1 Victoire décisive britannique

Le joueur britannique remporte une victoire décisive si au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille occupe soit la Taverne Bemis (hexagone 2004) soit le Fort Nielson (hexagone 1407), sans la présence de ZOC ennemie dans l'hexagone, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. Exception : l'artillerie ne peut pas contrôler un hexagone.

2.2 Victoire Décisive américaine

A partir du Tour 6, le joueur américain remporte une victoire décisive si au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille occupe l'hexagone 2019, sans la présence de ZOC ennemie dans l'hexagone, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu.

2.3 Victoire substantielle

Cf. 16.3 dans les règles standard

2.4 Victoire marginale

Si il ne se produit aucune victoire automatique (décisive), une victoire marginale sera attribuée au joueur britannique, si il possède plus de Points de Victoire que l'Américain. Sinon, la partie se solde par une victoire marginale américaine.

2.5 Liste des Points de Victoire

- 2 VP Pour chaque unité ennemie de 2 Pas éliminée
- 1/2 VP Pour chaque unité ennemie de 2 Pas réduite à la fin de la partie
- 1 VP Pour chaque unité ennemie de 1 Pas éliminée
- 1VP Pour chaque unité ennemie capturée
- 1/2 VP Pour chaque unité ennemie dispersée à la fin de la partie
- 1 VP Si Arnold est capturé ou est touché (Britannique seulement)
- 1 VP Si Burgoyne est capturé ou est touché (Américain seulement)
- 1/2 VP Pour chaque autre leader ennemi capturé ou touché
- 1 VP Pour l'objectif géographique de la Ferme de Freeman (2.6)
- 1 VP Par hexagone de garnison américaine abandonné (3.6.2)

2.6 L'objectif géographique de la Ferme de Freeman

La zone de 10 hexagones (0915 à 0916, 1013 à 1016, et 1114 à 1117) située autour de la ferme de Freeman rapporte 1 VP à l'un des camps à la fin de la partie. Le joueur britannique reçoit 1 VP si il y a une unité de combat britannique hors artillerie dans la Ferme de Freeman (hexagone 1015) et si il n'y a aucune unité de combat ou ZOC américaines dans les hexagones de la zone d'objectif. Le joueur américain gagne 1 VP si il y a des unités de combat américaines dans au moins

deux hexagones adjacents à la zone de la Ferme de Freeman; la présence d'unités et/ou de ZOC britanniques n'ayant aucun effet sur cette détermination de VP.

3. Règles spéciales

3.1 Artillerie américaine

Les unités d'artillerie américaines ne peuvent pas bouger jusqu'à ce que le Britannique les ait attaqué individuellement au Corps à Corps (le Potentiel de Mouvement des unités d'artillerie est de zéro pour s'en souvenir). Si une artillerie américaine est obligée de Retraiter ou est Désorganisée suite à un Tir, elle doit se déplacer pour revenir dans son hexagone dès qu'elle le peut, et par le chemin le plus direct possible.

3.2 La route du fleuve [River Road]

La route du fleuve ne traverse pas les côtés d'hexagone de ruisseau en 2019/2119 et en 2410/2411. Une unité ne peut pas utiliser le coût de mouvement de la route ni effectuer de Mouvement Stratégique quand elle traverse l'un de ces côtés d'hexagone.

3.3 Pions de Momentum et perte des leaders

Si Burgoyne ou Gates sont capturés ou éliminés, leur propriétaire doit replacer un pion de Momentum dans la réserve. Si le propriétaire n'en possède aucun, son adversaire en prend un dans la réserve. Si il ne reste plus aucun pion de Momentum dans la réserve, il n'y a pas d'autre effet.

3.4 Leaders

3.4.1 Ancienneté des leaders

Américains : Gates suivi de Arnold, Lincoln, et de Warner.

Britanniques : Burgoyne suivi de Phillips, von Riedesel, et de Fraser.

3.4.2 Von Riedesel & Warner

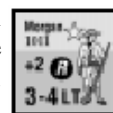
Tous les leaders peuvent s'empiler avec et commander toute unité de leur camp. **Exceptions** : Von Riedesel ne peut pas s'empiler avec ou commander des unités britanniques ou d'auxiliaires britanniques, mais il peut librement bouger à travers de telles unités pendant le Mouvement, une Retraite, ou une Désorganisation. Warner peut s'empiler avec toute unité américaine mais ne peut commander que la milice américaine.



NOTE DE CONCEPTION : Von Riedesel ne parlait pas anglais. De plus, il existait des préjugés au sein du corps des officiers britanniques contre les officiers étrangers qui commandaient des troupes britanniques.

3.4.3 Les fusiliers de Morgan

L'unité américaine des fusiliers de Morgan agit comme un demi leader (comme l'indique l'étoile) en ce qui concerne le jeu des pions de Tactique pour elle-même et pour toute unité empilée avec elle qui participe au Corps à Corps. Si elle est impliquée dans un combat multi-hexagones, il doit y avoir un leader pour les unités des autres hexagones pour pouvoir utiliser les pions de Tactique. Morgan possède les caractéristiques supplémentaires suivantes :



A. Si Morgan choisit de ne pas attaquer, ce que les unités de fusiliers peuvent faire, il ne compte pas comme demi-leader pour les autres unités empilées avec lui qui, elles, attaquent.

B. Une artillerie britannique située dans la ZOC de l'unité de fusiliers de Morgan ne peut pas tirer, même pas sur Morgan.

C. Avantage de l'empilement Morgan/Dearborn : Quand Morgan est empilé avec Dearborn, le DRM standard pénalisant les unités de fusiliers au Corps à Corps est ignoré.

3.5 L'AILE DE GATES

NOTE DE CONCEPTION : L'un des aspects intrigants de Saratoga fut ce qu'on appelle la controverse Gates-Arnold. Gates, le commandant de l'armée, préférait attendre l'assaut britannique contre les positions américaines de Bemis Heights. Arnold, le commandant en second de l'armée, était favorable à une attaque pour désorganiser l'approche britannique. Historiquement, un compromis des deux plans fut établi dans lequel Arnold fut autorisé à effectuer une sortie avec son aile de l'armée, tandis que Gates avec près des deux tiers des forces américaines restait à Bemis Heights.

3.5.1 Restriction de mouvement à Bemis Heights

Aucune unité de l'Aile de Gates de l'armée américaine ne peut aller au nord ou à l'ouest de la Ligne de Bemis Heights jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Ces unités peuvent bouger librement derrière la Ligne de Bemis Heights (exception : l'artillerie américaine ne peut jamais bouger (3.1)).

3.5.2 Libération de l'Aile de Gates

L'Aile de Gates est immédiatement libérée dès qu'une unité de combat britannique s'approche jusqu'à 4 hexagones de l'hexagone 2410 ou de l'hexagone 1407. Cette distance est le nombre d'hexagones compris entre l'hexagone 2410 ou 1407 et celui de l'unité britannique, en comptant l'hexagone de l'unité britannique mais pas le 2410 ou le 1407.

L'Aile de Gates peut également être libérée si Gates réussit un jet de Libération. A partir du Tour 8, le

Le joueur américain peut faire un jet de Libération au début de chaque Phase de Mouvement américaine. Si le jet de dé se trouve dans la plage de scores imprimée sur l'Echelle des Tours de Jeu pour le Tour correspondant, l'Aile de Gates est libérée.



Major General Horatio Gates

Middle Branch Ford : Le joueur américain soustrait 1 au jet de dé de "Libération de Gates" pendant les Tours où le joueur britannique ne contrôle pas l'hexagone 1011. Le contrôle est défini par l'occupation ou le passage en dernier d'une unité de combat en Ordre de Bataille, autre que de l'artillerie, dans l'hexagone, sans tenir compte d'éventuelle Zone de Contrôle ennemi. Une fois que l'Aile de Gates est libérée soit par la proximité des Britanniques soit par le jet de dé, la restriction de mouvement de Bemis Heights est levée jusqu'à la fin de la partie.

3.6 Obligation d'occupation américaine

3.6.1 Hexagones à occuper

Le joueur américain doit occuper les hexagones 2207, 2108, 2008, 1807, 1707, 1508, 1407, et 1406 avec au moins une unité de combat hors artillerie chacun, jusqu'à ce que les Britanniques occupent l'hexagone ou un hexagone adjacent. Cette obligation d'occupation n'est vérifiée qu'à la fin de chaque Phase de Mouvement américaine.

