



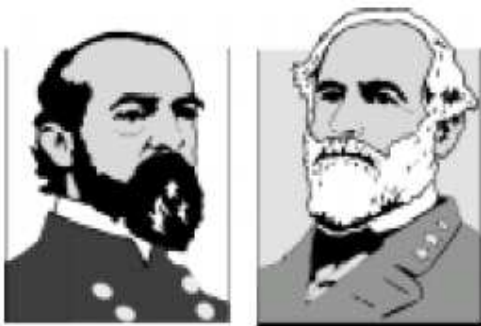
The Three Days of **Gettysburg**

Livret de Scénarios

3^{ème} Edition, Juin 2004

Table des Matières

Mise à Jour / Règles Spéciales	2
1.0 La Première Journée : 1 ^{er} Juillet.....	6
2.0 Herr's Ridge	7
3.0 Little Round Top : 2 Juillet.....	7
4.0 La Seconde Journée : 2 Juillet	8
5.0 La Troisième Journée : 3 Juillet.....	10
6.0 La Bataille de Gettysburg	14
Crédits	14
Table des Evénements Aléatoires	15



1.0 Introduction

Le jeu des *Trois Jours de Gettysburg*, 3^e édition couvre la plus célèbre des batailles de la Guerre Civile Américaine. Ces Règles de Scénarios et les Règles GBACW 4.5 remplacent et annulent toutes les règles des autres éditions.

Toutes les règles qui suivent sont un ajout aux règles de GBACW. Si elles changent les règles de base, un tel changement est indiqué.

2.0 Matériel

Un exemplaire complet de *Three Days of Gettysburg* contient :

- 1 Livret de Scénarios
- 1 Livret des règles de la série des Grandes Batailles de la Guerre Civile Américaine
- 6 planches de pions
- 3 cartes
- 1 fiche d'aide de jeu (A3)
- 1 fiche d'AM de l'Union
- 1 fiche d'AM des Confédérés
- 1 tableau de renforts de l'Union
- 1 tableau de renforts des Confédérés
- 1 fiche avec la piste des tours de Gettysburg et la Seconde Désorganisation.
- 1 fiche avec la Table des Ordres et le Tableau des Effets du Terrain
- 1 dé à 10 faces

2.42 Echelle de la Carte : Chaque hex représente 120 mètres. Les changements d'élévation du terrain représentent des augmentations de hauteur relativement linéaires, d'environ 6 mètres. Si les changements d'élévation sont plus abrupts, nous l'avons indiqué.

Cartes de la 3^e Edition : Pour des questions de jouabilité, les pentes mineures des cartes des précédentes éditions ont été supprimées. Les pentes sont maintenant conformes aux autres jeux de la série GBACW.

4.1 Commandants et Chefs

4.13 Chefs de Divisions de Cavalerie. Les Chefs de Divisions de Cavalerie—Stuart, Buford, Gregg et Kilpatrick—sont activés séparément en utilisant un marqueur d'Efficacité et leur Valeur d'Activation si ils en ont une. Il n'y a pas de Commandant de Corps de Cavalerie (dans le jeu).

NOTE HISTORIQUE : Alfred Pleasanton, le Commandant du Corps de Cavalerie de l'Union est resté aux côtés de Meade pendant toute la durée de la bataille.

4.3 Chefs d'Artillerie

4.34 Le Général Henry Hunt est le Commandant de l'Artillerie de l'Union (en fait, le Chef Artilleur). Il est traité comme si il était un Commandant de Corps, avec son DRM d'Efficacité, sauf qu'il a un contrôle direct sur toute batterie à sa portée. Les unités de la Réserve d'Artillerie bougent généralement lorsque l'AM d'Artillerie de l'Union est tiré, bien que des batteries individuelles de la Réserve puissent être attachées à des Brigades d'infanterie (5.33).

4.35 Les Confédérés ont un Commandant d'Artillerie au « niveau du corps » (Pendleton). Le problème Confédéré est qu'il n'est pas très bon et n'était là que pour le « spectacle ». A tout moment au cours du jeu où les deux hommes sont sur la carte, le joueur CSA peut remplacer Pendleton (DRM d'Efficacité -2) par Porter Alexander (pas de DRM d'Efficacité)—qui commande déjà le 1^{er} Corps d'Artillerie de Réserve—en faisant un Transfert d'Efficacité : 2 AM dépensés permettent au joueur de :

- Retourner le pion Pendleton sur son verso (celui d'Alexander en tant que Commandant d'Artillerie).
- Retourner le pion Alexander I Arty Reserve sur sa face « remplacement ».

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons laissé tomber trois Commandants de Corps d'Artillerie CSA—Walton, Brown et Walker—parce que les inclure n'aurait rien apporté de plus au jeu.

4.36 Des AM d'Artillerie sont fournis pour les groupes d'artillerie qui ne sont pas attachés à une formation d'infanterie/cavalerie. Ils sont utilisés un peu différemment des AM réguliers :

- Ils ne peuvent pas être utilisés pour les Transferts d'Efficacité.
- Le nombre d'AM maximum disponible au cours d'un tour est '3' (traitez un '4' comme un '3').

NOTE DE JEU : Il est assez pratique de désigner les batteries qui seront activées par un AM d'artillerie au début du tour avec un marqueur « Arty Reserve ».

5.2 Efficacité

5.22 Exemple de Bonus du Commandant en Chef : A.P. Hill et Longstreet commencent un tour à portée de Lee. Lee a une Valeur d'Initiative de '1'. Il peut donner ce 1 pour augmenter l'Efficacité de Corps (selon le marqueur CE tiré) de un, pour Hill ou Longstreet mais pas les deux.

5.23 Exception : Les Chefs de Divisions de Cavalerie des deux camps n'ont pas besoin d'une Chaîne de Commandement pour utiliser leur DRM d'Activation. Ils opèrent de façon indépendante.

Exemple de la Première Journée, Tour 0800 : Le joueur de l'Union tire un Marqueur d'Efficacité de Corps '3' pour Buford. Comme Buford peut agir de façon indépendante, cela signifie que Buford, avec la Table d'Efficacité, obtient 4 AM pour le tour 0800, car il a un modificateur d'Activation de +1.

Le joueur CSA tire un CE'2' pour le Corps de Hill (appliqué à Heth). Heth n'a pas de modificateur d'Activation, et il n'est pas à portée de son Commandant de Corps. Par conséquent il obtient un nombre d'AM réduit à '1'.

9.7 Renforts

9.76 Tous les renforts entrent par la Zone d'Attente indiquée dans le scénario. Les zones d'attentes sont composées d'un hex d'Entrée Directe (celui avec la route ou le chemin) et plusieurs hexs d'Entrée Adjacentes.

- Les unités entrant depuis l'hex d'Entrée Directe peuvent utiliser n'importe quel type de Mouvement/Ordres.
- Les unités entrant depuis un hex d'Entrée Adjacente doivent utiliser un Ordre d'Attaque ou de Progression.

9.8 Terrain de Gettysburg

9.81 Le Pont de Lott's Ridge : Sur la carte A, à travers la voie ferrée entre 1522 et 1723 se trouve un pont ! Il est traité comme les autres ponts, avec les exceptions suivantes :

- Les unités ne peuvent utiliser ce pont que pour se déplacer de 1522 à 1723 et inversement.
- Une unité—ou son Extension—ne peut pas terminer son mouvement dans l'hex 1623 si elle utilise le pont.
- Si il y a une unité ennemie dans le fossé en 1622, 1623, ou 1523, alors une unité amie ne peut pas utiliser le pont. Le pont n'a aucun effet sur les Lignes de Vue.

NOTE DE CONCEPTION : Le Pont de Lott's Ridge ne faisait qu'une dizaine de mètres de large ; le fossé est très étroit ici—et il ne peut pas accueillir plus d'une dizaine d'hommes à la fois.

9.82 La Voie Ferrée Abandonnée : La construction de la voie ferrée s'est arrêtée au début de la guerre. La voie ferrée abandonnée est traitée comme une piste.

9.83 Fossé Ferroviaire : Là où la construction de la voie ferrée est passée à travers les collines, il y a eu création de fossés. Les fossés ont les propriétés suivantes :

- Aucune unité ne peut entrer ou sortir d'un hex de fossé sans passer par le chemin tracé par la voie ferrée abandonnée (exception : 9.81).
- Les unités dans un hex de fossé sont considérées comme étant à un niveau d'élévation de moins que l'élévation de l'hex.
- Les unités dans un hex de fossé ne peuvent se faire tirer dessus que par des unités directement adjacentes à l'hex ou par des unités ayant une ligne de vue passant le long de la voie ferrée abandonnée jusqu'au centre de l'hex de fossé.
- Aucune unité ne peut faire un choc dans ou depuis un hex de fossé à moins de suivre la voie abandonnée.
- Les unités dans un hex de fossé subissent une pénalité de +2 si on leur tire dessus et de -2 si elles tirent. Notez que les unités dans un hex de fossé ne peuvent tirer que sur des unités qui peuvent leur tirer dessus (voir le 3è point ci-dessus).

9.84 Le Chemin Creux (appelé « Long Lane » sur la carte) passant au sud ouest de Gettysburg sur la carte B est traité comme une route pour les règles de mouvement. La route a des effets sur le combat, parce qu'elle agit un peu comme une tranchée défensive. Les bénéfices défensifs pour le tir sont donnés dans le Tableau du Terrain, mais ils ne s'appliquent pas

si le tir est fait en suivant la route. De même, des unités d'artillerie dans un hex de chemin creux ne peuvent pas tirer en dehors de cet hex, sauf en sur des cibles se trouvant sur la route.

NOTE DE JEU : En fait, nous vous disons ne pas envoyer d'artillerie sur le chemin creux.

