

Scenario n°2:

Ordine di Battaglia.

Confederati.

Il Corpo: Jackson (E – rg 18”), 16.000 uomini – instabile: +2.*

1a Divisione: Early (E)		2a Divisione: Johnson	
1a Brigata: Hays (E)	8/5/3	1a Brigata: Steuart (E)	8/5/3
2a Brigata: Avery	8/5/3	2a Brigata: Williams	8/5/3
3a Brigata: Gordon (E)	8/5/3	3a Brigata: Walker (E)	8/5/3
4a Brigata: Smith	8/5/3	4a Brigata: J. Jones	6/5/3
Artiglierie divisionali	2	5° Brigata: Daniel (E)	6/5/3**
		Artiglierie divisionali	2
Cavalleria:			
1a Brigata: F. Lee (E)	8/5/3		

Unionisti.

Armata del Potomac: V Corpo : Sykes – Buono (rg 14”), 10.000 uomini – instabile: +2.*

1a Divisione: Barnes		3a Divisione: Crawford	
1a Brigata: Sweitzer	4/3/2	1a Brigata: McCandless	9/7/5
2a Brigata: Vincent (E)	6/4/2	2a Brigata: Fisher	9/7/5
2a Divisione: Ayres			
1a Brigata: Day (E)	6/5/3	Cavalleria:	
2a Brigata: Burbank (E)	6/5/3	1a Brigata: Gamble	4/3/2
3a Brigata: Weed	6/5/3		

*valori da usare nel caso il comandante sia il Giocatore Fantasma (vedi prospetto: “Fire and Fury – Giocare in solitario: ORDINI DEL GIOCATORE FANTASMA - v. 2.0).

**distaccato dalla Divisione Rodes.

Il Gioco.

Virginia NO, maggio 1863. Lo scenario inizia alle ore 07.00 con tempo piovoso e finisce alle 14.00 (15 turni) con il primo impulso effettuato dal Confederato.

Schieramento.

Il tavolo di gioco è di 120x100 cm. Entrambi entrano dal proprio bordo tavolo nella formazione scelta a piacere.

Terreno.

A partire dal secondo turno ed all’inizio del turno, un giocatore lancerà i dadi per determinare se il tempo è cambiato.

Lanciare insieme tutti e tre i d6: *se i due dadi dello stesso colore hanno lo stesso valore, allora il tempo è cambiato.* Se le precipitazioni persistono lanciare anche 1d6: con 1-3 la pioggia è lieve, con 4-6 la pioggia è forte. Consultare il dado colorato diversamente: se il risultato è dispari, le condizioni atmosferiche vanno su di uno sulla tabella di riferimento, mentre se è pari scendono di uno. “Su di uno” e “giù di uno” sono riferiti alle condizioni atmosferiche presenti al momento. Se il tempo l’ultimo turno era “normale” ed il giocatore ottiene un “su di uno”, significa che il tempo

cambierà in “soleggiato”. Il tempo non può essere più alto di “soleggiato” o più basso di “precipitazioni”.

<u>Tabella condizioni atmosferiche.</u>	<u>Visibilità massima.</u>
Soleggiato	32”
Normale	24”
Nuvoloso	16”
Precipitazioni	12”

Le condizioni del tempo atmosferico determinano la visibilità di ogni turno. Esso è usato dalle unità per determinare la propria visibilità per far fuoco a distanza.

La visibilità sul campo di battaglia per il turno in corso è anche il massimo raggio di comando di tutti gli ufficiali in campo.

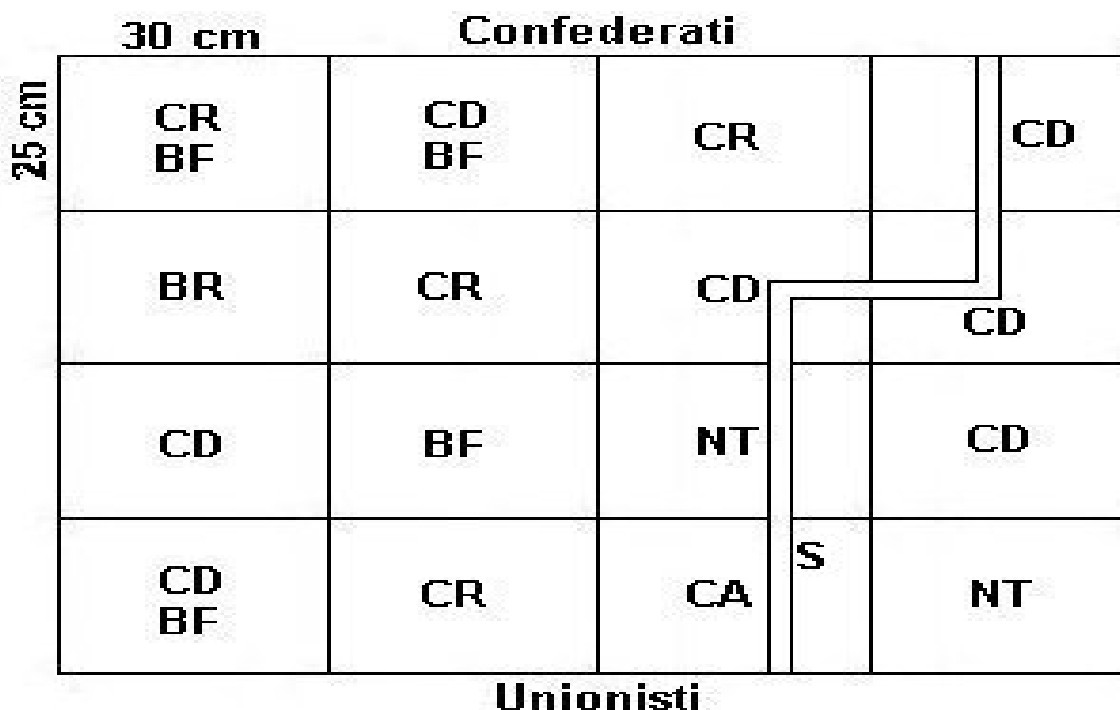
Dopo quattro turni consecutivi di pioggia, il terreno diventerà impraticabile per tutta la durata della battaglia con i conseguenti malus al movimento per tutte le singole unità in tutto lo scenario per tutta la durata della battaglia.

Causa la difficoltà di precisione in caso di pioggia o neve, le unità di fanteria o cavalleria appiedata che sparano avranno in malus di -1 sul lancio del dado in caso di precipitazioni normali, mentre -2 in caso di precipitazioni intense. Il fuoco di artiglieria non è influenzato da ciò.

Condizioni di Vittoria.

Ambedue gli schieramenti ottengono una immediata vittoria se eliminano il 20% (10 basi per il Nord, 16 per il Sud) delle basi nemiche arrotondato per difetto. Brigate che diventano decimate vanno automaticamente in rotta e vengono contate come perdite al fine del 20% menzionato sopra. Se ciò non dovesse accadere alla fine dei turni previsti, verranno conteggiati i Punti Vittoria ottenuti dai due eserciti in base alle regole di Fire & Fury.

Mappa.



Legenda:

NT= nessun terreno BR= bosco rado CD= collina dolce F= fiume P= palude
CA= casa BF= bosco fitto CR= collina ripida S= strada