3.6.2 Hexagones d'occupation abandonnés

Le joueur américain peut choisir d'abandonner un hexagone avant que les actions britanniques n'annulent l'obligation d'occupation; cependant, le joueur britannique gagne 1 VP par hexagone abandonné. Ce VP n'est pas perdu si le joueur américain réoccupe l'hexagone.

3.7 Renseignement (Optionnel)

Le joueur britannique ne peut pas examiner les piles américaines.

NOTE DE CONCEPTION : Sans son contingent d'Indiens, Burgoyne était pratiquement aveugle alors qu'il s'enfonçait en territoire ennemi.

3.8 Renforts britanniques

Les renforts britanniques sont placés dans l'hexagone 2031 (marqué par un 'B') au début de la Phase de Mouvement britannique du Tour de leur arrivée. Le placement sur la carte ne coûte aucun Point de Mouvement. Les unités peuvent dépenser tout leur Potentiel de Mouvement et effectuer un Mouvement Stratégique pendant le Tour de leur entrée en jeu.

3.9 Brouillard

3.9.1 Chances qu'il y ait du brouillard

Aux Tours de Jeu 1 et 2, avant le Tour du joueur ayant l'Initiative, jetez un dé et consultez la table ci-dessous pour savoir si il y a du brouillard :

TOUR DE JEU 1

- 0-1 = Brouillard Dense
- 2-7 = Brouillard Modéré
- 8-9 = Clair

TOUR DE JEU 2

- Automatiquement clair si le Tour 1 était clair
- 1 = Brouillard Dense
- 0-4 = Brouillard Modéré
- 5-9 = Clair

Modificateur du Tour 2 :

- 1 si le Tour 1 avait du Brouillard Dense

3.9.2 Effets du brouillard

BROUILLARD DENSE : Le Tour de Jeu complet est sauté. Passez directement au Tour suivant. Si il y avait du Brouillard Dense au Tour de Jeu 1, le jet de dé de brouillard du Tour 2 est modifié par un DRM de -1.

BROUILLARD MODERE : Aucune unité ne peut effectuer de Mouvement Stratégique et aucune unité ne peut effectuer de Tir.

CLAIR : Aucune règle spéciale n'est appliquée. Si le résultat de brouillard est Clair au Tour de Jeu 1, il est automatiquement Clair au Tour de Jeu 2.

4. VARIANTES

4.1 L'avis de Gates prévaut

Aucune unité américaine ne peut aller au nord ou à l'ouest de la Ligne de Bemis Heights jusqu'à ce qu'elles soient libérées. Le joueur britannique ne reçoit aucun Point de Victoire pour le contrôle de la zone d'objectif de la Ferme de Freeman.

4.2 L'avis d'Arnold prévaut

Toutes unités américaines sont considérées comme étant libérées au Tour de Jeu 3. Ignorez les règles du chapitre 3.5 plus haut. Le joueur américain doit quand même respecter les règles d'obligation d'occupation du chapitre 3.6.

Scénario "Le Lendemain"

5. "Le Lendemain", installation

5.1 Déploiement britannique:

Hexagone Unités

1920 :	<i>Phillips</i> , artillerie lourde, infanterie ad-hoc, & Fléchettes
2019:	Bateliers, marins, & Fléchettes
2214:	2nd Chasseurs
2016:	Pausch
2117:	von Specht
1415:	47 ^{ème}
1518:	<i>Burgoyne</i> & Prince Ludwig
1517:	20 ^{ème} (réduit) & Fléchettes
1417:	21 ^{ème} Fusiliers (réduit) & Fléchettes
0711:	9 ^{ème} Combattant [Fighting]
0812:	<i>Baron von Riedesel</i> , infanterie de Von Riedesel, & Spangenberg
1015:	Milice canadienne, artillerie de réserve, & Fléchettes
1918:	Erb-Prinz
0911:	Jaegers & 1 ^{er} Chasseurs
0510:	Grenadiers Britanniques
0610:	<i>Fraser</i> & 24 ^{ème}
0409:	Comte de Balcarres
0405:	Rangers
0912:	Grenadiers Allemands
0813:	Von Rhetz
0714:	Loyalistes de N.Y. & Walker

NOTE : Les Indiens Ottawa se placent n'importe où en dehors de la Ligne de Bemis Heights à au moins 4 hexagones de distance. Le 62^{ème} et Jones ne sont pas utilisés dans ce scénario.

5.2 Déploiement américain

Selon les indications imprimées "au départ" sauf pour les unités suivantes :

Hexagone Unités

1106:	Milice du Connecticut de Cook
1309:	2 ^{ème} Ma.
1505:	Morgan (réduit), Dearborn, & Kosciuszko
2004:	<i>Lincoln</i> & la Cavalerie Légère du

Connecticut

2210:	12 ^{ème} Ma.
1108:	8 ^{ème} Ma.
1911:	17 ^{ème} Albany
2410:	2 ^{ème} Albany

NOTE : Le 2^{ème} New Hampshire est déployé côté réduit. Le 1^{er} New Hampshire et la Milice du Connecticut de Latimore ne sont pas utilisés dans ce scénario.

5.3 Momentum, morale et initiative

Momentum : Les Britanniques commencent avec 1 pion de Momentum

Moral d'Armée : Les deux camps ont un Moral d'Armée de départ de 14

Initiative :

Si vous utilisez les règles optionnelles du Brouillard et qu'il y a du brouillard au Tour 1 :

- Tour 1, Britannique uniquement
- Tour 2, Britannique suivi de l'Américain
- Tour 3 et après, au hasard

Si vous n'utilisez pas les règles optionnelles du Brouillard ou si vous les utilisez mais qu'il n'y a pas de brouillard au Tour 1 :

- Tour 1, Britannique uniquement
- Tour 3 et après, au hasard

5.4 Règle optionnelle : Placement libre.

1. Les Américains se déploient en premier n'importe où dans la Ligne de Bemis Heights. *Exceptions : Les règles d'obligation d'occupation sont toujours de mise et l'artillerie américaine doit toujours être placée dans ses hexagones désignés.*

2. Les Britanniques se déploient en second n'importe où au nord de Mill Creek et de son affluent le Middle Branch. *Exceptions : Les unités britanniques déployées dans des hexagones contenant des fléchettes doivent quand même y être placées pendant le déploiement et le joueur britannique doit occuper les hexagones 1015, 1518, 1920 et 2019 comme spécifié dans les Obligations d'Occupation Britanniques (7.6).*

3. Toutes les unités désignées comme réduites ou non utilisées dans le scénario "Le Lendemain" sont toujours considérées comme étant dans ces statuts.

6. Conditions de victoire du scénario

6.1 Victoire Décisive britannique

Si au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille, autre que de l'artillerie, occupe soit la Taverne Bemis (hexagone 2004) soit le Fort Nielson (hexagone 1407), avec ou sans présence de Zone de Contrôle ennemie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. *NOTE : Ceci diffère légèrement des conditions de victoire automatique décrites dans la règle spécifique 2.1*

6.2 Victoire Marginale britannique

Le joueur britannique ne peut pas remporter de Victoire Marginale dans le scénario "Le Lendemain".

NOTE DE CONCEPTION : Tout sauf l'ouverture de la route qui mène à Albany pouvait mener l'armée de Burgoyne à son éventuelle destruction. Terminer la journée sans finalement prendre le contrôle de Bemis Heights n'est pas suffisant pour déclarer une Victoire Marginale. L'obligation est du côté du joueur britannique qui doit porter la bataille chez les américains ou perdre la partie.

6.3 Victoire Décisive américaine

Si au moins 1 unité de combat en Ordre de Bataille occupe soit le train de bagages (hexagone 2019) soit le QG britannique (hexagone 1518), sans la présence d'une Zone de Contrôle ennemie, à la fin de n'importe quel Tour de Jeu. *NOTE : Ceci diffère légèrement des conditions de victoire automatique décrites dans la règle spécifique 2.2*

6.4 Victoire Marginale américaine

Le joueur américain remporte une Victoire Marginale si le joueur Britannique ne parvient pas à remporter une Victoire Décisive ou Substantielle (16.3 des règles standard), quel que soit le nombre relatif de Points de Victoire acquis.