9.85 Brooks : La carte est recouverte d'un grand nombre de Brooks qui traversent les hexs et non des côtés d'hexs. Ces Brooks n'ont aucun effet, avec une exception : il coûte à l'artillerie 1 PM supplémentaire (+1 au coût de l'autre terrain) pour entrer dans cet hex. Notez aussi que la terminologie du jeu pour les ruisseaux et rivières ne correspond souvent pas aux noms locaux. Par exemple, Plum Run est un ruisseau, etc.

9.86 Gettysburg : Il est très difficile de se déplacer à travers la ville de Gettysburg, sauf sur les routes. La présence de bâtiments, de barrières et d'autres terrains gênants ne ralentit pas seulement le mouvement, mais il désorganise aussi la cohésion des unités. Les hexs de ville sont considérés comme étant d'une élévation supérieur à l'élévation du sol pour les règles de LDV.

9.87 Fermes : Les hexs contenant plus d'un bâtiment (autre que des hexs de ville) ajoutent +1 au coût de mouvement pour prendre en compte les barrières, etc. Les fermes apportent aussi un bénéfice mineur aux défenseurs. Un hex ne contenant qu'un seul bâtiment n'a aucun effet sur le jeu.

9.88 Mouvement Hors Carte : Sur le bord sud de la carte C il y a plusieurs chemins/pistes qui permettent aux joueurs de bouger d'un hex d'entrée à un autre si ils le désirent. Les joueurs peuvent utiliser ces chemins/routes pour entrer en renforts ou pour quitter la zone de jeu. Aucune unité ne peut entrer dans un hex adjacent à une unité ennemie utilisant une route ou un chemin hors carte. Ceci est une exception à 9.56.

10.2 Ligne de Vue

10.23 La Ville de Gettysburg est considérée comme étant à un niveau de plus que l'élévation réelle de l'hex. Un hex de ville ne bloque pas la Ligne de Vue si le tir est dirigé le long d'une rue ou d'une piste.

EXEMPLE : Une unité en B3617 ne peut pas tirer sur une unité en B3916. Une unité en B3619 peut tirer sur une unité en B3919.

10.9 Barrage d'Artillerie

10.91 Le Barrage d'Artillerie est une méthode de concentration d'un grand nombre de canons pour faire un seul tir, alors qu'une telle combinaison est normalement limitée par le tir combiné, 10.63

10.92 Un joueur peut déclarer un Barrage d'Artillerie lorsqu'il tire l'AM d'Artillerie. L'AM d'Artillerie n'est disponible que lorsque son Commandant de Corps (Pendelton/Alexander ou Hunt) est sur la carte. Toutes les batteries à portée du Commandant d'Artillerie—il n'est pas nécessaire d'être adjacent, juste à portée—sont autorisées à utiliser le Barrage.

NOTE DE JEU : L'exception à 4.22 s'applique ici aussi.

10.93 Lors d'une phase de Barrage, les batteries peuvent :

- combiner leurs tirs comme le joueur le désire (contre n'importe quelle cible).
- tirer deux fois pendant cette Phase, mais
- elles ne peuvent tirer qu'à portée de Boulet (4+ hexs) ; et
- elles ne peuvent pas bouger.

10.94 Les jets de dés habituels de problèmes de Munitions de la Table de Tir ne s'appliquent pas aux canons tirant en Barrage. A la place, en fonction du nombre de Barrages, le joueur qui fait les Barrages doit lancer le dé pour chaque pion qui tire. Il ajoute à ce DR le nombre d'activations où ce pion a tiré pendant ce tour. Donc utiliser un 3è AM d'artillerie pour un Barrage entraînera un DRM de +3.

- Union. Un jet de 9 ou plus désorganise la batterie/section. Elle ne peut plus tirer pendant ce tour, et doit être ralliée pour pouvoir à nouveau tirer.
- CSA. Un jet de 7 ou plus désorganise la batterie/section. Elle ne peut plus tirer pendant ce tour, et doit être ralliée pour pouvoir à nouveau tirer. De plus si le dé donne '9' ou plus, cette batterie/section est définitivement Désorganisée, retirez le pion du jeu.

10.95 Aucun joueur ne peut faire de Barrages pendant deux tours d'affilée.

12.7 Pertes des Chefs

EXEMPLE : Le Général Hancock, Commandant du IIè Corps de l'Union est tué. En retournant son pion, vous voyez que sont remplaçant devrait être normalement le Général Caldwell. Mais Caldwell aussi est mort. Donc le joueur de l'Union remplace Hancock par Gibbon, 2/II, (toujours en utilisant la face de remplacement de Hancock), et retourne Gibbon sur sa face de remplacement.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons été assez stricts sur les noms à utiliser pour les remplacements, en essayant de rester aussi près que possible des priorités. Nous avons ignoré des événements réels, comme le Général Newton (3/VI) placé à la charge du Ier Corps suite à la mort de Reynolds, etc. Nous nous excusons pour les erreurs éventuelles sur qui succède à qui. Pour les fans de Gettysburg qui veulent un peu plus « d'authenticité », nous vous recommandons de jeter un œil sur la liste des officiers dans This Hallowed Ground de Dave Powell (The Gamers).

14.2 Cavalerie Démontée

NOTE DE CONCEPTION : La cavalerie CSA n'a pas de statut Démonté dans ce jeu.

14.4 Tireurs d'Elite de Berdan

Les tireurs d'élite de Berdan (Union)—1 US SS et 2 US SS (normalement attachés au IIIè Corps)—sont des unités quelque peu indépendantes.

- Ils ont une Portée de Tir Maximum de 6, car ils ont un équipement spécial. Par conséquent, en plus des capacités normales de leur armement, leur Portée Maximum est étendue à 6



hexs, avec un DRM de -2 à cette portée.

- Ils entreprennent leurs activations avec chacun une division (n'importe laquelle). Par contre, ils doivent choisir cette division au début du tour et utiliser les AM de cette division pour s'activer.
- Ils peuvent se rallier eux-mêmes selon 13.4.
- Si ils Déroutent, ils reviennent avec le IIIè Corps.

14.5 Major Général Warren, USA

L'ingénieur en chef de Meade, le Gouverneur Warren, à joué un rôle assez important dans les deux derniers jours de la bataille, en prenant bon nombre de décisions de commandement et en utilisant son bon sens pour savoir ce qui allait se passer et son initiative pour faire quelque chose. Pour représenter ceci, utilisez les règles suivantes (il n'y a pas de pion Warren) :

Pendant un tour à partir du premier tour de jour du 2 Juillet, à la fin de n'importe quelle activation simple, le Joueur de l'Union peut interrompre le cours normal de la partie (activation par tirage d'AM) et déclarer une Phase Warren. Il désigne n'importe quelle Brigade qui est instantanément activée, et toutes les unités commandées de cette Brigade peuvent entreprendre toute action jugée utile par le joueur (et autorisée).

- Cette activation est en plus de ce que cette brigade obtiendra de ses AM Divisionnaires.
- Rien de ce que fait l'unité pendant la Phase Warren n'accumule de Fatigue.
- Par contre, aucune Brigade ainsi choisie ne pourra faire 5 activations pendant le tour.



Le Général G. K. Warren au point de signalisation sur Little Round Top.

14.6 Major Général Trimble, CSA

Isaac Trimble, hors de combat depuis peu après Chancellorsville est revenu au QG de Lee juste à temps pour Gettysburg. Par contre, il n'a pas de formation. Il était en fait un commandant à part, qui a passé le début de la bataille à seconder Ewell.

Trimble peut être utilisé pour remplacer n'importe quel Commandant de Corps (recto du pion) ou Chef de Division (verso du pion) au besoin.

14.7 Renforts de Cavalerie Conditionnels

Le Tableau des Renforts permet aux deux joueurs de choisir les unités de cavalerie qui participeront à la bataille de cavalerie du 3 Juillet qui s'est déroulée à l'est de la zone de jeu. Ceci ne s'applique qu'au jeu de campagne, car l'utilisation historique de ces unités est présentée dans les scénarios des journées individuelles.

14.71 Au tour 0900 du 3 Juillet ou avant, le joueur CSA doit décider si il empêche d'entrer des brigades de cavalerie devant entrer et/ou retirer celles qui sont arrivées. Le joueur CSA a quatre (4) brigades possibles :

- Brigade Jenkin (1^{er} Juillet, 1900)
- Brigade Fitz. Lee (2 Juillet, 1600)
- Brigade Chambliss (2 Juillet, 1600)
- Brigade Hampton (3 Juillet, 0700)

La brigade Imboden ne peut pas être choisie (voir plus bas).

Pour chaque brigade sélectionnée, une batterie d'artillerie hippomobile Confédérée (Breathed, Griffin, Hart, et/ou McGregor) doit l'accompagner (1 batterie par brigade).

14.72 La cavalerie confédérée gardée n'entre simplement pas en renforts. La cavalerie désignée doit se retirer avant le tour 1200 du 3 Juillet. Une brigade ne peut pas se retirer si n'importe laquelle de ses unités (y compris la batterie désignée) est adjacente à une unité de combat ennemie ou si elle ne peut pas tracer un chemin d'hexs libre d'unités/ZDC ennemies vers les Zones d'Entrée 8 ou 9. Pour faire le Retrait, enlevez simplement les unités de la carte.

14.73 Pendant le tour 1300 du 3 Juillet, le joueur de l'Union peut empêcher d'entrer une ou plusieurs de ses brigades de cavalerie (devant entrer à 1300, 1400 ou 1500). Pour chaque brigade gardée, une batterie d'artillerie hippomobile conditionnelle doit l'accompagner (1 batterie par brigade).

La brigade Buford (Devin et Gamble), ou leurs remplaçants (voir la note [c] sur le Tableau des Renforts), ne peut pas être choisie.

14.74 Si les deux camps ont choisi le même nombre de brigades de cavalerie à retirer ou à empêcher d'entrer, alors toutes ces unités sont hors jeu et il n'y a pas d'effet supplémentaire.

