

## **Scenario n°6:**

### **Ordine di Battaglia.**

#### Confederati.

Divisione Early (E – rg 18”), 9.000 uomini – organizzato: -1.\*

1a Brigata: Hays (E)	8/5/3
2a Brigata: Avery	8/5/3
3a Brigata: Gordon (E)	8/5/3
4a Brigata: Smith	8/5/3
Artiglierie divisionali	2
Artiglierie di corpo	2

Cavalleria:

1a Brigata: F. Lee (E)	9/6/4
------------------------	-------

#### Unionisti.

Armata del Potomac: III Corpo : Sickles – Scarso (rg 06”), 9.000 uomini – instabile: +2.\*

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 Trobriand	7/5/4		
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).

### **Il Gioco.**

Virginia NO, maggio 1863. Lo scenario inizia alle ore 05.30 con terreno acquitrinoso/fangoso, (tempo “normale”) e finisce alle 12.30 (15 turni) con il primo impulso effettuato dal Confederato per due volte consecutive.

### **Schieramento.**

Il tavolo di gioco è di 120x100 cm. 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.

### **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”.

Tabella condizioni atmosferiche. Visibilità massima.

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 (a meno che non abbiano un raggio di comando minore).

Lo scenario inizia con tempo atmosferico "normale" e con terreno acquitrinoso/fangoso. Quindi per tutta la durata della battaglia si avranno i conseguenti malus al movimento per tutte le singole unità in campo. Causa la difficoltà di precisione in caso di pioggia o neve, le unità di fanteria o cavalleria appiedata che sparano avranno un 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.**

L'Unionista ottiene una immediata vittoria se elimina il 25% (11 basi) delle basi nemiche arrotondato per difetto. Il Confederato ottiene una immediata vittoria se elimina il 20% (9 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.**

<b>30 cm</b>		<b>Unionisti</b>		
<b>25 cm</b>	<b>BR</b>	<b>NT</b>	<b>CR</b>	<b>CD BF</b>
	<b>CD</b>	<b>BF</b>	<b>CD</b>	<b>CA</b>
	<b>BF</b>	<b>S CD BF</b>	<b>BF</b>	<b>CR BR</b>
	<b>BR</b>	<b>CD</b>	<b>CD BR</b>	<b>BR</b>
<b>Confederati</b>				

Legenda:

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