7. Règles spéciales du scénario

7.1 Epuisement des munitions américaines Feuille de Suivi des Munitions [Ammo Depletion Log]

Chaque fois que l'une des unités listées sur la Feuille de Suivi des Munitions participe à un Corps à Corps, que ce soit en attaque ou en défense, cochez 1 case. Toutes les unités sauf Morgan ont une limite de 2 cases. Placez un marqueur Munitions Epuisées [Ammo Depletion] sur toute unité qui entame sa phase de Corps à Corps avec toutes ses cases cochées.

7.2 Effets de l'épuisement des munitions

1. L'unité perd sa Zone de Contrôle. *Exception: Cf.*

Morgan & l'épuisement des munitions (7.3).

2. L'unité ne peut plus être choisie comme Unité de Tête lors d'un Corps à Corps si elle est empilée avec des unités de combat en Ordre de Bataille qui n'ont pas encore toutes leurs munitions épuisées.

3. L'unité subit un modificateur de "1" au jet de dé de Corps à Corps comme suit :

a. Défenseur : -1 si au moins un attaquant a ses munitions épuisées.

b. Attaquant : +1 si au moins un défenseur a ses munitions épuisées.

7.3 Morgan & l'épuisement des munitions

Morgan a deux ensembles de cases. Il n'a qu'une seule case pour le Corps à Corps. Une fois qu'elle est cochée, il subit les effets n°2 et n°3 décrits ci-dessus. Morgan a 3 cases grisées pour le Tir des fusils. Chaque fois que Morgan fait feu lors de la Phase de Tir des Fusils, cochez l'une de ces cases. Une fois que les 3 cases ont été cochées, Morgan perd sa capacité de Tir.

Une fois que Morgan a perdu sa capacité de Tir, il perd également sa Zone de Contrôle.

Les unités ennemies n'ont plus à payer la pénalité de +1 MP pour entrer ou quitter sa ZOC. Sans ZOC, il perd également sa capacité d'interdire le tir d'artillerie ennemi parce qu'il est adjacent.

Notez qu'il y a 2 marqueurs de Munitions Epuisées [Ammo Depletion] pour Morgan. Un marqueur indique "Morgan Close Combat". L'autre marqueur indique "Morgan Rifle Fire". Il doivent être utilisés de manière adéquate et potentiellement tous les deux, car leurs effets sont différents.

7.4 Artillerie lourde

Les unités britanniques "d'Artillerie Lourde [Heavy Artillery]" et "d'Artillerie de Réserve [Reserve Artillery]"



sont considérées comme étant des canons de 12 lb ou plus, avec une portée de 4 hexagones. Le canon long permet de les distinguer et elles n'ont que 2 Points de Mouvement.

Règle optionnelle : Traitez l'unité "d'Artillerie Lourde" de l'hexagone 1920 comme ayant zéro Points de Mouvement (MP). Elle est installée en batterie, exactement comme les unités d'artillerie américaines, et subit les mêmes restrictions décrites dans la règle spécifique 3.1.

7.5 Renforts américains

Les renforts américains du Tour 3 arrivent par l'hexagone 2101. Ils ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique au Tour de leur arrivée. Ils doivent respecter les limites d'empilement à la fin de la Phase de Mouvement américaine.

Règle optionnelle : Le joueur américain doit secrètement choisir, au début de la partie, si il utilise ces troupes. Il le note sur une feuille de papier qu'il révèle à sa moitié du Tour 3. Si il emploie ces troupes, le Moral d'Armée diminue de 1 point au début de sa moitié du Tour 3.

NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, ces troupes arrivèrent le 25 septembre et représentaient les premiers des milliers de miliciens de la Nouvelle Angleterre qui avaient rejoint les rangs de Gates pendant les semaines qui aboutirent à la "Seconde bataille de Saratoga". Cette règle optionnelle permet au joueur américain d'acheminer ces renforts à marche forcée au prix d'un point de Moral d'Armée.

7.6 Obligation d'occupation

Le joueur américain doit occuper les 8 hexagones d'occupation selon la règle spécifique 3.6. Si il abandonne volontairement (un de) ces hexagone(s) avant que les actions britanniques suppriment cette obligation d'occupation, il doit diminuer son Moral d'Armée de 1 point par hexagone ainsi abandonné. Le joueur américain ne recouvrera pas cette perte de Moral d'Armée même si il revient ensuite dans l'hexagone(s) d'occupation. *NOTE :* ceci diffère légèrement de la règle spécifique 3.6.2 qui stipule une perte de Points de Victoire.

Le joueur britannique doit occuper les hexagones 1015, 1518, 1920 et 2019 de manière similaire.

7.7 Libération de Gates

La règle spécifique 3.5 n'est pas effective dans le scénario "Le Lendemain". A part l'obligation d'occupation des hexagones décrite ci-dessus, l'aile de Gates de l'armée américaine peut bouger librement.

7.8 La consignation de Benedict Arnold

Arnold ne peut jamais s'empiler avec Gates. Arnold ne peut pas quitter son hexagone de départ (1407) jusqu'à ce qu'une unité du joueur britannique entre dans la Ligne de Bemis Heights. Ensuite, Arnold peut bouger librement.



NOTE DE CONCEPTION : Arnold est consigné dans ses quartiers à Fort Nielson. Le refus de Gates de mentionner Arnold ou sa Division pour leur rôle joué lors des combats de la veille avait exacerbé l'hostilité qui couvait entre les deux hommes. La source de cette hostilité résidait beaucoup plus dans la rivalité qui existait entre les forces de la Nouvelle Angleterre (menées par Gates) et celles de New York (menées par Schuyler et Arnold) que dans l'antagonisme des personnalités des deux hommes. Quand Arnold se plaignit de l'affront du rapport officiel de la bataille, Gates l'assigna dédaigneusement dans ces quartiers. Cependant, l'impétuosité d'Arnold et sa soif de bravoure et de gloire, le firent désobéir aux ordres quand il devint évident que l'attaque britannique était sur le point d'atteindre les positions américaines.

Règle optionnelle : Arnold ne peut pas bouger jusqu'à ce que son hexagone de départ soit attaqué au Corps à Corps, après quoi il peut bouger librement.

Unités uniquement utilisées dans le scénario "Le lendemain"

 1-2-6	 1-1-6	 3-4	 3-4	 3-4	 1-4
 1-2-4	 2-4	 3-2	 2-2	 1-4	 1-4

SARATOGA

La bataille de la Ferme de Freeman

“Les deux armées semblaient déterminées à vaincre ou à mourir.” —Brigadier Général John Glover
par le concepteur Mark Miklos

I

L'indépendance américaine fut acquise sur de nombreux champs de bataille sanglants; de Lexington à Yorktown et de Ninety Six, en Caroline du Sud, à Philadelphie. Durant toute l'étendue de la guerre, il n'y eut guère de spectacle équivalent à la marche de l'Armée du Canada du Lt. Général John Burgoyne qui se rendit au sud en passant par les étendues sauvages de l'Adirondack jusqu'à son rendez-vous avec le destin.

Le plan de campagne du gouvernement britannique pour l'année 1777 prévoyait que le Général Burgoyne parte au sud depuis le Canada jusqu'au Lac Champlain. Sa mission était de capturer le Fort Ticonderoga, “puis, aussi promptement que possible, d'aller avec toute l'expédition à Albany et de se mettre aux ordres de Sir William Howe.” La Vallée Champlain était d'une importance vitale car le lac et le fleuve Richelieu formaient une route fluviale à travers les forêts sans route qui s'étendaient des hauteurs du fleuve Hudson jusqu'à la Vallée du St. Laurent. Les deux camps utilisèrent cette route durant la Guerre de Sept Ans, et lors des guerres contre les Natifs américains pendant des siècles.

Howe, commandant en chef britannique stationnant dans la ville de New York avec 16.000 hommes, devait remonter la vallée du fleuve Hudson jusqu'à Albany. Au même moment, une force de diversion plus petite aux ordres du Colonel Barry St. Leger devait descendre la Vallée Mohawk depuis le Lac Ontario pour les rejoindre à Albany. Confrontés à ces trois offensives simultanées, les Américains ne pouvaient pas se concentrer contre l'une d'entre elles. La Nouvelle Angleterre allait être séparée du reste des colonies. La rébellion, apparemment plus forte ici, allait être isolée et défaite.