14.75 Si un camp retire/empêche plus de brigades que l'autre, alors ce joueur peut si il le souhaite faire entrer en renforts ce nombre de brigades (seulement celles dépassant le nombre de l'adversaire) lors de n'importe quel tour à partir du 3 Juillet 1700, de cette façon :

- Le joueur CSA peut ramener sa cavalerie par les Zones d'Entrée 9 ou 10, toutes les unités entrant par la même zone.
- Le joueur de l'Union peut ramener sa cavalerie par les Zones d'Entrée 8 ou 9, toutes les unités entrant par la même zone.

14.76 Le joueur doit vérifier pour les unités revenant selon 14.75 si elles subissent des pertes. Lancez le dé une fois en traitant le 0 comme un 10. Le résultat est le nombre de PF de cavalerie perdus hors carte. Le joueur répartit immédiatement ces pertes parmi les unités qui reviennent, comme il l'entend.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle recrée la bataille de cavalerie hors carte (Low Dutch Road) qui s'est déroulée entre 1300 et 1700 le 3 Juillet, où la cavalerie de l'Union a empêché Stuart de contourner le flanc de l'armée.

14.77 Cavalerie d'Imboden : La 7^e Cavalerie de John D. Imboden, normalement attaché à Stuart mais plutôt habituée à agir seule n'était pas présente pour la bataille. Mais elle aurait pu. Donc, ces unités ne sont pas disponibles à moins d'être activées par un Evénement Aléatoire. Par contre, Imboden est toujours sous un Ordre de Progression et ne peut jamais en changer, et on ne peut pas lui donner un autre ordre non plus.

18.0 Evénements Aléatoires (Optionnel)

Les joueurs désirant ajouter une touche d'inattendu peuvent utiliser cette règle pour ajouter la possibilité de rencontrer certains événements (qui vont de la réalité à la fiction) pouvant affecter le cours du jeu.

Il y a un marqueur d'Evénement Aléatoire. Il n'est pas disponible avant le tour 1000 du 1^{er} Juillet. Il est ensuite disponible pour tous les tours de Jour, de Crépuscule et d'Aube (mais pas pour les tours de Nuit). Si vous voulez utiliser les Evénements Aléatoires, placez simplement le marqueur de RE dans la pioche avec les autres AM au début de chaque tour.

Lorsque le Marqueur RE est tiré, le joueur qui l'a tiré lance le dé :

- 0-2 : le joueur de l'Union fait un jet sur la Table des RE.
- 3-5 : le joueur CSA fait un jet sur la Table des RE.
- 6-9 : personne ne lance le dé ; pas d'événement, fausse alerte.

De plus, si le marqueur de RE est le dernier marqueur tiré pendant un tour, ignorez le.

La Table des Evénements Aléatoires—et les événements qui s'y trouvent—s'expliquent d'eux même (du moins nous l'espérons). Si l'événement n'est pas applicable, considérez qu'il n'y a pas d'événement.

Les Scénarios



1.0 La Première Journée : 1^{er} Juillet

Ce scénario présente la meilleure opportunité qu'a eu Lee pour gagner la bataille. Vers midi, il est bien plus nombreux que les forces de l'Union, et le joueur Confédéré (contrairement à Lee) sait ce qu'il se passe.

1.1 Cartes

Les trois cartes sont utilisées

1.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

Ce scénario commence au tour 0700 le 1^{er} Juillet et se termine à la fin du tour 2000 de cette journée. Il faut environ deux journées de jeu pour le terminer.

1.3 Equilibre

Le joueur Confédéré est favorisé, bien qu'il ait à prendre certains objectifs difficiles.

1.4 Initiative du Premier Tour

Le joueur CSA obtient automatiquement l'Initiative pour le tour 0700.

1.5 Déploiement Initial

Note : Les joueurs peuvent orienter leurs unités dans n'importe quelle direction.

Déploiement Initial Confédéré

Toutes les unités commencent sur la Carte A avec des Ordres de Progression (sauf la Brigade David qui commence en Ordre de Marche). Le joueur CSA reçoit 2 AM pour Heth pendant le tour 0700 ; ensuite il lance le dé.

Hexs

1332 à 1634

Unités

Réserve d'Artillerie Pegram (les batteries de Crenshaw, Fredericksburg, Letcher, PeeDee, Purcell) ; **Pegram, Heth** (He/III). La Réserve d'Artillerie de Pegram commence la partie attachée à la Division Heth.

1824

5 AL Régiment (brigade d'Archer/HE/III)

Chemin (1627-1429) Brigade Archer (He/III), moins 5 AL ;
Archer

Chemin (1330-1133) Brigade Davis (He/III) moins le 11^e régiment, **Davis**. Toutes les unités en colonne étendue—en Ordre de Marche.

Déploiement initial de l'Union

Toutes les unités Commencent en Ordre de Progression. Le joueur USA reçoit 2 AM pour Buford pendant le tour 0700 ; ensuite il lance le dé.

Hexs

Dans un rayon d'un hex de B3424

1 pion par hex

Unités

Brigade de Cavalerie Devin (moins le régiment 3WV[a])(2/1/Cav), **Devin** ;
Montée

Rayon d'1 hex de A2314 : 8IL Cavalerie (2 unités) (1/1/Cav).
Montée ou Démontée au choix du joueur.

A3005 A, 2US Batterie (2^e Art Hippomobile, 1/1/Cav)

A2703 3 IN régiment de cavalerie. Monté

Rayon d'1 hex de 13005 : Brigade de Cavalerie Gamble (moins 3 IN et 8 IL) (1/1/Cav) ; 3WV régiment[a](2/1/Cav). **Gamble, Buford**.
Montée

[a] Le régiment 3 West Virginia n'était pas « préparé au combat ». Il commence la partie empilé avec Buford et est soumis aux restrictions suivantes :

- Il ne peut pas Démonté.
- Il ne peut pas Charger.

N'oubliez pas que les joueurs n'ajoutent pas le marqueurs d'Événements Aléatoires à la pioche des AM avant le tour 1000.

1.6 Renforts

Comme sur le Tableau des Renforts.

1.7 Victoire

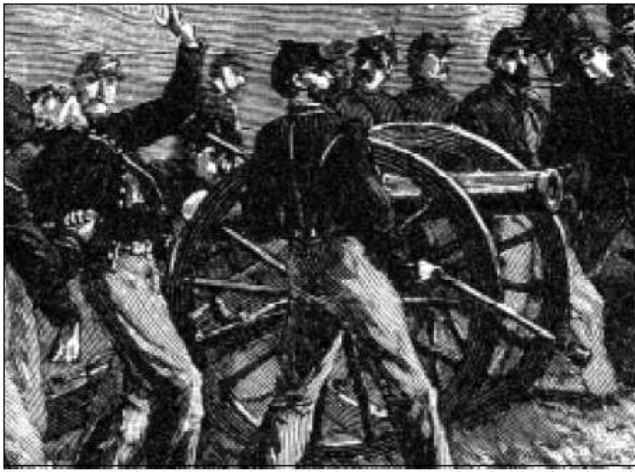
Pour gagner, le joueur CSA doit contrôler (occuper ou être le dernier à avoir occupé) les hexs suivants à la fin du tour 2000 :

- Gettysburg (B3821, 3827, 3818)
- Culp's Hill (B5013 et 5014)
- Cemetery Hill (B4721 et 5020)

Par contre, même si le joueur CSA atteint ses objectifs géographiques, si il a plus de Divisions Inefficaces [13.3] que le joueur de l'Union :

- 1 de plus, match nul
- 2 de plus, victoire de l'Union, quels que soient les objectifs sous contrôle Confédéré.

Si le CSA ne réussit pas à tenir les trois objectifs géographiques, c'est le joueur de l'Union qui gagne, quelles que soient les pertes relatives.



2.0 Herr's Ridge

2.1 Cartes

Seule la Carte A est utilisée

2.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

C'est le scénario le plus court de la boîte. Il commence au tour 0700 du 1^{er} Juillet et se termine à la fin du tour 1000 (qui est à peu près le moment où la présence du 1^{er} Corps de l'Union s'est définitivement fait ressentir). Il faut une paire d'heure pour le jouer.

2.3 Equilibre

Le joueur de l'Union est légèrement favorisé, car il n'est pas si facile de lancer la division Heth.

2.4 Initiative du Premier Tour

Le joueur CSA obtient automatiquement l'Initiative pour le tour 0700.

2.5 Déploiement Initial

Utilisez le Déploiement Initial de la première journée pour les deux camps.

Activations : Heth et Buford n'ont que 2 Activations possibles au tour 0700 et seulement 3 au tour 1000.

2.6 Renforts

N'utilisez que les Renforts Confédérés du Tableau des Renforts CSA. Les renforts de l'Union ne sont pas utilisés.

2.7 Victoire

Le joueur CSA gagne si il contrôle (il occupe ou a été le dernier à occuper) les hexs 2512 (Herr's Tavern) et 3517 à la fin du tour 1000. Sinon c'est le joueur de l'Union qui gagne.



3.0 Little Round Top : 2 Juillet

C'est la micro-bataille clé de tout l'engagement où Lee cherche à contourner le flanc de l'Union et en est empêchée par la remarquable défense du 20^e Maine, *et al.*

3.1 Cartes

Seule la carte « C » est utilisée. Pour ne pas avoir à utiliser les deux autres cartes, nous avons « éliminé » l'action de Peach Orchard. Nous nous sommes concentrés ici sur le champ de blé et les sommets. Par conséquent, *aucune unité ne peut bouger sur ou au nord de la rangée 12xx*, à l'exclusion des renforts de l'Union, qui ne peuvent le faire que pour la traverser. **Exception :** l'artillerie d'Eschleman peut utiliser le chemin où elle commence en 1239, mais doit ensuite prendre la piste vers le sud est.

3.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

Ce scénario commence au tour 1600 du 2 Juillet et se termine à la fin du tour 1900 du 2 Juillet. Il faut environ 6 heures pour le jouer.

