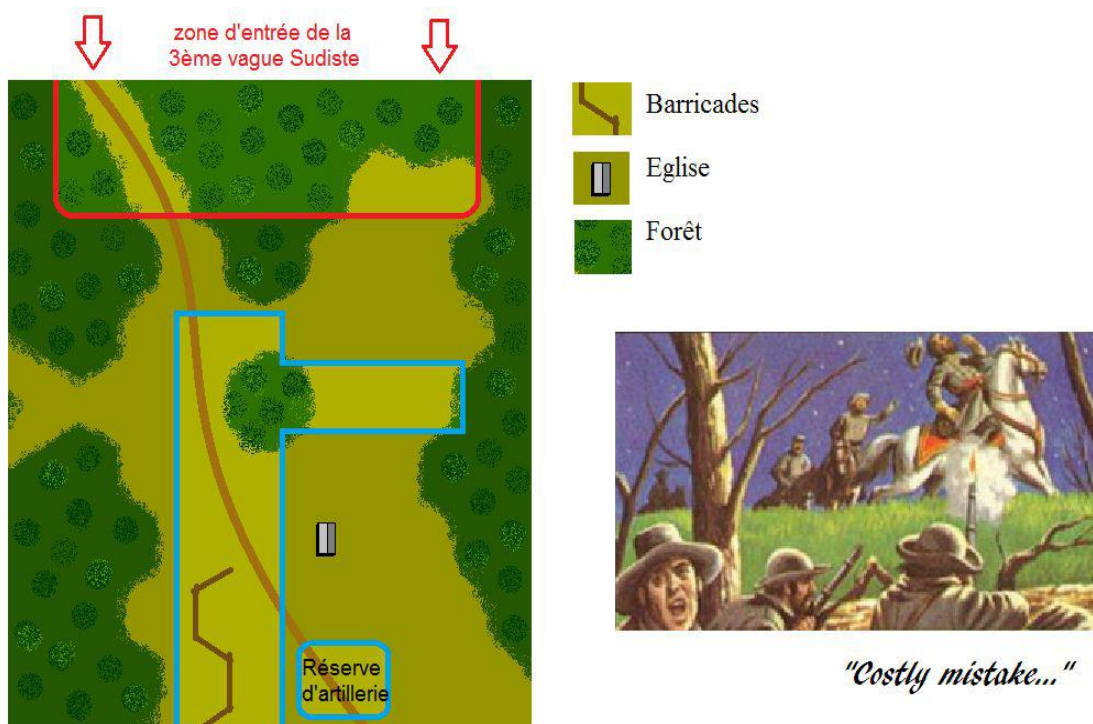


« Orange Turnpike, 2 mai 1863 » (2 joueurs)



En rouge, zone de déploiement sudiste ; en bleu, zone de déploiement nordiste.

Table de 7 x 9 UD.

La 3ème vague Sudiste peut rentrer en bord de table dès la fin du premier tour.

Ordre de bataille, camp Sudiste :

Gal. Jackson (Général en Chef, Ct 3, LsA 2, LsD 2)

- 1ère vague : 2 unités d'infanterie à VC4, et 2 unités d'infanterie à VC5 (brigades Colquitt, Doles, O'Neal et Iverson)
- 2ème vague : 3 unités d'infanterie à VC4, et 1 unité d'infanterie à VC5 (brigades Ramseur, Warren, Jones et Nicholls)
- 3ème vague : 3 unités d'infanterie à VC4, et 1 unité d'infanterie à VC5 (brigades Paxton, Lanes, Pender et Heth)

Ordre de bataille, camp Nordiste :

- Gal. Howard (Général en Chef, Contrôle 1, LsA 0, LsD 1)
 - 5 unités d'infanterie à VC3 (brigades Buschbeck, Barlow, Schimmelfenning, Kryzanowski et von Gilsa), et 1 unité d'infanterie à VC4 (brigade McLean)
 - 1 unité d'artillerie (pièces rayées en majorité) à VC3
 - Réserve d'artillerie : 1 unité à VC3 (pièces lisses en majorité)

Conditions de victoire

- Le joueur Sudiste doit détruire ou repousser hors table toutes les unités Fédérales pour prétendre à une victoire complète. S'il s'empare de l'église, c'est juste une victoire partielle.
- Le joueur Nordiste est vainqueur s'il parvient à infliger la perte de plus de 20 points de VC à son adversaire, ou si Jackson est tué... C'est une victoire totale s'il parvient en plus à maintenir une ligne de défense à la hauteur du secteur de l'église.