Le Général Washington, dans ses quartiers d'hiver à Morristown au New Jersey, était préoccupé par la menace que représentait l'importante armée de Howe. Ce n'est que plusieurs jours après que Burgoyne ait soumis ses “Réflexions pour Mener la Guerre depuis le Canada” à Lord Germain à Londres, que Washington annonça qu'une invasion britannique passant par le Lac Champlain était “contre toute probabilité”. De ce fait, il ne fit aucun effort pour renforcer le Major Général Philip Schuyler,

commandant du Département Nord, préférant à la place concentrer toute sa force pour s'opposer à Howe.

II

Burgoyne commandait une force importante. Il y avait approximativement autant de soldats britanniques que de mercenaires allemands; représentant en tout 7.661 fantassins. Avec l'ajout des milices canadiennes et du parti Tory, des auxiliaires indiens, et d'un convoi de canons, sa force s'élevait à environ 9.000 combattants. Il se mirent en marche le 6 juin, certains d'avoir plus de force que nécessaire pour écraser et disperser les Américains.

Leur avance au sud à travers le paysage des étendues sauvages d'Adirondack fut un spectacle merveilleux. Ils mirent sur pied une immense flotte intérieure constituée de barques et canots en bois, de bateaux à fond plat, de canonnières, de bricks, et de sloops. Il y avait des Indiens avec des peintures de guerre, des Allemands en bleu ou en vert, et des Britanniques en rouge écarlate. Les coiffures étaient tout autant diversifiées : peau d'ours, cuir, tricornes, à bord relevé et à plumes. De nombreux soldats britanniques avaient coupé la queue de vaches canadiennes et les avaient teintés avec des couleurs vives pour désigner leurs régiments respectifs. Plusieurs centaines de tambours, de fifres, et de cors accompagnaient le spectacle.

Quand son expédition atteignit Crown Point, douze miles au dessus de Ticonderoga, Burgoyne donna le ton de la campagne : “Les engagements requis pour cette expédition particulière sont critiques et remarquables. Durant notre progression, certaines occasions peuvent se produire, pour lesquelles aucune difficulté, aucune tâche ni aucune vie ne seront épargnées. CETTE ARMEE NE DOIT PAS RETRAITER”.

Entre temps à Ticonderoga, il y eut un changement de commandement en juin. Le nouvel arrivant, le Major Général Arthur St. Clair, était un vétéran de la Guerre de Sept Ans, de la récente campagne canadienne, et des affrontements de Trenton et de Princeton. Alors qu'il passait en revue son nouveau contingent de 2.500 hommes, St. Clair se lamentait, “Ayant réparti chaque homme dont je disposais aux différents ouvrages et le long des lignes de défense, ils devaient pratiquement être à portée de voix les uns des autres; mais le



General Sir John Burgoyne

Congrès était persuadé que l'ennemi ne tenterait rien dans ce secteur, et jugeait que ce faible nombre d'hommes était suffisant pour construire les ouvrages dont on m'avait confié la charge".

Les Américains réalisèrent trop tard que la progression de Burgoyne n'était pas une feinte. Le 2 juillet à trois heures de l'après midi, des éléments avancés de l'infanterie légère britannique commencèrent à faire feu sur les positions américaines. Burgoyne s'aperçut rapidement que le Mont Defiance de 750 pieds, situé légèrement au sud et à l'ouest du fort, dominait l'ensemble des positions américaines ainsi que la route fluviale au sud. Les Américains estimaient que la montagne était trop raide pour que l'artillerie puisse y accéder et l'avaient laissée sans défense. Le Major Général William Phillips était le commandant en second de Burgoyne et un artilleur expert. Il déclara : "Là où une chèvre peut aller, un homme peut y aller; et là où un homme peut aller, il peut emmener un canon". Le génie britannique commença à tailler une route le long de la pente opposée trois jours plus tard.

Réalisant que sa position était devenue intenable, St. Clair se retira pendant la nuit du 5 juillet. Environ 400 soldats retraitèrent par bateau jusqu'à Skenesborough sur la rive sud du lac. Le reste de la garnison traversa un pont flottant vers la rive est du lac puis se dispersa à Vermont. Plus tard, leur arrière-garde fut défaite à Hubbardton le 7 juillet. Burgoyne avait conquis le Gibraltar de l'Ouest et avait ouvert le front nord.

Les Britanniques avancèrent jusqu'à Skenesborough puis le long de la Wood Creek semi-navigable jusqu'à Fort Anne. De là, une bande de terre marécageuse de dix miles de long devait amener l'armée d'invasion jusqu'au fleuve Hudson. Cependant, c'est cette

transition entre le transport fluvial et le convoi terrestre qui allait s'avérer être décisif. La progression britannique durant les semaines suivantes ralentit fortement. Les forces de Schuyler qui retraitsaient abattaient des arbres, inondaient les pistes, et de manière générale utilisaient le plus possible la nature pour gêner l'avance britannique. Il leur fallut 20 jours pour couvrir à peine vingt miles ! Enfin, le 30 juillet, l'armée britannique émergea des étendues sauvages à Fort Edward.

Une semaine plus tôt, le 23 juillet, Sir William Howe quitta la région de la ville de New York non pas pour Albany mais pour la mer dans une campagne amphibie visant Philadelphie. L'arrivée de cette force à Head of Elk, au Maryland, le 25 août, était pour Washington le signe clair de l'intention de Howe d'attaquer le Capitole. Alors qu'il transférait ses forces au sud pour faire face à cette menace, il déclara : "Que toute la Nouvelle Angleterre se soulève et écrasons Burgoyne."

Burgoyne n'eut pas connaissance du mouvement de Howe avant le 28 août alors qu'il se trouvait à Batten Kill face au village de Saratoga. Au même moment il apprit également le recul de la diversion de St. Leger à Fort Stanwix, dans la vallée Mohawk. Son contingent allemand avait déjà perdu la bataille de Bennington le 16 août en subissant près de 1.000 pertes. La plupart de ses alliés indiens avaient quitté l'expédition en partie à cause de l'incident Jane McCrea. Ainsi affaibli, aveugle et profondément entré en territoire ennemi, les nouvelles que Howe ne venait pas en soutien étaient alarmantes.

Dans ses "Réflexions", Burgoyne suggérait trois alternatives postérieures à la prise de Ticonderoga. L'une d'entre elles était une avance jusqu'à Albany comme diversion tandis que Howe progressait, "avec la totalité de sa force au sud". Néanmoins, le scénario dans lequel lui et St. Leger devaient se retrouver à Albany et subordonner leur commandement à Howe venant de la ville de New York était l'élément fondamental de son plan et, il le présumait, la base de ses instructions. Les ordres de Burgoyne étaient nets et précis. Burgoyne et St. Leger devaient "ne jamais perdre de vue leur jonction attendue avec Sir William Howe comme objectif principal". Howe de son côté, insista plus tard sur le fait qu'il n'avait jamais reçu l'ordre de marcher sur Albany.

Tandis que la saison s'avancait et que Burgoyne faisait le point sur sa situation, les Américains se ralliaient à leur nouveau commandant, le Major Général Horatio Gates. Schuyler s'était replié à Albany où il avait rassemblé 4.500 hommes et comptait faire une pause. Malgré une retraite menée de manière satisfaisante pendant laquelle ses hommes avaient entravé l'avance de l'ennemi, Schuyler ne put



Major General Benedict Arnold

se défaire des doutes causés par sa défaite de Ticonderoga. De plus, il y avait toujours eu des frictions entre Schuyler, représentant de l'aristocratie hollandaise de la Vallée de l'Hudson, et les habitants de la Nouvelle Angleterre qui composaient la majorité des forces dans le Département du Nord.

Gates, de son côté, avait servi comme Premier Adjudant Général de Washington et avait la bonne réputation de se soucier des soldats du rang. Sa nomination, ajoutée aux nouvelles de la victoire américaine de Bennington et de l'offensive échouée de St. Leger, eut un effet électrisant parmi les troupes. Le moral monta en flèche car ceux qui se sentaient honteux de la récente retraite cherchaient désormais à se racheter. N'attendant que le temps nécessaire pour rassembler de nouveaux renforts, Gates marcha au nord le 8 septembre avec une armée de plus de 9.000 hommes. Dans ses ordres, Gates déclara : "Si la juste cause de la liberté et la joie de la postérité sont des motivations qui stimulent l'armée pour affronter ses impitoyables ennemis mercenaires, l'heure est venue où ils sont appelés par leur pays, par leur général, par toutes les raisons, humaine et divine, pour vaincre leurs ennemis".