3.3 Equilibre

C'est très dur pour les rebelles, principalement parce que le terrain est excessivement difficile.

3.5 Déploiement Initial

Toutes les unités sont à pleine puissance. Les joueurs peuvent orienter les unités comme ils le souhaitent.

Toutes les unités peuvent recevoir n'importe quels Ordres.

Note : N'utilisez pas la Fatigue dans ce scénario.

Déploiement Confédéré

<i>Hex</i>	<i>Unités</i>
A 3 hexs de , et à l'ouest d'un hex de bois entre 1437 et 1935	Brigades Semmes et Kershaw de la Division McLaws [a] ; toutes les batteries de l'artillerie de Cabell , moins 1 batterie Richmond (2 unités) ; Longstreet

A 3 hexs de , et à l'ouest d'un hex de bois entre 2035 et 2833	Toutes les unités et les chefs de la Division Hood , artillerie incluse.
--	---

Rayon d'1 hex de 1141 Toutes les batteries de l'artillerie de **Eshleman** (6 unités + Eshleman).

[a] = McLaws lui-même dirige l'attaque de Peach Orchard et n'est pas disponible. Comme McLaws est hors carte, le joueur Confédéré peut ignorer son absence pour déterminer les AM de ses brigades pour le tour, tant qu'elles sont à portée de Longstreet. Sinon, considérez que McLaws est hors de portée de Longstreet.

Déploiement de l'Union

Hex	Unités
1327	9 MA (1/Vil.) batterie
1424	D, 1 NY (III) batterie
1525	Birney (1/III), Randolph (III Artillerie)
Dans un rayon d'1 hex de 1627 : 3/1/I	
1924, 2024, 2122, 2123	
2124	2/1/III
2124	4 NY (III) batterie
2624	2 US SS régiment

3.6 Renforts

Renforts de l'Union

Tour	Hex	Unités
A	1015 ou 1019	3/1/V ; D ; 5 US (V) batterie
B	1015 ou 1019	1/1/V et 2/1/V (moins 9 MA) Barnes ; C/F, 1 PA (1 Vol.) batterie, Sykes [V]
C	1015 ou 1019	2/V, toutes les unités d'infanterie, artillerie du Vè Corps (moins D, 5 US) ; Ayres , 2 Conn (2/Vol.) batterie (les deux unités)
D	1006	3/V, toutes les unités d'infanterie ; Crawford
1700	1019 [e]	1/II, toutes les unités d'infanterie ; Caldwell ; Meade (AoP)
1840	1015	6 ME (4/Vol.) batterie
1900	1015	3/3/VI
1920	1015	2/1/XII (moins 1Md ES)

Entrée des Renforts de l'Union

'A' entre à 1600 avec 2 AM.

'B' entre à 1600 avec 1 AM.

'C' entre à 1700 sans limites d'AM.

'D' entre à 1700 sans limites d'AM.

'e' Les renforts 1/II de 1700 entrent après les renforts 'C' si ils choisissent le même hex d'entrée.

Les batteries d'artillerie de réserve de l'Union peuvent être assignées à n'importe quelle division ou brigade lorsqu'elles entrent en jeu (ou commencent la partie).

3.7 Règles Spéciales

Situation de Commandement de l'Union : Bien qu'il n'y ait pas de Commandant de Corps de l'Union en début de partie, toutes les unités de l'Union sont considérées comme étant commandées pour toute la durée du scénario.

Major Général Warren, USA : Utilisez la règle 14.5.

3.8 Victoire

Le joueur CSA doit occuper les hexs 2118 et 2219 (Little Round Top) à la fin de la partie pour gagner. Sinon c'est le joueur de l'Union qui gagne.



4.0 La Seconde Journée : 2 Juillet

La première journée de la bataille s'est bien passée pour le CSA, même en considérant leur échec à repousser la droite de l'Union hors de ses positions à la fin de la journée. La seconde journée, qui ressemblait à une éventuelle avancée vers les objectifs stratégiques de Lee commença sous les meilleurs auspices mais se termina sur une grosse déception. Tandis que Longstreet demandait plus de manœuvres, Lee opta pour une attaque dirigée par une manœuvre de balayage et réalisée par deux des divisions de Longstreet contre une apparente gauche de l'Union inexistante ; une manœuvre de contournement classique de l'époque, pratiquement comme dans les livres.

Bien, comme nous le savons, ça n'a pas marché, principalement parce que l'attaque n'a pas été lancée avant la fin de l'après-midi ce qui permit à Meade de renforcer sa position. Et lorsqu'elle fut lancée, ce fut plus une attaque roulante de gauche à droite qu'un assaut total. Une mauvaise coordination et peut être une résistance inconsciente de la part de Longstreet voua la journée à l'échec et scella virtuellement le destin de la guerre à l'est.

Vous, en tant que joueur Confédéré aurez maintenant la chance de voir ce que vous auriez pu faire avec une telle opportunité.

Ce scénario, bien que long, est relativement équilibré et orienté vers l'attaque, ce qui représente très bien l'esprit du jeu.

4.1 Cartes

Les trois cartes sont utilisées.

4.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

Ce scénario commence au tour 0500 du 2 Juillet et se termine à la fin du tour 1900 du 2 Juillet. C'est un scénario long demandant environ 30 à 40 heures de jeu.

4.3 Equilibre

Cela dépend beaucoup du plan Confédéré, mais l'Union a une position, ce qui lui donne l'avantage.

4.4 Initiative du Premier Tour

Le joueur CSA obtient automatiquement l'Initiative au tour de 0500.

4.5 Déploiement Initial

Les unités peuvent recevoir n'importe quels Ordres.

Toutes les unités sont données par brigade, et tous les régiments de la brigade sont placés dans un rayon d'un hex de l'hex indiqué. Les joueurs peuvent orienter leurs unités comme ils le souhaitent.

Pertes Précédentes/Chefs de Remplacement

Certaines brigades ont subi des pertes pendant l'action de la première journée. Ces pertes sont indiquées par « PP -# », le nombre étant le nombre de PF devant être enlevé à la brigade. Pour faciliter les choses, répartissez les pertes de façon égale parmi les régiments de la brigade, en donnant les pertes « en trop » aux unités les plus grosses. Si une telle « distribution équitable » doit éliminer une unité, laissez cette unité à 1PF et distribuez les pertes dans les autres régiments à moins qu'il ne soit indiqué que l'unité ait été « éliminée ».

EXEMPLE : La brigade Pettigrew a subi 18PF de pertes, cela signifie que le 11NC et le 26NC seront chacun réduit de 5 PF (à 7 et 12), et les deux autres régiments de 4 PF à une force de 7 PF.

Lorsqu'une brigade a été suffisamment réduite pour devenir Inefficace, cela est indiqué par « [BrigadeInefficace] ».

Lorsqu'un chef a été remplacé, cela est indiqué. Ex : **Iverson (Repl)**.

Déploiement Confédéré

<i>Hex</i>	<i>Unités</i>
B3531	Lee, Longstreet (I), Hill (III)
B3413	Ewell (II)
B3305	Johnson
1 hex de B3701	brigade Walker (Johnson)
1 hex de B3703	brigade Steuart (Johnson)
1 hex de B3505	brigade William (Johnson)
1 hex de B3705	brigade Jones (Johnson)
2 hexs de B3305	bn. Art Latimer (7 unités)(Johnson)
B3413	Early ; 1Md Cavalerie(élément de 1/Cav)
1 hex de B3108	brigade Gordon (Early) [PP -7'F]
1 hex de B2905	brigade Smith (Early)
1 hex de B4015	brigade Avery (Early) [PP -2PF]
1 hex de B3916	brigade Haye (Early)
2 hexs de B3219	bn. Art Jones (5 unités)(Early) (batterie Charlottesville moins 1 canon)
B3725	Rodes
1 hex de B3921	brigade Doles (Rodes) [PP -4PF]
1 hex de B3924	brigade Iverson (Rodes) [PP -15PF]
	Iverson (Repl) [Brigade Inefficace]
1 hex de B3927	brigade Ramseur (Rodes [PP -3PF]
1 hex de B3328	brigade O'Neal (Rodes [PP -10PF]
	O'Neal (Repl)
1 hex de B3530	brigade Daniell (Rodes) [PP -13PF]
2 hexs de B3021	bn. Artillerie Carter (6 unités)
1 hex de B2415	4è brigade de cavalerie Jenkins
B4333	Pender
1 hex de B4433	brigade Lane (Pender) [PP -1PF]
1 hex de A4802	brigade Thomas (Pender)
1 hex de A4403	brigade Perrin (Pender) [PP -12 PF]
1 hex de A4804	brigade Scales (Pender) [PP -5PF]
	Scales (Repl)
2 hexs de B4333	bn. Art Poagues (9 unités) (Pender)
A2808	R. Anderson

1 hex de A2909	brigade Wilcox (Anderson)
1 hex de A2811	brigade Lang (Anderson)
1 hex de A2613	brigade Wright (Anderson)
1 hex de A2610	brigade Posey (Anderson)
1 hex de A2410	brigade Mahone (Anderson)
2 hexs de A2810	bn. Art Lane (8 unités) (Anderson)
A3415	Pettigrew (en tant que Commandant en Chef remplaçant Heth)
	brigade Davis (Heth) [PP -15 PF]
1 hex de 13014	brigade Brockenbrough (Heth) [PP -2PF]
1 hex de A3214	brigade Pettigrew (Heth) [PP -18PF] ;
1 hex de A3315	Pettigrew (Repl)
	brigade Archer (Heth) [PP -3PF] ;
	Archer (Repl)
2 hexs de B3732	bn. Art Garnett (9 unités) (Heth)
2 hexs de B4331	bn. Art McIntosh (6 unités) (III/Res) [2 Rockbridge moins 1 canon]
	bn. Art Pegram (8 unités) (III/Res) [Pee Dee moins 1 canon]
2 hexs de B4131	bn. Art Nelson (6 unités) (II/Res)
2 hexs de B3125	bn. Art Dance (6 unités) (II/Res)
2 hexs de B3633	

