

## **Scenario n°7:**

### **Ordine di Battaglia.**

#### *Confederati.*

Il Corpo: Jackson (Buono – rg 14”), 15.000 uomini – instabile: +2.\*

1a Divisione: Early (E)		2aDivisione: Johnson	
1a Brigata: Hays (E)	8/5/3	1aBrigata: 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
Artiglierie divisionali	2	Artiglierie divisionali	2

Cavalleria:

1a Brigata: F. Lee (E) 7/5/3

#### *Unionisti.*

Armata del Potomac: Meade (Buono – rg 14”), 16.800 uomini – instabile: + 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	Artiglieria di corpo	2

V Corpo : Sykes

1a Divisione: Ayres		3a Divisione: Crawford	
1a Brigata: Day (E)	8/6/4	1a Brigata: McCandless	9/7/5
2a Brigata: Burbank (E)	9/7/5	2a Brigata: Fisher	9/7/5
		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 09.00 e finisce alle 16.00 (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.

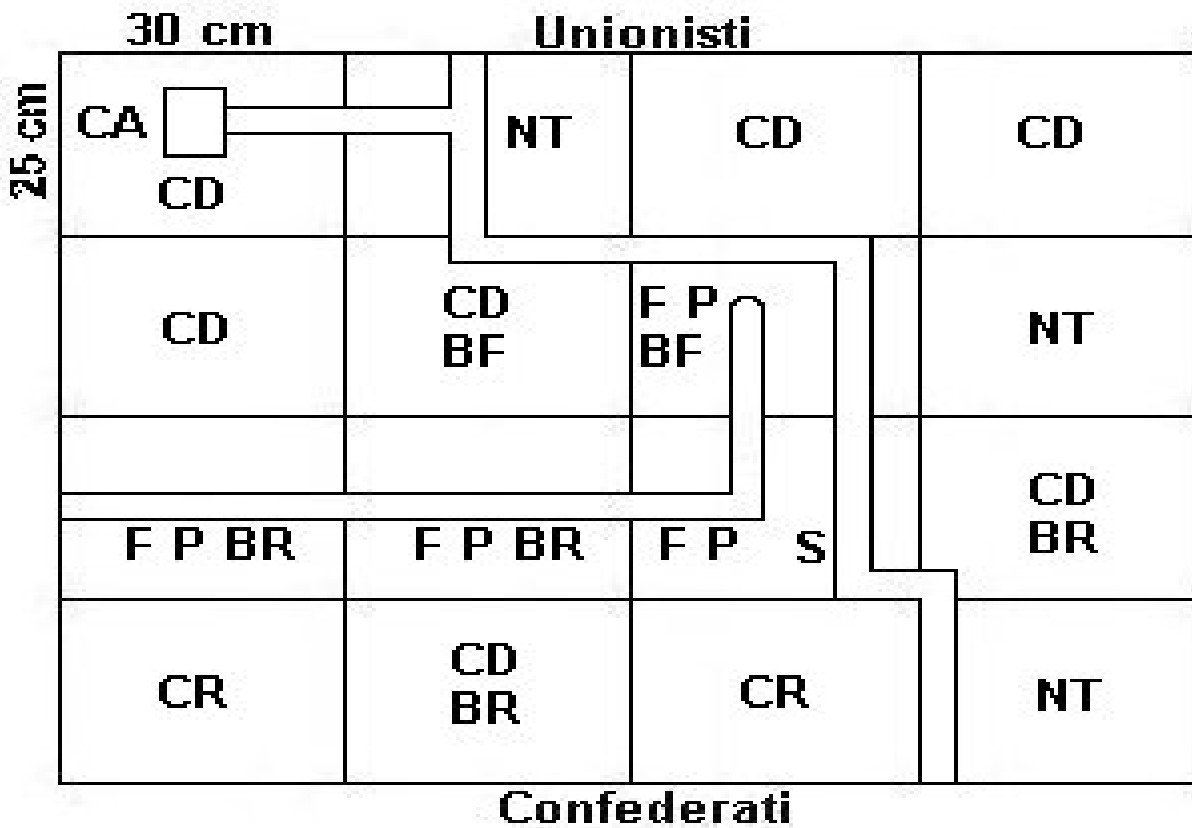
### **Terreno.**

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.

Entrambi ottengono una immediata vittoria se eliminano il 20% delle basi nemiche arrotondato per difetto (Nordisti - 16 basi, Sudisti - 15 basi). 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