Un membre clé de l'équipe de Gates était le Colonel polonais Tadeusz Kosciuszko du génie. Il choisit Bemis Heights, situé à trois miles au nord du village de Stillwater, comme lieu où les Américains allaient tenter de stopper l'avance de Burgoyne. Même un examen sommaire de la carte est suffisant pour en comprendre la raison. Là, les berges du fleuve s'élèvent soudainement formant des falaises de plus d'une centaine de pieds de haut. Il n'y a qu'une étroite bande de terre entre les hauteurs et le fleuve le long

duquel la River Road court jusqu'à Albany. A l'ouest des falaises, des cours d'eau coulent dans des ravins étroits mais profonds jusque dans l'Hudson en traversant les terres densément boisées. Ici et là se trouvent des fermes isolées dans de petites clairières qui sont reliées entre elles par quelques chemins pédestres et traces de chariots.

Les hauteurs devinrent une véritable fourmilière en activité quand Kosciuszko décida des emplacements d'artillerie et fit construire des retranchements et des parapets. Le Colonel James Wilkinson, Député Adjudant Général de Gates, décrit les défenses : "La droite du Général Gates occupait le sommet de la colline près du fleuve auquel elle était connectée par une profonde tranchée. D'importantes batteries défendaient les extrémités de son camp, et l'intervalle était renforcé par un parapet sans retranchements, constitué de troncs d'arbres abattus, de rondins, et de barrières. A l'angle nord-est, près de la maison de Mr. Nelson, se tenait la maison en rondins. Un double étage de rondins la renforçait sur trois côtés. D'importantes batteries, positionnées de manière circulaire, s'étiraient à environ 150 pieds au sud. Une tranchée profonde et une ligne de solides palissades entouraient le tout. Une fois achevé, cela formait un solide rempart".

Le jour suivant l'arrivée des Américains à Bemis Heights, les Britanniques traversèrent l'Hudson et atteignirent les berges ouest à dix miles de là près du village de Saratoga. L'avis de Burgoyne concernant sa situation était que ses ordres étaient inflexibles. Il devait pousser jusqu'à Albany, particulièrement depuis que la saison s'avavançait et que l'automne se faisait sentir. Il rassembla un mois de ravitaillement, traversa le fleuve et, estimant se trouver tout près d'Albany, fit méthodiquement mouvement au sud contre un ennemi qu'il savait se trouver devant lui mais dont la position et l'effectif exacts lui étaient inconnus. Le soir du 14 septembre, les Britanniques pouvaient entendre des coups de feu américains. Le 17, seulement quatre miles les séparaient.

III

L'examen du journal de route de Burgoyne révèle que bien que l'armée britannique avait été préparée à l'action depuis qu'elle avait traversé l'Hudson, aucun ordre spécial indiquant l'intention d'attaquer le camp américain le 19 septembre n'avait été donné. Selon Wilkinson, "Cette bataille fut parfaitement accidentelle; aucun des généraux n'avait planifié d'attaque à ce moment là. Le mouvement de Burgoyne visait à prendre position sur les hauteurs situées en face du Grand Ravin pour embrasser notre front et atteindre les magasins, et sur notre flanc les défenses de notre camp n'étant même pas à moitié achevées et des renforts arrivant chaque jour, il n'était pas dans l'intention du Général Gates de tenter une action".

Le Major Général Benedict Arnold, commandant en second de Gates, avait une opinion différente : “Quand on nous apprit que l’ennemi approchait, j’ai pris la liberté de donner mon opinion qui était que nous devions nous mettre en marche et les attaquer”. Arnold était en faveur d’une attaque de désorganisation. Il estimait que cela empêcherait les Britanniques de déployer dans la forêt leur artillerie bien supérieure. De plus, les Américains pouvaient se replier dans leurs positions préparées au cas où l’attaque échouerait. Quand des observateurs rapportèrent que les forces de Burgoyne étaient en marche en direction de la gauche des Américains, Gates acquiesça et ordonna à Arnold d’envoyer l’infanterie légère et, si nécessaire, de l’appuyer avec d’autres unités de son aile.



Colonel Daniel Morgan

Les Britanniques furent retardés le matin du 19 par un épais brouillard. Leur avance en 3 colonnes ne commença pas avant 9h30 du matin. Le Brigadier Général Simon Fraser commandait la plus grande force constituée de 2.400 soldats. Il devait gagner la gauche des Américains dont Burgoyne avait appris par des déserteurs américains que les défenses n’étaient pas achevées. De plus, la position élevée de ce flanc dominait toute la position de Bemis Heights. Fraser commandait les unités d’élite de l’armée, les auxiliaires, et douze pièces d’artillerie.

La colonne centrale comprenait 1.600 soldats de ligne britannique et quatre pièces d’artillerie. Leur objectif était de se rendre à la ferme de Freeman et d’avancer jusqu’au centre de la position américaine. Burgoyne

lui-même accompagna cette force et laissa les instructions suivantes à ses commandants subordonnés : “En cas d’action, le Lt. Général se trouvera près du centre de la ligne britannique, ou il laissera la consigne sur l’endroit où il pourra être trouvé.”

Sur la River Road, le Major Général Baron Friedrich von Riedesel commandait 1.400 soldats de la ligne allemande et quatre pièces d’artillerie. Leur mission était de menacer la droite des Américains et d’exploiter toute ouverture qui pourrait se présenter. Des coups de canon devaient coordonner l’avance simultanée des trois colonnes.

Agissant en tant qu’arrière-garde et protégeant l’imposant train de bagages et le parc d’artillerie, se trouvait le régiment d’infanterie Hesse-Hanau, ainsi que des Dragons allemands à pied et le 47^{ème} Régiment Britannique. Ensemble, ils représentaient 1.000 autres soldats.

Vers 12h30, les fusiliers de Dan Morgan, qui occupaient la maison et les dépendances de la ferme de Freeman, ouvrirent le feu sur l’avant-garde de la colonne centrale britannique alors qu’elle entra dans la clairière de la ferme. Les soldats britanniques furent dispersés par un tir précis et s’enfuirent dans la ligne d’arbres située au nord. Se ruant à leur poursuite, les hommes de Morgan plongèrent tête baissée dans le corps principal britannique et furent aussitôt repoussés par un tir de volée dense. On entendit Morgan hurler “Seigneur, je suis perdu” alors qu’il tentait désespérément de rallier ses hommes.

Finalement, les fusiliers se reformèrent dans la ligne d’arbres le long de l’orée sud de la clairière de Freeman. De cette position, ils ciblerent le corps des officiers britanniques et les détachements d’artillerie. Constatant l’efficacité des fusils américains, Burgoyne dira plus tard: “Durant ces événements beaucoup s’étaient positionnés dans de grands arbres à l’arrière de leurs lignes, et il se passait rarement quelques minutes d’intervalle de fumée sans que des officiers ne soient fauchés par un seul coup de feu”. En une seule batterie de deux fusils, les hommes de Morgan touchèrent dix neuf de vingt deux artilleurs.

Pendant ce temps, les bataillons de Fraser approchaient toujours alors que le 24^{ème} Régiment était suffisamment proche pour être envoyé en soutien au centre. Sur la River Road, von Riedesel entendait les coups de feu sur sa droite tandis que son détachement travaillait à réparer le pont qui enjambait le Grand Ravin.

D’autres unités américaines commencèrent à arriver quand Arnold engagea les régiments de son aile. Le premier à être sur les lieux fut le 1^{er} New Hampshire

qui se mit en ligne, tira une volée, et qui chargea. Les Hommes du New Hampshire entrèrent en contact avec le centre britannique tenu par le 62^{ème}, hésitèrent, puis se replièrent face à un tir dévastateur de mousquets. Temporairement démoralisé, le 1^{er} New Hampshire se rallia quand les 2^{ème} et 3^{ème} New Hampshire vinrent par le sud. La ligne de bataille américaine se forma vers 14h00 et une réédition de l'attaque fut faite contre le centre britannique à la ferme de Freeman.