Déploiement de l'Union

<i>Hex</i>	<i>Unités</i>
B5521	Meade, Hunt
B5314	Wadsworth (1/I)
1 hex de B5015	1/1/I [PP -23PF] [a] Meredith (Repl)
1 hex de B5013	2/1/I [PP -20PF]
B5319	Robinson (2/I)
1 hex de B5220	1/2/I [PP -19PF] [b] Paul (Repl)
1 hex de B5419	2/2/I [PP -14PF]
B5422	Doubleday (Repl I Corps) [c], Rowley (3/I Repl) Division Inefficace
1 hex de B5523	1/3/I [PP -17PF] ; Rowley (Repl) Division Inefficace
1 hex de B5322	2/3/I [PP -18PF] <i>Brigade Inefficace</i> ;
	Stone (Repl)
1 hex de B5825	3/3/I

Artillerie du 1er Corps

B5221	batterie 2 ME (<i>moins 3 canons</i>)
B5116	batterie 5 ME
B5019	batterie E-L/1 NY (<i>moins 1 canon</i>)
	Wainwright
B4919	batterie B/1 PA (<i>moins 1 canon</i>)
B4921	batterie B/4 US (<i>moins 1 canon</i>)
B6719	Sickles (III)
	régiments 1 US SS et 2 USS SS
1 hex de B6719	Birney(1/III)
B6820	1/1/III
1 hex de B7020	2/1/III
B6620	Humphreys (2/III)
1 hex de B6221	1/2/III
1 hex de B6520	2/2/III
1 hex de B6720	Randolph ; Artillerie du IIIè Corps (moins les batteries D/1NY et 4 NY)
B5020	Howard (XI) ; v. Gilsa (Repl de Barlow En tant que Commandant de la Division 1/XI) ; v. Steinwehr (2/XI),Schurz (3/XI) 1/1/XI [PP -5PF] ; v. Gilsa (Repl) 2/1/XI (25 Ohio éliminé) [PP -15 PF] <i>Brigade Inefficace</i>
1 hex de B4719	1/2/XI (154 NY éliminé) [PP -12 PF]
1 hex de B4519	<i>Brigade Inefficace</i>
	1/2/XI (154 NY éliminé) [PP -12 PF]
1 hex de B5222	<i>Brigade Inefficace</i>
1 hex de B4922	2/2/XI

1 hex de B4920 1/3/XI [PP -15PF] **Schimmelfennig (Repl)**
 1 hex de B4621 2/3/XI [PP -14PF]

Artillerie du XI^e Corps

B5021 13 NY (*moins 1 canon*)
 B4620 I/1 NY (*moins 1 canon*)
 B4821 I/1 Ohio ; **Osborn**
 B5715 K/1 Ohio (*moins 2 canons*)
 B4920 G/4 US

B6511 **Slocum** (XII)
 B6704 **Williams** (1/XII)
 1 hex de B6704 1/I/XII (*moins 3 Md*)
 1 hex de B6501 3/1/XII
 C1717 **Geary** (2/XII)
 1 hex de C2118 1/2/XII
 1 hex de C1717 2/2/XII
 1 hex de C1617 3/2/XII
 2 hexs de B6410 **Buford** (1/CAv) ; batterie A/2 US
 1 hex de C1332 1/1/Cav (Montée) [PP -1PF]
 1 hex de C1329 2/1/Cav (Montée)

[a] = La Brigade Iron, 1/1/I est **Inefficace**. Donnez au 24 MI 6 pas de perte et distribuez le reste des pertes de façon à ce que tous les régiments soient effondrés.

[b] = Le 1/2/I est **Inefficace**. Donnez au 94 NY 5 pas de perte et distribuez le reste des pertes de façon à ce que tous les régiments soient effondrés.

[c] = Historiquement Newton commandait le 1er Corps et Doubleday a gardé le contrôle de sa 3^e Division.

Les **Barricades** (21) sont placés dans les hexs suivants sur la carte « B » uniquement, orientées comme le désire le joueur de l'Union :
 5122, 5022, 4921, 4821, 4720, 4820, 4919, 5019, 4521, 4520, 4620, 4719, 4819, 4918, 5113, 5114, 5115, 5116, 5014, 5013**

** Placez 2 barricades dans cet hex pour couvrir les quatre côtés de « l'angle ».

Les barricades peuvent être construites selon les règles habituelles.

4.6 Renforts

Les unités arrivent selon les Tableaux de Renforts

4.7 Victoire

Les joueurs gagnent des points de victoire en capturant des objectifs. Les hexs doivent être occupés à la fin de la partie ; si un objectif est composé de plusieurs hexs, tous les hexs indiqués doivent être occupés.

Objectif	Union	CSA
Culp's Hill (B5013 et 5014)	3	4
Cemetery Hill (B4720, 5020 et 5323)	5	7
Hexs B6920, B7020 et C1115	1 chacun	1 chacun
Little Round Top (C2118 et 2219)	4	6
Brigade Ennemie Inefficace**	1	1

** y compris les brigades déjà inefficaces au début du scénario.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne ; plus la différence est élevée, plus la victoire est importante.



5.0 La Troisième Journée, 3 Juillet

Notre avis personnel est que la bataille fut perdue lors de la seconde journée. Pendant la 3^e journée, l'armée de l'Union était enterrée dans ses positions et il aurait été difficile pour Lee de l'en déloger, même si il avait eu plus d'hommes, ce qui ne fut pas le cas. Pire encore, il avait moins de canons et un manque de ravitaillement en munitions.

Néanmoins, certains d'entre vous voudront savoir si cela aurait pu arriver, donc, pour ceux qui cherchent un commandement dans le genre de la Somme, Verdun, Ypres et tout un tas d'autres endroits désagréables du genre, nous vous offrons cet exercice d'extermination de masse plutôt déprimant.

5.1 Cartes

Les trois cartes sont utilisées.

5.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

Ce scénario commence au tour 1300 le 3 Juillet et se termine à la fin du tour 1900 du 3 Juillet. Bien qu'il ne dure que 7 tours, étant donné le grand nombre de pions, il faut environ 25 heures pour le terminer.

5.3 Equilibre

L'Union est fortement favorisée. Par contre, les deux armées sont très mal en point avec beaucoup de brigades proches de l'Inefficacité. Ceci peut être un facteur déterminant pour la victoire.

5.3 Initiative au Premier Tour

Le joueur CSA obtient automatiquement l'Initiative pour le tour 1300.

5.5 Déploiement Initial

Toutes les unités peuvent recevoir n'importe quels Ordres.

Toutes les unités sont données par brigade. Comme la majorité des déploiements sont du type « dans un rayon d'un hex », nous commençons ce scénario un peu avant le début de l'attaque afin de vous permettre de faire quelques manœuvres de dernière minute pour vous mettre en place. Les joueurs peuvent orienter leurs unités comme ils le veulent.

Pertes Précédentes/Chefs de Remplacement

Certaines brigades ont subi des pertes pendant l'action de la première journée. Ces pertes sont indiquées par « PP -# », le nombre étant le nombre de PF devant être enlevé à la brigade. Pour faciliter les choses, répartissez les pertes de façon égale parmi les régiments de la brigade, en donnant les pertes « en trop » aux unités les plus grosses. Si une telle « distribution équitable » doit éliminer une unité, laissez cette unité à 1PF et distribuez les pertes dans les autres régiments à moins qu'il ne soit indiqué que l'unité ait été « éliminée ».

EXEMPLE : La brigade Pettigrew a subi 18PF de pertes, cela signifie que le 11NC et le 26NC seront chacun réduit de 5 PF (à 7 et 12), et les deux autres régiments de 4 PF à une force de 7 PF.

Lorsqu'une brigade a été suffisamment réduite pour devenir Inefficace, cela est indiqué par « **[BrigadeInefficace]** ».

Lorsqu'un chef a été remplacé, cela est indiqué. Ex : **Iverson (Repl)**.

Déploiement Confédéré

Artillerie CSA

Hex	Unités
C3034	batterie Rowan (3 unités) (Henry/Hood) [moins le canon 1 TB]
C2934	batterie German (1 unité) (Henry/Hood)
C1438	batterie Palmetto (2 unités) (Henry/Hood)
C1329	batterie Branch (3 unités) (Henry/Hood) [moins le canon 1N]
C3036	Artillerie Hippomobile Hart (Beckham/Cav)
C1229	batteries Madison et Brook [Moins 1 canon] (2 unités) (Alex/I Corps Res)
C1128	batterie Bedford (1 unité) ; batterie Parker (2 unités) (Alex/I Corps Res)
C1029/B7034	batterie Taylor (1 unité) (Alex/I Corps Res)
B6933	batterie 3rd Wash LA (1 unité) (Eshleman/I Corps Res)
B6331	batterie 1st Wash LA (1 unité), batterie 2nd Wash LA (2 unités) (Eshleman/I Corps Res)
A6807	batterie B Sumter (2 unités) (Lane/Anderson)
A5101	batterie A Sumter (4 unités) et batterie C Sumter (2 unités) (Lane/Anderson)
B6532	batteries Fayette (2 unités) et Fauquier (2 unités) (Dearing/Pickett)
B6432	batteries Lynchbrug (1 unité) et Hampton (3 unités) (Dearing/Pickett)
A5806	batteries Huger (3 unités) et Norfolk (2 unités) (Garnett/Heth)
A4704	batteries Donaldsville (2 unités) et Lewis (2 unités) (Garnett/Heth)
B6834	batterie 4th Wash LA (2 unités) (Eshleman/I Corps Res), batterie Ellis (2 unités) (Cabell/McLaws)
A6701	batterie Pulaski (2 unités), 1st Richmond howitzers (2 unités) (Cabell/McLaws)
B5834	batterie Ashland (2 unités, Alexander/I Corps Res) ; batterie Troup (2 unités, Cabell/McLaws)
B5733	batterie Madison (2 unités) Poague/Pender)

