

Scenario n°3:

Ordine di Battaglia.

Confederati.

Il Corpo: Jackson (E – rg 18”), 13.000 uomini - prudente: +1.*

1a Divisione: Rodes		3aDivisione: Johnson	
1a Brigata: O’Neal	6/5/3	1aBrigata: Steuart (E)	8/5/3
2a Brigata: Iverson	6/5/3	2a Brigata: Williams	8/5/3
3a Brigata: Doles (E)	7/5/3	3a Brigata: Walker (E)	8/5/3
4a Brigata: Ramseur (E)	8/5/3	4a Brigata: J. Jones	8/6/4
Artiglierie divisionali	2	Artiglierie divisionali	2
Artiglieria di Corpo	2		

Unionisti.

Armata del Potomac: III Corpo : Sickles – mediocre (rg 10”), 12.000 uomini - instabile: +2.*

1a Divisione: Birney		2a Divisione: Humphrey	
1a Brigata: Graham (E)	9/7/5	1a Brigata: Carr (E)	9/7/5
2a Brigata: Ward (E)	9/7/5	2a Brigata: Brewster	9/7/5
3a Brigata: de Trobiand	9/7/5	3a Brigata: Burling	9/7/5
4a Brigata: Sweitzer	4/3/2**		
Artiglieria di Corpo	2		

*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).

**distaccata dal V Corpo.

Il Gioco.

Virginia NO, maggio 1863. Lo scenario inizia alle ore 07.00 e finisce alle 14.00 (15 turni).

Schieramento.

L’Unionista schiera per primo liberamente entro 12” dal suo lato d’entrata. Il Confederato dispone liberamente il proprio esercito entro 20” dal suo lato d’entrata. La battaglia inizia con l’impulso del Confederato seguito dall’Unionista..

Terreno.

Le colline ripide ed i boschi fitti dimezzano il movimento. Il tempo atmosferico è sereno-coperto e non influisce sullo svolgimento della battaglia.

Condizioni di Vittoria.

Ambedue gli schieramenti ottengono una immediata vittoria se eliminano il 20% (12 basi per il Nord, 13 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.

	30 cm	Unionisti			
25 cm		NT	CD BR	NT	CD
		CA	BR	NT	NT
	S	BF CR	BF CD	CD	CR
		NT	NT	CR	NT
		Confederati			

Legenda:

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