Fraser s'inquiéta que son flanc droit soit contourné et que les bagages britanniques à l'arrière soient menacés. Il cessa son avance et étendit une ligne de bataille jusqu'à Burgoyne. Von Riedesel se redéploya également afin d'avoir une colonne indépendante prête à se précipiter en soutien du centre britannique où le fracas de la bataille augmentait.

Menés par la Milice du Connecticut du Colonel Cook, d'autres régiments américains vinrent, firent feu, et chargèrent à travers la clairière pour se débarrer face au tir intensif britannique. La mitraille de l'artillerie britannique aida à désorganiser les attaques américaines les unes après les autres. Mais le prix fut élevé. Les canons britanniques sans servants restaient souvent silencieux jusqu'à ce que des hommes de l'infanterie constamment attaquée puissent les utiliser. Quand les tuniques rouges contre-chargèrent à la baïonnette, les Américains tinrent leur position à l'extrémité sud du champ de bataille et repoussèrent les Britanniques.

Durant toute l'après midi, Arnold poussa ses hommes en avant. Montrant l'exemple, il mena leurs charges et leurs manœuvres. Il fut vu galopant de long en large le long de la ligne sur son énorme cheval noir Warren, hurlant "En avant les gars. Dépêchez vous, mes braves garçons !". Tout au long de l'après midi, le gros des attaques américaines se concentra sur le centre britannique, où Arnold, à la tête de cinq régiments, tenta de percer. "Le théâtre des événements était tel," raconta Wilkinson, "que bien que les combattants changèrent de position une douzaine de fois au cours de la journée, l'affrontement s'acheva au point où il avait commencé, tel les vagues d'une mer houleuse, avec une alternance des avantages pendant quatre heures sans aucun moment de répit".

Décrivant la scène, le Brigadier Général américain John Glover déclara : "Les deux armées semblaient déterminées à vaincre ou à mourir. A son tour, l'ennemi nous repoussait quelques fois. Ils étaient hardis, intrépides, et se battaient comme des héros. Je puis vous assurer que nos soldats étaient tout autant hardis et courageux, et qu'il se battaient comme un seul homme".

Selon Burgoyne, "Quelques actions furent caractérisées par plus d'obstination en attaque ou en

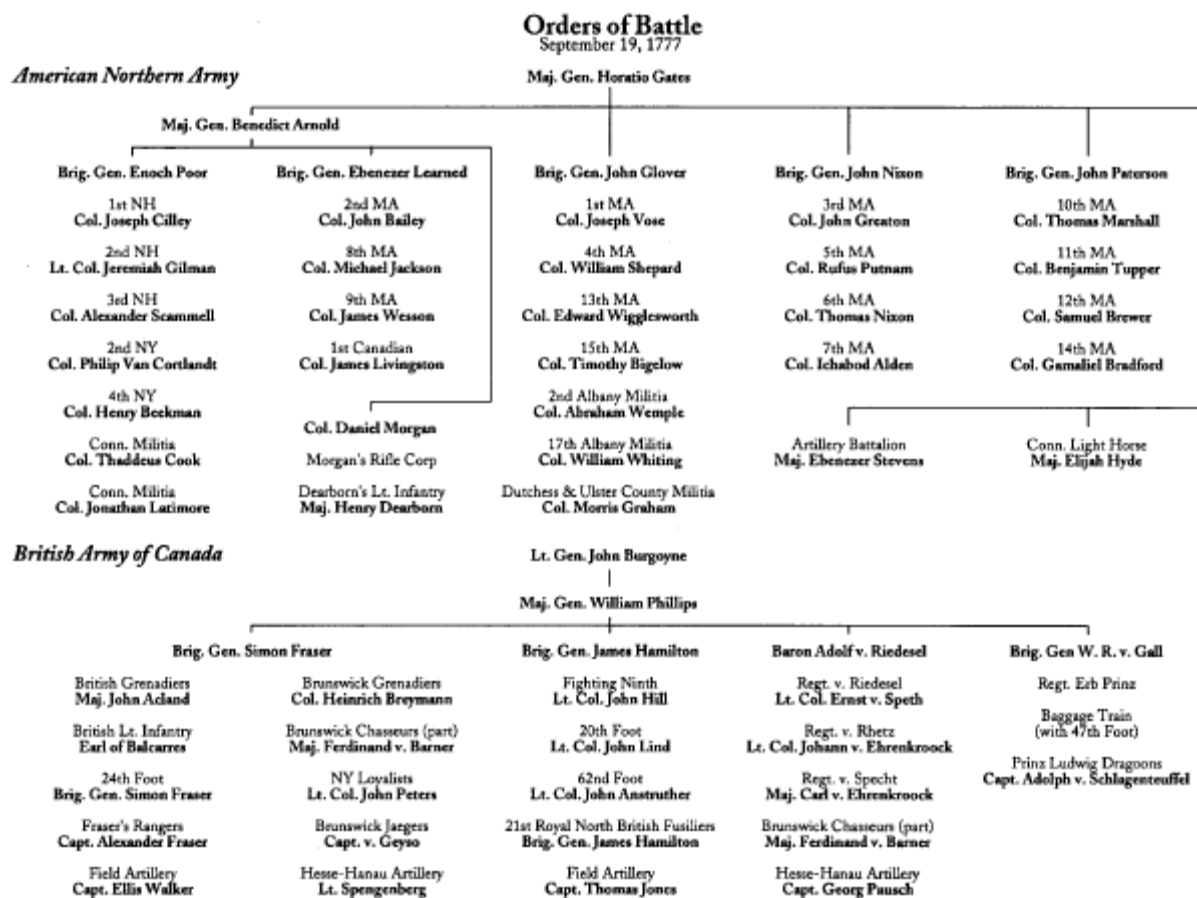
défense. La baïonnette britannique fut inefficace à plusieurs reprises. Onze cents soldats britanniques, furent repoussés lors de ces tentatives, subissant un tir incessant de la part d'une succession de soldats frais en nombre supérieur pendant plus de quatre heures, et après avoir perdu plus du tiers de leur effectif, firent enfin céder l'ennemi."

Vers 17h00, von Riedesel reçut l'ordre de quitter sa position défensive de la River Road et de se ruer à l'aide du centre britannique en détresse. Personnellement à la tête de sa colonne de 500 hommes, et soutenu par la batterie de 2 canons du Capitaine Pausch, il chemina le long d'une route de chariots et traversa les bois avec ses soldats en criant "hourra !". Il n'y avait pas de temps à perdre. Le centre britannique, dont les flancs reculaient, était sur le point de s'effondrer. Les Allemands surgirent des bois et firent feu sur le flanc droit américain exposé. Entendant le fracas des mousquets allemands, les tuniques rouges meurtries exultèrent de joie. Les canons de Pausch, tirant à portée de pistolet, furent décisifs.

A ce moment là, Arnold revint à bride abattue au quartier général de Gates situé à un mile et demi de distance. Il avait demandé d'autres troupes durant toute l'après midi et persuada finalement le commandant d'armée d'ordonner la sortie de la brigade de Learned. Cependant, Gates refusa qu'Arnold mène la contre-attaque, et ne manqua pas d'envoyer Learned lui-même. Au crépuscule et sans guide, Learned s'égara dans la forêt. Au lieu de rejoindre le centre de la bataille où sa brigade aurait été déterminante, Learned fut engagé par les troupes de Fraser qui tenaient l'aile droite britannique et qui le refoulèrent.

Les Américains, sur le point de détruire le centre britannique, furent eux-mêmes défaits par l'attaque de flanc de Von Riedesel. L'obscurité s'abattit; les tirs devinrent sporadiques et hasardeux puis cessèrent. Pausch envoya quelques boulets s'écraser dans les bois quand les Américains se rassemblèrent puis partirent, en bon ordre, se replier dans leur camp fortifié. Les Britanniques s'étaient rendus maîtres du terrain; mais comme le Lt. William Digby des Grenadiers l'écrivit plus tard, "Ce fut une victoire onéreuse car nous avons perdu beaucoup d'hommes courageux. Il ne restait au 62^{ème} qu'une compagnie d'à peine 10 hommes et aucun gain réellement important, mis à part l'honneur, ne fut acquis ce jour là".