A5404	batteries Charlotte (2 unités) et Brooke (2 unités) (Poague/Pender)
A5202	batterie Albermarle (3 unités) (Poague/Pender)
B5133	batterie Fredericksburg (2 unités) (Pegram/III Corps Res)
B5033	batterie Crenshaw (2 unités) (Pegram/III Corps Res)
B4932	batterie Pee Dee (1 unité) (Pegram/III Corps Res) [moins 1 canon]
B4832	batterie Purcell (1 unité) (Pegram/III Corps Res)
B4732	batterie Letcher (2 unités) (Pegram/III Corps Res)
B4632	2 nd et 3 rd Richmond Howitzers (1 unité chacune) (Dance/II Corps Res)
B4531	batterie Salem (2 unités) (Dance/II Corps Res)
B4031	batterie Powhatan (1 unité) (Dance/II Corps Res)
B3806	batterie 1 Rockbridge (1 unité) (Dance/II Corps Res)
B4432	batterie Danville (1 unité) (McIntosh/III Corps Res)
B4331	batterie 2 nd Rockbridge (1 unité) (McIntosh/III Corps Res) [moins 1 canon]
B4232	batterie Hardaway, section 'a' (1 unité) (McIntosh/III Corps Res)
B2129	batterie Hardaway, section 'b' (1 unité) (McIntosh/III Corps Res)
B4131	batterie Jeff Davis (1 unité), batterie Orange (2 unités) (Carter/Rodes)
B3231	batterie King William (2 unités) (Carter/Rodes)
B2924	batterie Morris (1 unité) (Carter/Rodes)
B3221	batterie Staunton (1 unité) ; batterie Charlottesville (1 unité) [moins 1 canon] (Jones/Early)
B3220	batterie LA Guard (2 unités), batterie Courtney (1 unité) (Jones/Early)
B4307	batteries Fulvanna (2 unités) et Amherst (2 unités) (Nelson/II Corps Res)
B4407	batterie Milledge (2 unités) (Nelson/II Corps Res)
B4708	batterie 1st MD (1 unité) (Latimer/Johnson)
B4706	batterie Chesapeake (1 unité), batterie Lee (3 unités) (Latimer/Johnson)

COMMANDANTS D'ARTILLERIE : Les Commandants d'Artillerie du CSA doivent être placés avec n'importe quelle unité de leur formation.

Infanterie CSA

B3432	Lee (ANV)
A6503	Longstreet (I)
C2526	Law (en tant que Commandant de la Division Hd/I Remplace Hood)
1 hex de C3134	brigade G. Anderson [PP -14PF]
1 hex de C2734	brigade Law [PP -9PF] (Repl de Law)
1 hex de C2634	brigade Robertson [PP -10PF]
1 hex de C2225	brigade Benning [PP -9PF]
C1530	McLaws (Mc/I)
1 hex de C1926	brigade Semmes [PP -7PF] (Repl de Semmes)
1 hex de C1331	brigade Kershaw [PP -12PF]
1 hex de C1031	brigade Wofford [PP -6PF]

2 hexs de C1025 brigade Barksdale [PP -13PF] (**Repl de Barksdale**)
A5805 **R. Anderson** (An/III)
1 hex de A6202 brigade Wilcox [PP -12PF]
1 hex de A6003 brigade Lang [PP -5PF]
1 hex de A5806 brigade Wright [PP -14PF]
1 hex de A5004 brigade Posey
1 hex de A4602 brigade Mahone
A6206 **Pickett** (Pk/I)
1 hex de A6204 brigade Kemper
1 hex de A5904 brigade Armistead
1 hex de A5903 brigade Garnett
A5205 **Hill** (III), **Pettigrew** (He/III)
(Commandant de Division **Remplaçant Heth**)
1 hex de A5705 brigade Archer [PP -3PF] (**Repl de Archer**)
1 hex de A5303 brigade Pettigrew [PP -18PF] (**Repl de Pettigrew**)
1 hex de A5103 brigade Davis [PP -15PF]
1 hex de A4902 brigade Brockenbrough [PP -2PF]
A5204 **Perrin** (Pn/III) (Commandant de Division **Remplaçant Pender**)
1 hex de A5607 brigade Scales [PP -5PF] (**Repl de Scale**)
1 hex de A5305 brigade Lane [PP -1PF]
B5128,5129, 5028, 5029 brigade Thomas
B4927, 4928, 4827, 4828, 4727 brigade Perrin [PP -12PF]
B3826 **Rodes** (Rd/II)
B4726, 4626, 4627 brigade Ramseur [PP -3PF]
B4525, 4526 brigade Iverson [PP -15PF]; **Iverson** (**Repl**) [*Brigade Inefficace*]
B4425,4426, 4324,4325 brigade Doles [PP -4PF]
1 hex de B5210 brigade O'Neal [PP -13PF] (**O'Neal Repl**)
1 hex de B5209 brigade Daniel [PP -20PF; le Bn 2 NC a été éliminé et n'est pas inclus dans le nombre de PP]
B3413 **Ewell** (II); 1 MD BnCav (I/Cav)
B3717 **Early** (Ea/II)
1 hex de B4032 brigade Hays [PP -5PF]
1 hex de B4020 brigade Avery [PP -8PF] (**Avery Repl**)
1 hex de B4017 brigade Gordon [PP -8PF]
1 hex de B5609 brigade Smith [PP -1PF]
B4909 **Johnson** (Jn/II)
1 hex de B4712 brigade Walker [PP -5PF]
1 hex de B4910 brigade Jones [PP -10PF]
1 hex de B5009 brigade William [PP -9PF]
1 hex de B5410 brigade Steuart [PP -14 PF]
C2837 1 SC Cavalerie (2/Cav)

CAVALERIE CSA : voir la note à la fin du scénario

Déploiement de l'Union

Artillerie de l'Union

Hex	Unités
B4920	batterie B/4 US [<i>moins 2 canons</i>] (Wainwright/I)
B4819	batterie E-L/1 NY [<i>moins 2 canons</i>] (Wainwright/I)
B5116	batterie 5 ME (Wainwright/I)
B5219	Wainwright
B5924	batterie B/1 NY (Hazard/II)

B5824	batterie B/1 RI [<i>moins 2 canons</i>] (Hazard/II)
B5624	batterie A, 4 US (Hazard/II)
B5523	batterie 1, 1 RI (Hazard/II)
B5324	batterie I, 1 US (Hazard/II)
1 hex de B5720	Hazard
2 hexs de B6917	toutes les batteries de Randolph/III [4 NY : <i>moins 3 canons</i>]; batterie 2 ME [<i>moins 4 canons</i>], (Wainwright/I); batterie B/1PA [<i>moins 2 canons</i>] (Wainwright/I); Randolph
C3415	batterie C/1 NY (2 unités) (Martin/V)
C3218	batterie C/3 MA (2 unités) (Martin/V)
C2118	batterie D/5 US (Martin/V)
C1717	batterie Ohio L/1 (Martin/V)
1 hex de C2816	Martin
La batterie I/5 US (Martin/V) a été éliminée	
2 hexs de C1714	toutes les batteries de Tompkin/VI brigade artillerie, sauf la batterie 1 NY (7 unités en tout); Tompkin
B6024	batterie 1 NY (Tompkin/VI)
B5021	batterie G/4 US (Osborn/XI)
B4720	batterie Ohio I/1 (Osborn/XI)
B4620	batterie 13 NY [<i>moins 1 canon</i>] (Osborn/XI)
B5318	Batterie I/1 NY [<i>moins 2 canons</i>] (Osborn/XI)
B5518	batterie K/1 Ohio [<i>moins 2 canons</i>] (Osborn/XI)
B5317	Osborn
B5618	batterie F/4US (Muhlenberg/XII)
B5717	batterie K/5 US (Muhmenberg/XII)
B6312	batterie E/PA 'Muhlenberg/XII)
B6308	batterie M/1 NY (Muhlenberg/XII)
B5718	Muhlenberg
ARTILLERIE DE RESERVE	
B6123	batterie C/4 US (Ransom/1 Reg)
B5121	batterie H/1 US (Ransom/1 Reg)
1 hex de B6123 ou B5121	Ransom
B6523	batterie 15 NY (McGilvery/1 Vol)
B6424	batterie 5 MA (McGilvery/1 Vol); McGilvery
B6323	batterie C-F PA [<i>moins 1 canon</i>] (McGilvery/1 Vol)
B6723	batterie 2 CT (2 unités) (Taft/2 Vol); Taft
B5120	batterie 5 NY (Taft/2 Vol)
B5521	batterie C/WV (Huntington/3 Vol); Huntington
B4720	batterie F-G/1 PA [<i>moins 1 canon</i>] (Huntington/3 Vol)
B5220	batterie H/1 Ohio (Huntington/3 Vol)
B5319	batterie 1 NH (Huntington/3 Vol)
B6923	batterie G/1 NY (Fitzhugh/4 Vol)
B6823	batterie 6 ME (Fitzhugh/4 Vol)
B6411	batterie 1 MD (Fitzhugh/4 Vol)
1 hex de B6815	batteries F-K, 3 US et C/5 US (Ransom/1 Reg); batterie 9 MA (McGilvery/1 Vol), batteries 1 NJ et K/1 NY (Fitzhugh/4 Vol); Fitzhugh
ARTILLERIE HIPPOMOBILE	
B6624	artillerie hippomobile H/3 PA (Tidball/2 Cav)
1 hex de B6815	artillerie hippomobile 6 NY et B-L/2 US (Robertson/1 Cav brigade)

