



« The Round Tops, 2 juillet 1863 » (2 joueurs, table de 9 x 13 UD)



Traiter le secteur des vergers comme *couvert*, les rochers comme *couvert dense/terrain difficile*, les zones de forêt comme *couvert/terrain difficile*, le cours d'eau et le champ de blé comme *terrain difficile*.

Camp Sudiste :

Commandement de Longstreet (Gal. en Chef, Ct 3, LsA 1, LsD 1)

- Division McLaws (Ct 2, LsA 1, LsD 1) :
 - 1 unité d'infanterie à VC5 (brigade Barksdale, *Cracks*),
 - 1 unité d'infanterie à VC5 (brigade Kershaw),
 - 2 unités d'infanterie à VC4 (brigades Wofford et Semmes),
 - 1 unité d'artillerie à VC2 (pièces rayées en majorité).
- Commandement de Hood (Ct 2, LsA 2, LsD 1) :
 - 1 unité d'infanterie à VC5 (Texas Brigade, *Cracks*),
 - 3 unités d'infanterie à VC4 (brigades Law, Anderson et Benning),
 - 1 unité d'artillerie à VC2 (pièces lisses en majorité).

Camp Nordiste :

Commandement de Sickles (Gal. en Chef, *Médiocre*, Ct 2, LsA 1, LsD 2) :

- 2 unités d'infanterie à VC3, et 1 unité à VC4 (division Birney),
- 1 unité d'infanterie à VC2, (brigade Exceslior), et 2 unités à VC3 (Humphreys),
- 1 unité d'artillerie à VC3 (pièces lisses en majorité).

Renforts (5ème Corps) :

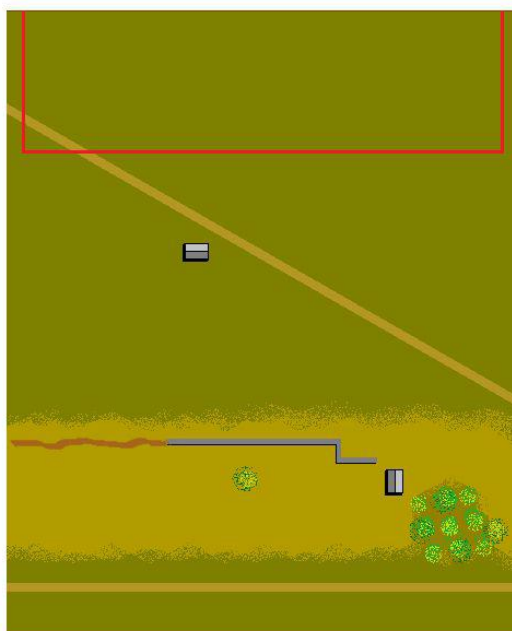
- 2 unités d'infanterie à VC3 (division Barnes), et 1 unité à VC4 (Zouave brigade),
- 1 unité d'artillerie à 3 éléments (pièces rayées en majorité).



La division Barnes peut entrer en jeu à partir de la fin du 2ème tour en testant avec 1d6 suivant la procédure habituelle ; renouveler la procédure pour l'entrée en lice de la brigade des Zouaves à partir de la fin du tour d'entrée de la division Barnes.

Conditions de victoire

La partie prend fin par consentement mutuel des protagonistes ! Le décompte des points de victoire s'effectue comme suit : 10 points pour le contrôle du verger, 10 points pour Devil's Den, 10 points pour Big Round Top ; 20 points pour le Wheatfield, et 50 points pour Little Round Top.

« **High Water Mark, 3 juillet 1863** » (2 joueurs ou solo, table de 7 x 9 UD)



-  Barricade / muret
-  Plantation



"Death battle..."

En **rouge** : zone de déploiement Sudiste. Le camp Nordiste est déployé sur Cemetery Ridge (la zone claire). Les unités Nordistes bénéficient du surplomb pour les tirs, et sont considérées à *couvert* en cas de protection due aux barricades ou au muret (pas de cumul des modificateurs).

Camp Sudiste :

Gal. Armistead (Ct 1, LsA 2, LsD 1, attaché à sa brigade pour toute la durée du scénario)

- Division Pickett : 2 unités d'infanterie à VC4 (brigades Garnett et Kemper), et 1 unité d'infanterie à VC5 (brigade Armistead),
- Division Pettigrew : 1 unité d'infanterie à VC4 (brigade Davis), 1 unité d'infanterie à VC5 (brigade Marshall), et 2 unités à VC3 (brigades Fry et Brockenbrough),
- Division Trimble : 1 unité d'infanterie à VC4 (brigade Lane), et 1 unité d'infanterie à VC5 (brigade Scales).

Note : en termes de jeu, Armistead fait office de Général en Chef pour tout la durée du scénario.

Camp Nordiste :

Gal. Hancock (Général en Chef, Ct 3, LsA 1, LsD 2)

- Gal. Gibbon (Ct 2, LsA 1, LsD 1)
 - 5 unités d'infanterie à VC3 chacune
 - 1 unité d'infanterie à VC4 (brigade Stannard, *Green*)
 - 1 unité d'artillerie à VC3 (pièces rayées en majorité)
 - 1 unité d'artillerie à VC2 (pièces lisses en majorité)

Conditions de victoire

Le joueur Sudiste remporte la victoire s'il parvient à sortir une unité par le bord de table Nordiste ; c'est une victoire éclatante s'il détruit ou repousse hors table toutes les unités adverses.

Le joueur Nordiste remporte la victoire s'il empêche une percée Sudiste ; c'est une victoire brillante s'il repousse toutes les unités confédérées et reste maître de Cemetery Ridge.

Partie solo

Le joueur prend le commandement des forces Sudistes ; le commandement Nordiste n'est pas représenté. Quand l'initiative échoit au camp Nordiste, une unité est activée par tirage au sort*, prioritairement parmi celles susceptibles de combattre. Tirer **1d3 - 1** pour l'unité désignée ; le score correspond au bonus ajouté à sa Valeur de Combat pour le test d'activation, effectué avec 1d6.

* : *par exemple, si 5 unités sont éligibles, numéroter mentalement chacune, puis tirer 1d6 pour désigner l'unité activée en rejouant si un « 6 » est obtenu, etc.*

- En cas d'échec au test d'activation, l'unité ne fait absolument rien,
- Si l'unité est activée avec succès, elle effectue une action conformément à l'ordre de priorités détaillé ci-dessous.

1 - Assaillir une unité Sudiste à 3 UD ou moins, seulement si les conditions suivantes s'appliquent :

- ✓ le mouvement est possible,
- ✓ la VC de l'unité adverse est strictement inférieure à celle de l'assaillant,
- ✓ l'assaillant n'est pas au contact d'une autre unité adverse de VC égale ou supérieure.

2 - Tirer, sur l'adversaire à portée le plus proche.

Si plusieurs unités adverses sont potentiellement éligibles, on tire au sort.

Les conditions de victoire sont similaires à celles de la partie à deux joueurs.