Les pertes américaines se montèrent à 320 hommes (64 k). Les pertes de Burgoyne furent de 566 hommes (160 k). Le 62^{ème} Régiment Britannique fut le plus touché. Ses seules pertes représentèrent pratiquement le tiers des pertes britanniques : 53 tués, 109 blessés. Sur l'ensemble de la campagne, en comptant



Ticonderoga, Hubbardton, Fort Anne, Bennington, et la ferme de Freeman, le total des pertes britanniques et allemandes fut de 1.544 hommes. Sans compter les garnisons qu'il dut laisser en arrière lors de sa marche au sud, la force de combat effective de Burgoyne après la bataille tomba à 5.816 hommes.

IV

Tactiquement, la bataille de la ferme de Freeman fut une victoire marginale britannique. La situation stratégique cependant, demeurait inchangée. Gates, en effectif supérieur et dans ses positions, barrait toujours la route pour Albany. Burgoyne ne voyait vraiment aucune marge de manœuvre dans ses ordres. Il devait persévérer et à nouveau attaquer le lendemain. Burgoyne ignorait que les Américains craignaient une telle action. Il ne leur restait plus que 40 cartouches par homme alors que les munitions britanniques avaient été ravitaillées jusqu'à 60 cartouches. Wilkinson avoua plus tard que "si Burgoyne avait attaqué le camp américain le 20 ou le 21 comme il pensait le faire initialement, sa force lui aurait permis de mener une colonne de 5.000 hommes contre notre flanc gauche, où le terrain était le plus favorable à son approche, tandis qu'une feinte sur notre droite, par la plaine située près du fleuve, aurait fixé chaque homme dans ses positions tout au long de nos lignes étendues, et avec de tels atouts

dans son camp, il est hautement probable qu'il aurait acquis une victoire décisive".

Le Général Fraser convainquit cependant Burgoyne de retarder l'offensive de 24 heures pour accorder plus de repos aux soldats. Un message codé venant du Général Henry Clinton qui commandait alors les forces britanniques de la ville de New York, arriva le lendemain. Par un hasard du destin, la grille de décodage britannique avait été perdue. Trouvant peut-être dans le code ce qu'il espérait lire, Burgoyne crut que Clinton était en chemin avec une force de secours. La véritable intention de Clinton était simplement de faire diversion dans les Hudson Highlands. Burgoyne décida immédiatement de suspendre tout mouvement, de s'enterrer, et d'attendre Clinton.

Durant les dix huit jours suivants, l'armée britannique fortifia la ferme de Freeman et sa position sur la River Road. L'armée américaine, pendant ce temps, grossissait ses rangs. Dix huit régiments supplémentaires de la milice de Nouvelle Angleterre amenèrent la force de Gates à plus de 12.000 hommes, soit plus du double que celle des Britanniques. Les défenses américaines furent également achevées durant cette période et s'étendirent sur la gauche.

Burgoyne, espérant à chaque heure qui passait des secours qui n'arrivaient toujours pas, apprit que des attaques américaines sur sa ligne de communication s'étaient emparées de 200 bateaux, avaient capturé 300 défenseurs britanniques, et avaient libéré 100 prisonniers américains. Le 14 octobre, face à ses réserves diminuant et à des rapports faisant état du renforcement de Gates, il décida qu'il ne pouvait plus attendre Clinton. Il convoqua un conseil de guerre et préconisa une offensive générale, mais ses officiers objectèrent. Burgoyne, à son tour, rejeta leur suggestion de faire retraite. Lors d'un second conseil de guerre qui se tint le jour suivant, un plan intermédiaire fut adopté. Une reconnaissance en force allait tester la gauche des Américains. Elle pourrait se changer en attaque à grande échelle si la situation paraissait favorable.

Ce que Burgoyne ignorait alors que cela était en sa faveur, était que la dispute entre Gates et Arnold enflait dans le camp américain. Gates était devenu jaloux de la gloire qu'Arnold avait acquise à la ferme de Freeman et il refusa de le citer dans les rapports à l'attention du Congrès. Quand Arnold protesta, Gates saisit l'opportunité de relever de son commandement le plus efficace de ses subordonnés. Il le remplaça par le Major Général Benjamin Lincoln.

Le 7 octobre, l'action décisive entre les deux armées se déroula lors de ce qu'on appelle la Bataille de Bemis Heights. Les brigades de Poor et de Learned soutenues par de corps de Morgan submergèrent la reconnaissance de 1.500 soldats britanniques. Fort de ce succès, des unités américaines assaillirent les défenses britanniques au niveau des redoutes de Balcarres et de Breyman près de la ferme de Freeman. Arnold, agissant sans autorité, mena personnellement la charge décisive qui brisa l'arrière de la résistance britannique. Le Général Fraser fut mortellement blessé, les Britanniques perdirent 600 hommes supplémentaires, et leur moral fut anéanti. Les Américains ne perdirent que 150 hommes, et Arnold fut blessé à la même jambe qui fut touchée lors de l'assaut de Québec à Noël 1775.

Abandonnant les malades, les blessés et la plupart de leurs bagages, les Britanniques entamèrent une retraite en direction du nord le long de la River Road le 8 octobre. Graduellement encerclés par leurs poursuivants américains, les Britanniques ouvrirent des négociations qui aboutirent à la reddition de l'armée de Burgoyne au village de Saratoga le 15 octobre. Ironie de l'histoire, Burgoyne et Gates se rencontraient pour la seconde fois. Trente deux ans plus tôt, ils étaient tous deux lieutenant au sein du même régiment en Angleterre.

“Je suis content de vous rencontrer”, dit Gates. “Je ne suis pas content de vous rencontrer”, répondit

Burgoyne. “Si je suis ici, monsieur, cela est dû à la chance, pas par ma faute” rétorqua promptement Gates, “Je serais toujours prêt à témoigner que cela n'a été dû à aucune faute de la part de votre Excellence”. Après un dîner simple, Gates proposa à Burgoyne de porter un toast. Embarrassé, le Général britannique leva son verre et dit : “Au Général Washington”. “Au Roi” répondit Gates.

V

Les nouvelles de la victoire spectaculaire des Américains atteignirent la France le 4 décembre. C'était exactement ce qu'il manquait pour que le gouvernement français s'engage dans une alliance officielle avec les Etats Unis. La France reconnut formellement l'indépendance américaine le 6 février 1778. En juin, la France et la Grande Bretagne furent en guerre.

L'entrée de la France comme belligérante changea de manière permanente le caractère du conflit. De l'insurrection d'une colonie au sein de l'Empire Britannique, il enfla en une réédition de la guerre totale entre les deux superpuissances du monde occidental de l'époque. L'Espagne et la Hollande suivirent bientôt la France quand le théâtre des opérations s'étendit aux Caraïbes, à l'Inde et même aux eaux territoriales anglaises. Pour les Britanniques déjà éprouvés par les dépenses de la guerre, l'entrée en guerre de la France était désastreuse. La stratégie britannique en Amérique devint celle de la consolidation et du retranchement. L'initiative passa dans le camp des rebelles quand Washington mit sur pied une nouvelle armée plus grande et mieux armée suite à l'hiver d'entraînement qu'il passa à Valley Forge.

Désormais bloqués au nord, les Britanniques transférèrent leurs principales campagnes dans le Grand Sud où ils comptaient sur l'appui enthousiaste du parti Tory. Bien que réussissant à capturer Savannah et Charleston, et à contrôler une grande partie de la région, ils ne purent endiguer la guerre partisane grandissante. Des chefs comme Francis Marion, le Renard des Marais, harassèrent leur logistique. La nouvelle Armée Américaine du Sud, brillamment commandée par le Major Général Nathaniel Greene, ne put être mise en fuite malgré les défaites subies. Ironiquement, alors que les Britanniques continuaient de remporter des batailles, leur périmètre se réduisait inexorablement. Au bout du compte, ce fut une campagne coordonnée sur terre et sur mer menée par les alliés franco-américains qui mena à la victoire finale de Yorktown en octobre 1781.

Epilogue

Le 7 octobre 1777, la situation britannique était sans

espoir. Ils étaient surpassés en nombre à plus de 2 contre 1, à cours de ravitaillement, avec des forces hostiles bloquant leurs communications, et ne connaissaient toujours pas la nature précise de la position américaine en face d'eux. Cependant le 19 septembre, avec une égalité de forces grossière, les Britanniques avaient une opportunité.