Infanterie de l'Union

B5521 **Meade, Hunt**
 B5621 **Doubleday** (I) [c]
 2 hexs de B5115 1/1/I [PP -23PF] [a], (**Meredith Repl**) ;
 2/1/I [PP -20PF] ; **Wadsworth** (1/I)
 B5422 **Robinson** (2/I)
 1 hex de B5321 1/2/I [PP -19PF] [b], (**Paul Repl**)
 1 hex de B5420 2/2/I [PP -14PF]
 1 hex de B5923 **Rowley** (3/I), **Rowley (Repl)** 1/3/I [PP -
 17PF] *Brigade Inefficace* ; 2/3/I [PP -
 18PF] *Brigade Inefficace* ; **Stone (Repl)** ;
 3/3/I ; *la Division 3/I est Inefficace*
 B5721 **Hancock** (II)
 2 hexs de B6522 **Caldwell** (1/II) ; 1/1/II [PP -6PF] (**Cross**
Repl) ; 2/1/II [PP -3PF] ; 3/1/II [PP -
 8PF] [d] (**Zook Repl**) ; 4/1/II [PP -7PF]
 2 hexs de B5723 **Gibbon** (2/II) ; 1/2/II [PP -10PF] ; 2/2/II ;
 3/2/II
 1 hex de B5422 **Hays** (3/II) ; 3/3/II [PP -13PF] (**Willard**
Repl)
 1 hex de B4819 1/3/II [PP -2PF]
 1 hex de B5424 2/3/II
 B6919 **Birney** (III) (Corps **Repl pour Sickles**),
Ward (1/III) (Div **Repl pour Birney**)
 1 hex de B6821 1/1/III [PP -13PF] (**Graham Repl**)
 1 hex de B6920 2/1/III [PP -14PF] (**Ward Repl**)
 1 hex de C1115 3/1/III [PP -9PF]
 C1213 **Humphrey** (2/III)
 2 hexs de C1314 1/2/II [PP -16PF] ; 2/2/II [PP -15PF] ;
 3/2/III [PP -9PF]
 1 hex de B6922 1 US SS et 2 US SS [PP -1PF]
 C1816 **Sykes**(V)
 C1416 **Barnes** (1/V)
 1 hex de C2518 1/1/C [PP -2PF]
 1 hex de C1417 2/1/C [PP -7PF]
 1 hex de C1415 3/1/V [PP -8PF] (**Vincent Repl**)
 C1817 **Ayers** (2/V)
 1 hex de C1916 1/2/V [PP -7PF]
 1 hex de C1918 2/2/V [PP -8PF]
 1 hex de C2219 3/2/V [PP -3PF] (**Weed Repl**)
 C1718 **Crawford** (3/V)
 1 hex de C1521 1/3/V [PP -4PF]
 1 hex de C2720 3/3/V
 C2313 **Sedgwick** (VI)
 C1515 **Wright** (1/VI)
 1 hex de C1217 1/1/VI
 1 hex de C1719 2/1/VI
 1 hex de C3215 3/1/VI
 C2516 **Howe** (2/VI)
 1 hex de C3116 2/2/VI
 1 hex de B6405 3/2/VI
 C1716 **Newton** (3/VI)
 1 hex de B5216 1/3/VI [PP -1PF]
 1 hex de C1717 2/3/VI
 1 hex de C1419 3/3/VI
 1 hex de B4620 **Howard** (XI) ; v. **Gilsa** (A/XI, Div **Repl**
pour Barlow)
 B4720, 4821, 4921, 5022, 5122 1/1/XI [PP -10PF] (v. **Gilsa Repl**) ;
 2/1/XI [le 25 Ohio est éliminé ; reste PP -
 15PF] *Brigade Inefficace* ; 1/2/XI [154
 NY est éliminé ; reste PP -15PF] *Brigade*
Inefficace ; 2/2/XI [PP -1PF] ; 1/3/XI [PP
 -15PF] (**Schimmelfennig Repl**) ; 2/3/XI
 [PP -15PF]
 B6511 **Slockum** (XII) [f]

2 hexs de B5214 **Williams** (1/XII), **Geary** (2/XII) ; 1/1/XII
 [PP -2PF], 2/1/XII [PP -3PF] ; 1/2/XII
 [PP -1PF], 2/2/XII [PP -1PF], 3/2/XII
 [PP -6PF]
 1 hex de B5810 3/1/XII [PP -5PF]

[a] = La brigade Iron 1/1/I est *Inefficace*. Donnez au 24 MI 6 pas de pertes et distribuez le reste des pertes de façon à ce que tous les régiments soient effondrés.

[b] = la brigade 1/2/I est *Inefficace*. Donnez au 94 NY 5 pas de pertes et distribuez le reste des pertes de façon à ce que tous les régiments soient effondrés.

[c] = Voir 12.7, Note de Conception dans ce livret.

[d] = Retirez 4 PF du 140 PA ; le reste dans les autres.

[e] = le Corps XI est à 2 points d'être totalement inefficace.

[f] = Oui, il est un peu hors de position.

Cavalerie

Toutes les unités de cavalerie qui ne sont pas déjà sur la carte n'apparaissent pas sauf pour les renforts indiqués ci-dessous.

Barricades

Le joueur de l'Union peut placer ses 45 pions de barricades dans les hexs occupés par de l'infanterie, en respectant les règles de barricades. Il ne peut pas en construire plus.

5.6 Renforts

Seule l'Union reçoit des renforts.

Tour	Zone	Unités
1320	11	Kilpatrick [3 Cav] ; Farnsworth et brigade 1/3/Cavalerie ; artillerie hippomobile E/4 US.
1340	12	Merritt et brigade 3/1/Cavalerie ; artillerie hippomobile K/1 US.

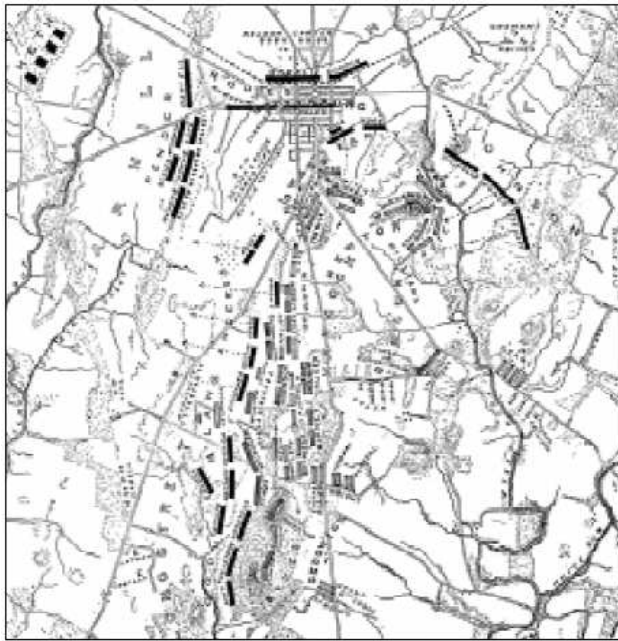
5.7 Victoire

Les joueurs accumulent des points en atteignant des objectifs. Les hexs doivent être occupés à la fin de la partie ; si un objectif est composé de plusieurs hexs alors tous les hexs indiqués doivent être occupés.

Objectif	Union	CSA
Culp's Hill (B5013 et 5014)	3	4
Cemetery Hill (B4720, 5020 et 5323)	5	7
Hexs B6920, B7020 et C1115	1 chacun	1 chacun
Little Round Top (C2118 et 2219)	4	6
Brigade Ennemie Inefficace**	1	1

** y compris les brigades déjà inefficaces au début du scénario.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne ; plus la différence est élevée, plus la victoire est importante.



La situation au soir du 2 juillet

6.0 La Bataille de Gettysburg

C'est la bataille complète, et elle est très longue. Il est préférable de jouer en équipes de 3 ou 4 joueurs désireux de se « mettre à l'ombre » pendant à peu près un mois. Cela ne veut pas dire que la bataille ne peut pas être jouée avec moins de joueurs, ou même en solitaire (en fait c'est tout à fait possible). Plus il y a de monde mieux c'est, néanmoins les joueurs se diviseront les formations comme ils voudront.

6.1 Cartes

Les trois cartes sont utilisées.

6.2 Durée de la Partie/Temps de Jeu

Ce scénario commence au tour 0700 du 1^{er} Juillet et se termine lorsqu'un joueur a obtenu la victoire. Il ne se termine pas après un tour spécifique. C'est par conséquent une partie illimitée qui peut s'arrêter à tout moment. En fait, nous estimons les temps de jeu à au moins 75 heures, et certainement bien plus.

6.3 Equilibre

Ironiquement, bien que Gettysburg fut une victoire majeure de l'Union, le joueur confédéré est ici favorisé. Pourquoi ? Parce que vous, en tant que joueur, pouvez voir ce qu'il se passe et savoir ce que vous avez à faire, ce qui est toujours un avantage pour l'attaquant. Et cet avantage d'omnipotence est suffisant pour favoriser Bobby Lee.

6.4 Initiative du Premier Tour

Le joueur CSA obtient automatiquement l'Initiative au tour 0700.

6.5 Déploiement Initial

Utilisez le même déploiement initial que pour le scénario de la Première Journée [2.5].

6.6 Renforts

Utilisez les Tableaux de Renforts.

6.7 Victoire

Les deux joueurs peuvent obtenir la victoire dès qu'ils remplissent leurs objectifs géographiques ou leurs objectifs de pertes. Il n'est pas nécessaire d'atteindre les deux objectifs pour gagner, un seul suffit.

La partie se termine à la fin d'un tour où un joueur a atteint ses objectifs géographiques ou ses objectifs de pertes.

Objectifs Géographiques Confédérés (il faut atteindre tous les objectifs suivants) :

- Culp's Hill (B5013 et 5014)
- Cemetery Hill (B4720, 5020 et 5323)
- Hexs B6920, C1016 et 1115
- Little Round Top (C2118 et 2219)
- Hex C4645 [a]

[a] = Le joueur CSA peut occuper cet hex à tout moment après le tour 1400 du 3 Juillet.

Objectifs de Pertes Confédérés : Le joueur de l'Union doit avoir au moins 12 divisions inefficaces. Une brigade de cavalerie compte comme une division !