« Salem Church, 3 mai 1863 » (2 joueurs)

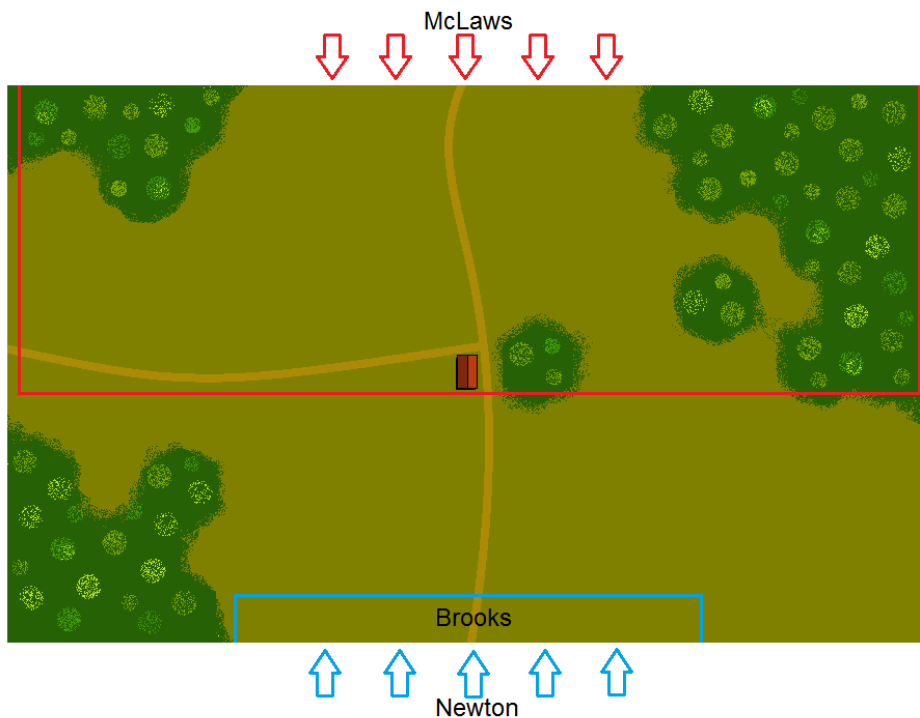


Table de 9 x 12 UD. En **rouge** : limites de déploiement du camp Sudiste ; en **bleu** : limites de déploiement de la Division Brooks.

Camp Sudiste : Général Wilcox (*Médiocre*, Ct 1, LsA 1, LsD 1)

- 2 unités d'infanterie à VC4 (brigades Wilcox et Mahone),
- 1 unité d'artillerie rayée à 2 éléments.

Renforts : Général McLaws (Ct 2, LsA 1, LsD 1)

- 3 unités d'infanterie à 3 éléments chacune (brigades Wofford, Semmes et Kershaw)
- 1 unité d'artillerie à 2 éléments (pièces lisses en majorité).

Les renforts sudistes entrent en jeu suivant la procédure habituelle à partir de la fin du premier tour, avec 1d6, en tirant « 6 » à la première tentative, 5 ou 6 à la seconde, etc.

Note : Wilcox fait office de Général en Chef jusqu'à l'arrivée de McLaws, et est considéré comme *médiocre* en termes de jeu afin de simuler les difficultés auxquelles il doit faire face en l'absence de supérieur hiérarchique. McLaws est considéré comme « normal ».

Camp Nordiste : Général Sedgwick (Gal. en Chef, Ct 2, LsA 1, LsD 1)

- 3 unités d'infanterie à VC4 (division Brooks),
- 1 unité d'artillerie à VC3 (pièces rayées en majorité).

Renforts (entrent à l'emplacement indiqué en bord de table à l'issue du 1^{er} tour) :

- 3 unités d'infanterie à VC3 (Division Newton),
- 1 unité d'artillerie à VC2 (pièces rayées en majorité)

Conditions de victoire

Le joueur Sudiste remporte la victoire s'il parvient à maintenir une ligne de défense à la hauteur de l'église ; le joueur Nordiste est vainqueur s'il parvient à détruire ou à repousser hors table la totalité des forces confédérées. Dans tous les autres cas, c'est un match nul.