

Scenario n°5:

Ordine di Battaglia.

Confederati.

II Corpo: Jackson (E – rg 18”), 16.000 uomini – prudente: +1.*

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	8/6/4
5a Brigata: O’Neal	6/5/3**	5a Brigata: Daniel (E)	6/5/3**
Artiglierie divisionali	2	Artiglierie divisionali	2

Unionisti.

Armata del Potomac: Meade (Buono – rg 14”), 19.000 uomini – aggressivo – 2.*

III Corpo : Sickles

1a Divisione: Birney		2a Divisione: Humphrey	
1a Brigata: Graham (E)	9/7/5	1a Brigata: Burling	9/7/5
2a Brigata: Ward (E)	9/7/5	2a Brigata: Brewster	9/7/5
3a Brigata: de Trobiand	9/7/5		

V Corpo : Sykes

1a Divisione: Barnes		3a Divisione: Crawford	
1a Brigata: Vincent (E)	8/5/3	1a Brigata: McCandless	9/7/5
2a Brigata: Tilton	6/5/3	2a Brigata: Fisher	9/7/5
		Artiglieria di corpo	2
2a Divisione: Ayres			
1a Brigata: Day (E)	8/6/4	Cavalleria:	
2a Brigata: Burbank (E)	6/5/3	1a Brigata: Gamble	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).

** brigate distaccate dalla Divisione Rodes.

Il Gioco.

Virginia NO, maggio 1863. Lo scenario inizia alle ore 09.00 e finisce alle 14.00 (15 turni) con il primo impulso effettuato dall’Unionista per due volte consecutive.

Schieramento.

Il tavolo di gioco è di 120x100 cm. Il Confederato schiera per primo liberamente entro 12” dal suo lato d’entrata. L’Unionista dispone liberamente il proprio esercito entro 20” dal suo lato d’entrata.

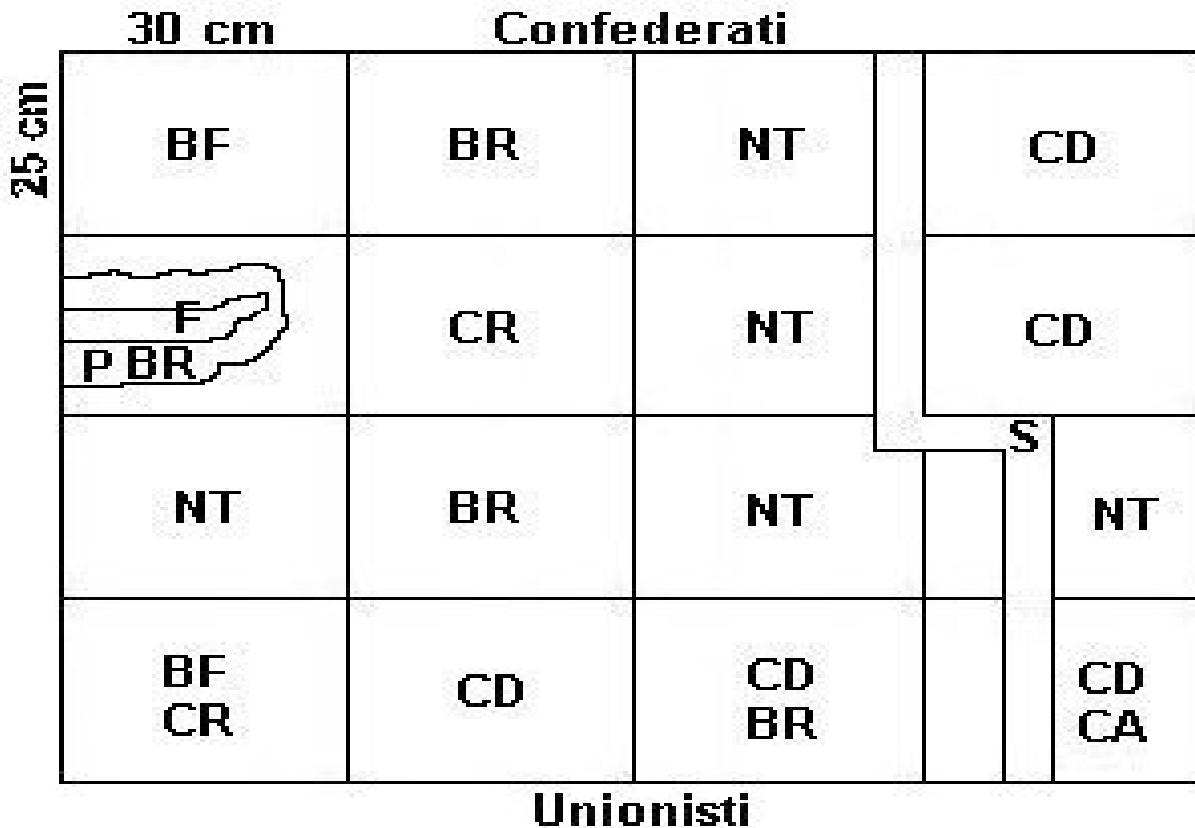
Terreno.

Il tempo atmosferico è sereno-coperto, per cui non influisce sulle regole base di F&F per i terreni. Il fiume è guadabile in tutti i suoi punti.

Condizioni di Vittoria.

L'Unionista ottiene una immediata vittoria se elimina il 20% (16 basi) delle basi nemiche arrotondato per difetto. Il Confederato ottiene una immediata vittoria se elimina il 30% (28 basi) delle basi nemiche arrotondato per difetto. Brigate che diventano decimate vanno automaticamente in rotta e vengono contate come perdite al fine del punto rottura 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