Objectifs Géographiques de l'Union. *Ils ne s'appliquent qu'à partir du tour 0500 du 2 Juillet.* (Il faut atteindre tous les objectifs suivants) :

- Gettysburg (B3821, B3827, B3818)
- Il ne doit y avoir aucune formation d'infanterie ou de cavalerie CSA sur ou à l'est de Emmitsburg Road, B4721 à CV4645.

Objectifs de Pertes de L'Union : Le joueur CSA doit avoir au moins 6 divisions inefficaces. Une brigade de cavalerie compte comme une division !

Si les deux joueurs atteignent leur objectif à la fin d'un tour, la partie est terminée et c'est un match nul.

Un joueur peut toujours abandonner la victoire, en retirant son armée.

CREDITS DE THREE DAYS OF GETTYSBURG

CONCEPTEUR : **Richard H. Berg**

DEVELOPPEUR : **John Alsen**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger MacGowan**

CONCEPTION DE LA BOITE ET DES PIONS : **Rodger MacGowan**

RECHERCHE CARTOGRAPHIQUE : **Rick Barber**

CARTE DE LA 3^e EDITION : **Mark Simonitch**

MISE EN PAGE : **Mark Simonitch**

COORDINATEUR DE PRODUCTION : **Tony Curtis**

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

RELECTEURS VO : **Steve Carey et Gene Billingsley**

TRADUCTEUR : **Noël Haubry**

RELECTEURS VF : **R. Fourmillon**

Table des Événements Aléatoires*

		Premier Jet de Dé			
		0-1	2-4	5-7	8-9
Second Jet de Dé	0	B	A	A	A
	1	C	B	C	C
	2	E	C	D	D
	3	F	D	E	F
	4	G	E	J	J
	5	H	F	K	K
	6	I	G	M	L
	7	K	H	N	N
	8	P	I	O	Q
	9	S	K	Q	R

* Le joueur lance les dés pour obtenir l'événement aléatoire. Le premier vous donne la colonne et le second vous donne la ligne. A l'intersection des résultats se trouve une lettre, reportez-vous ensuite aux explications suivantes.

Les lettres **PAPF** signifient : Peut Arriver Plusieurs Fois (au cours de la partie). Sinon, chaque événement ne peut arriver qu'une seule fois.

- A. Brigade Dépressive.** La dernière brigade activée a terminé son tour. PAPF
- B. Brigade Enthousiaste.** Le joueur peut activer immédiatement n'importe quelle brigade, quel que soit son statut d'efficacité. Ceci ne compte pas comme l'utilisation d'un AM, mais compte pour la Fatigue. PAPF
- C. Flashman Intervient.** Le Colonel Harry Flashman, détaché par l'Armée Britannique pour servir d'observateur officiel de la Reine Victoria aux USA pendant la guerre civile est maintenant à votre disposition à *n'importe quel* moment, tôt ou tard, comme vous le désirez. Placez le pion Flashman avec n'importe quel chef ou commandant. Pour l'utiliser, lancez le dé et appliquez le résultat. Flashman ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour. PAPF (à moins qu'un 9 ne soit obtenu).
- 0-2** Placez Flashy à la tête d'un régiment de votre choix qui va engager une Attaque de Choc. Lors de la résolution du Choc, lancez le dé pour Flashy : **impair**, il panique (comme d'habitude), vous obligeant à soustraire deux (-2) au DR de Choc ; **pair**, malgré tous ses efforts, il mène la charge : ajoutez deux (+2) au DR de Choc.
- 3-5** En vous basant sur les observations de Sir Harry déguisé en ennemi, vous pouvez observer tous les AM ennemis restant dans la Pioche.
- 6-8** Flashman a été capturé par l'ennemi. Le joueur adverse peut maintenant l'utiliser.
- 9** Flashy est pris en *flagrant délit* avec la fille du propriétaire d'une ferme voisine. Il est placé dans la prison locale et est hors jeu définitivement.

NOTE HISTORIQUE : Les papiers de Sir Harry Flashman, VC, découvert il y a environ 25 ans indiquent qu'il a servi dans les deux camps pendant la guerre, bien que ses capacités n'aient pas été révélées.

NOTE DE CONCEPTION : Harry Flashman est, bien sur, l'invention merveilleuse de George MacDonald Fraser (et de Thomas Huges). Si vous n'avez encore lu aucun des livres de Flashman, vous ratez quelque chose. Si vous n'aimez pas ce type d'histoires, traitez le résultat comme aucun événement.

- D. Renforts Retardés.** Le joueur qui obtient ce résultat doit retarder les renforts devant entrer pendant ce tour et qui ne l'ont pas encore fait jusqu'au prochain tour. PAPF.
- E. Tireur d'Elite.** Le joueur peut désigner un chef ennemi dans les quatre hexs et dans la LDV d'une de ses unités d'infanterie en tant que cible d'un tireur d'élite. Lancez le dé. Si le DR est impair alors le chef a été tué. PAPF
- F. Tour Raccourci.** Retirez deux AM (tirez les au sort) de la Pioche. Ils ne seront pas utilisés pendant ce tour. PAPF

- G. Entrée des Renforts Modifiée.** Le joueur peut si il le souhaite changer l'hex d'entrée d'un groupe devant arriver en renforts pendant ce tour ou le tour prochain, d'une zone d'entrée plus haute ou plus basse (numériquement). Il n'a pas à révéler ceci tant que les unités n'arrivent pas réellement. PAPF
- H. Imboden.** Si ce résultat est obtenu par le joueur CSA, alors les unités de la brigade de Cavalerie Imboden peuvent entrer au prochain tour par la zone 1 ou 2. Pour le joueur de l'Union, il n'y a aucun effet.
- I. Caissons Branlants.** Le joueur obtenant ce résultat doit perdre un canon dans la prochaine batterie d'artillerie qu'il va déplacer ; son caisson est pourri et s'est effondré. PAPF
- J. L'explosion d'un Canon Tue les Servants.** A la prochaine fois où le joueur qui a obtenu ce résultat tire avec une de ses batteries, l'adversaire lance le dé. Si le DR est pair, soustrayez deux (-2) au DR de résolution du tir et éliminez un canon. Il a explosé. PAPF
- K. La Main Gauche de Dieu.** L'adversaire peut déplacer deux unités de combat individuelles (les vôtres ou les siennes) qui ne sont pas en Ordre de Marche de trois hexs. Ceci n'est pas une action fatigante, et ce n'est pas une utilisation d'AM. PAPF
- L. La Bonne Binouze de Mo.** Le joueur obtenant ce résultat désigne un de ses brigadiers U (si il en a), celui-ci est saoul. Jusqu'à la fin de la « journée » (jusqu'au prochain tour de jour de la journée suivante) ce brigadier a :
 - Une Valeur d'Ordre de -2, une Portée de Commandement de 2, et une Capacité de Mouvement de 3.
 - Si il commence une activation adjacent à son Commandant de Corps ou son commandant en Chef lorsqu'il est saoul alors le joueur peut virer le soiffard et faire entrer son remplaçant comme si il avait été tué. PAPF
- M. Orage.** Ce n'est pas arrivé historiquement, du moins pas pendant la bataille, mais cela aurait pu (étant donnée la météo). Lancez le dé, divisez le résultat par deux et arrondissez à l'inférieur (avec un résultat minimum de 1). Il pleut pendant ce nombre de tours, y compris celui-ci. La pluie a les effets suivants pendant la tempête : diminuez de moitié la CM de toutes les unités (arrondissez à l'inférieur), toutes les activations au dessus de un apportent de la fatigue, soustrayez trois (-3) à tous les jets de tir. Ajoutez deux (+2) à tous les DR de Ralliement. La récupération de la Fatigue n'est pas autorisée.
- N. Panique.** Le joueur désigne une unité dans les trois hexs d'une de ses unités de combat et lance le dé. Si le DR est supérieur à la Cohésion de cette unité, alors elle Déroute. PAPF
- O. Ralliement Gratuit.** Le joueur peut immédiatement et automatiquement ramener en jeu n'importe quelle unité en Déroute, selon 13.52. PAPF
- P. Notre Héros !** Prenez le marqueur « Hero ». A tout moment au cours de la partie ou vous voulez influencer un jet de dé (UDD) utilisant la Cohésion d'une unité, vous pouvez placer le marqueur Hero dessus et ajuster ce DR de deux (2) en votre faveur. Une fois joué, retirez le marqueur Hero. Il peut y avoir plusieurs marqueurs Hero en jeu, mais on ne peut en utiliser qu'un seul par DR. PAPF
- Q. C'est la Pause.** Le joueur désigne une brigade de cavalerie qui n'a aucune unité de combat ennemi dans un rayon de deux hexs autour d'elle. Elle est assignée à des fonctions de reconnaissance et d'arrière garde. Cette brigade est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie. Exception : la division Buford ne peut pas être choisie avant le 2 Juillet.
- R. Hill est Malade.** Il semble que A. P. Hill souffrait d'une sorte de maladie qui le rendait souvent impotent aux moments les plus inopportuns. Si cet événement se produit et que Hill n'est pas encore sur la carte, lancez le dé. Si le résultat est impair, son entrée est retardée d'un tour ; si il est pair, il est retardé de deux tours. Si Hill est sur la carte, retournez le sur sa face de Remplacement (R. Anderson), il récupère après 3 tours (y compris celui ci).
- S. Lee Hors de Combat.** Les théories concernant la performance « inférieure à la normale » de Lee à Gettysburg abondent. Certaines disent qu'un maladie l'empêchait de se concentrer. Cet événement couvre ceci : ajoutez une « maladie » de votre choix. Si/Quand cet événement se produit : l'Initiative de Lee tombe à 0 et le joueur CSA ne peut pas faire de Transfert d'Efficacité. Ces restrictions s'appliquent pendant les deux tours suivants celui-ci. PAPF