Que ce serait-il passé si Arnold n'avait pas convaincu Gates de lancer une attaque de désorganisation ? Que ce serait-il passé si Burgoyne ne s'était pas lui-même posté sur la ligne de tir avec les régiments situés à la ferme de Freeman ? Là, sa perspective du conflit fut alors confinée à l'action immédiate qui se déroulait devant lui et il perdit la capacité de coordonner efficacement les trois ailes de son armée. Que ce serait-il passé si Fraser et Von Riedesel avaient continué leur avance ? Les unités américaines qui se ruaient au centre auraient été encerclées. Une attaque le jour suivant comme Wilkinson le suggérait aurait pris au dépourvu les Américains qui manquaient de munitions et aurait eu des conséquences décisives. Que ce serait-il passé si le masque de chiffrage britannique n'avait pas été perdu ? Enfin, un voyage plus rapide de Skenesborough à Fort Edward aurait permis aux Britanniques de contourner Bemis Heights avant que les Américains n'arrivent pour le fortifier. Ailleurs qu'à Bemis Heights, il n'y avait aucun autre endroit favorable où les Américains pouvaient prendre position. La route d'Albany aurait été grande ouverte.

Une chose est certaine. Les historiens s'accordent sur le fait que la victoire américaine à Saratoga fut le tournant de la révolution. L'historien anglais Sir Edward Creasy déclara qu'«aucun événement militaire ne peut prétendre avoir exercé une influence plus importante sur le destin futur de l'humanité que la défaite totale de l'expédition de Burgoyne en 1777; une défaite qui sauva les colons soulevés d'une soumission certaine; et qui, en entraînant les cours de France et d'Espagne pour attaquer l'Angleterre pour leur propre intérêt, assura l'indépendance des Etats Unis et la création de cette puissance transatlantique qui n'était pas seulement l'Amérique, mais également l'Europe et l'Asie, et qui comptaient désormais.»

Pendant ces six heures du 19 septembre 1777, le destin de l'Amérique fut dans la balance. Lors des charges et des contre-charges, les soldats vétérans combattant bec et ongles décidèrent du futur de l'histoire du monde.

CREDITS

CONCEPTEUR : Mark Miklos

DEVELOPPEURS : Andy Lewis et Paul Stoecker

CONSULTANT HISTORIQUE : Paul Okey, Park Historian (retraité), Saratoga National Battlefield Park

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTE : Joe Youst & Mark Simonitch

PIONS : Rodger MacGowan, Mike Lemick, et Mark Simonitch

PRESENTATION DES REGLES : Mark Simonitch

JOUEURS DE TEST : Richard Berg, Philip Chiu, Sean Cousins, Perr Craig, Stan LaRoche, Andy Maly, Jim Rush, Rick Thompson, George Young

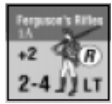
COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

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

Votre planche de pions de Saratoga 2nde édition

I. Cette planche de pions inclut 27 pions de remplacement pour les jeux précédents de la série Battles of the American Revolution.

Brandywine :



1. Le régiment de Fusiliers de Pennsylvanie & Ferguson ont désormais la désignation "R" (rifle) affichée en couleurs inversées pour rappeler que ces 2 unités de fusiliers ne subissent pas la pénalité de -1 DRM au Corps à Corps.

2. Les Jaegers A/B ont la désignation "LT" ajoutée, indiquant que ce sont de l'infanterie légère.

3. Le Comte Pulaski a reçu une étoile jaune à 5 branches indiquant que c'est un demi leader.

4. Grey, Grant, Knyphausen et Sullivan ont chacun reçu un portrait pour remplacer le bouclier de leader initial ou, dans le cas de Sullivan, l'ancien portrait.

a. Grant s'est également vu assigné un nouveau modificateur de Corps à Corps. Il est passé de 1 à 0.

5. L'ancien "C in C Guards" a été rebaptisé "Gardes du Corps de Washington [Washington's Life Guards]" et le Régiment "Delaware" s'appelle désormais le "Delaware Blues."

6. Le Bataillon Allemand, le 1^{er} Maryland et le Delaware Blues ont eu leur uniforme modifié.



7. Les régiments de fusiliers allemands Mirbach, Leib, Donop et "Combiné" ont eu leurs icônes échangées avec celles des bataillons de grenadiers allemands Lenge, v. Min, et v. Lin.

a. De plus, les régiments Mirbach, Donop et "Combiné" ont eu leur uniforme modifié.

Guilford :

1. La cavalerie de la Légion de Lee et celle de Tarleton ont reçu une étoile jaune à 5 branches indiquant que ce sont des demi leaders.



2. Leslie et O'Hara ont reçu des portraits pour remplacer le bouclier de leader initial.

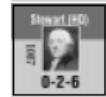


Eutaw :

1. Le Renard des Marais [Swamp Fox] a reçu une étoile jaune à 5 branches indiquant que c'est un demi leader.



2. Stewart a reçu un portrait pour remplacer le bouclier de leader initial. De plus, l'orthographe de son nom a été corrigée (au lieu de "Stuart").



3. Un nouveau marqueur désigné "Le Renard des Marais traverse le fleuve Santee [Swamp Fox is Crossing the Santee River]" a été ajouté. Le fleuve Santee coule dans les hexagones plutôt que le long des côtés d'hexagone. Traverser le fleuve se fait en 3 étapes, (arrivée sur les berges - entrée dans le fleuve - sortie de l'autre côté). Les joueurs devraient utiliser ce marqueur pour les aider à savoir si le Renard des Marais se trouve "dans" le fleuve alors qu'il se trouve dans l'hexagone de fleuve.



Savannah :

1. Huger a reçu un portrait pour remplacer le bouclier de leader initial.



Saratoga :

1. La planche de pions comporte également 1 unité "optionnelle". C'est la version montée des Dragons du Prince Ludwig. Cette option est fournie afin de simuler l'impact sur l'Ordre de Bataille britannique que les Dragons du Prince Ludwig auraient eu si ils avaient réussi à acquérir des montures à Bennington plus tôt lors de la campagne.



Le joueur britannique ne peut utiliser que l'une ou l'autre des unités du Prince Ludwig et les deux joueurs doivent être d'accord si la version montée est choisie.

2. Les unités suivantes ne sont utilisées que lors du scénario "Le Lendemain" :

Américains

Lincoln, Warner, 5 Middlesex, 3 Suffolk Co., 1 Hampshire Co., & Kozciusko.

Britanniques

Phillips, l'infanterie ad hoc, l'artillerie lourde, l'artillerie de réserve, bateliers & marins.

Marqueurs

Munitions Epuisées [Ammo Depleted] & Fléchettes



Scénario « Le Lendemain »

Feuille de Suivi des Munitions

2 NH			2 NH			2 NH			2 NH		
3 NH			3 NH			3 NH			3 NH		
2 NY			2 NY			2 NY			2 NY		
4 NY			4 NY			4 NY			4 NY		
2 MA			2 MA			2 MA			2 MA		
8 MA			8 MA			8 MA			8 MA		
9 MA			9 MA			9 MA			9 MA		
1 Canada			1 Canada			1 Canada			1 Canada		
Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN		
Dearborn			Dearborn			Dearborn			Dearborn		
Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■
Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■

2 NH			2 NH			2 NH			2 NH		
3 NH			3 NH			3 NH			3 NH		
2 NY			2 NY			2 NY			2 NY		
4 NY			4 NY			4 NY			4 NY		
2 MA			2 MA			2 MA			2 MA		
8 MA			8 MA			8 MA			8 MA		
9 MA			9 MA			9 MA			9 MA		
1 Canada			1 Canada			1 Canada			1 Canada		
Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN		
Dearborn			Dearborn			Dearborn			Dearborn		
Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■
Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■

2 NH			2 NH			2 NH			2 NH		
3 NH			3 NH			3 NH			3 NH		
2 NY			2 NY			2 NY			2 NY		
4 NY			4 NY			4 NY			4 NY		
2 MA			2 MA			2 MA			2 MA		
8 MA			8 MA			8 MA			8 MA		
9 MA			9 MA			9 MA			9 MA		
1 Canada			1 Canada			1 Canada			1 Canada		
Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN			Cook's CN		
Dearborn			Dearborn			Dearborn			Dearborn		
Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■	Morgan (CC)		■
Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■	Morgan (Rfl)	■	■