

Scenario n°8:

Ordine di Battaglia.

Confederati.

II Corpo: Jackson (Mediocre – rg 10”), 17.600 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
Artiglierie divisionali	1	Artiglierie divisionali	2
3a Divisione: Rodes			
1a Brigata: Ramseur (E)	7/5/3		
2a Brigata: Doles (E)	7/5/3		
3a Brigata: Daniel (E)	6/5/3		
Artiglierie divisionali	1		

Unionisti.

III Corpo: Sickles (Buono – rg 14”), 13.800 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 Trobiand	9/7/5	Artiglieria di corpo	2
3a Divisione: Crawford**		Cavalleria:	
1a Brigata: McCandless	9/7/5	1a Brigata: Gamble	3/-/2
2a Brigata: Fisher	9/7/5		
Artiglieria del V Corpo	1		

*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).

** la Divisione Crawford è aggregata al III Corpo.

Il Gioco.

Virginia NO, maggio 1863. Lo scenario inizia alle ore 09.00 e finisce alle 16.30 (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.

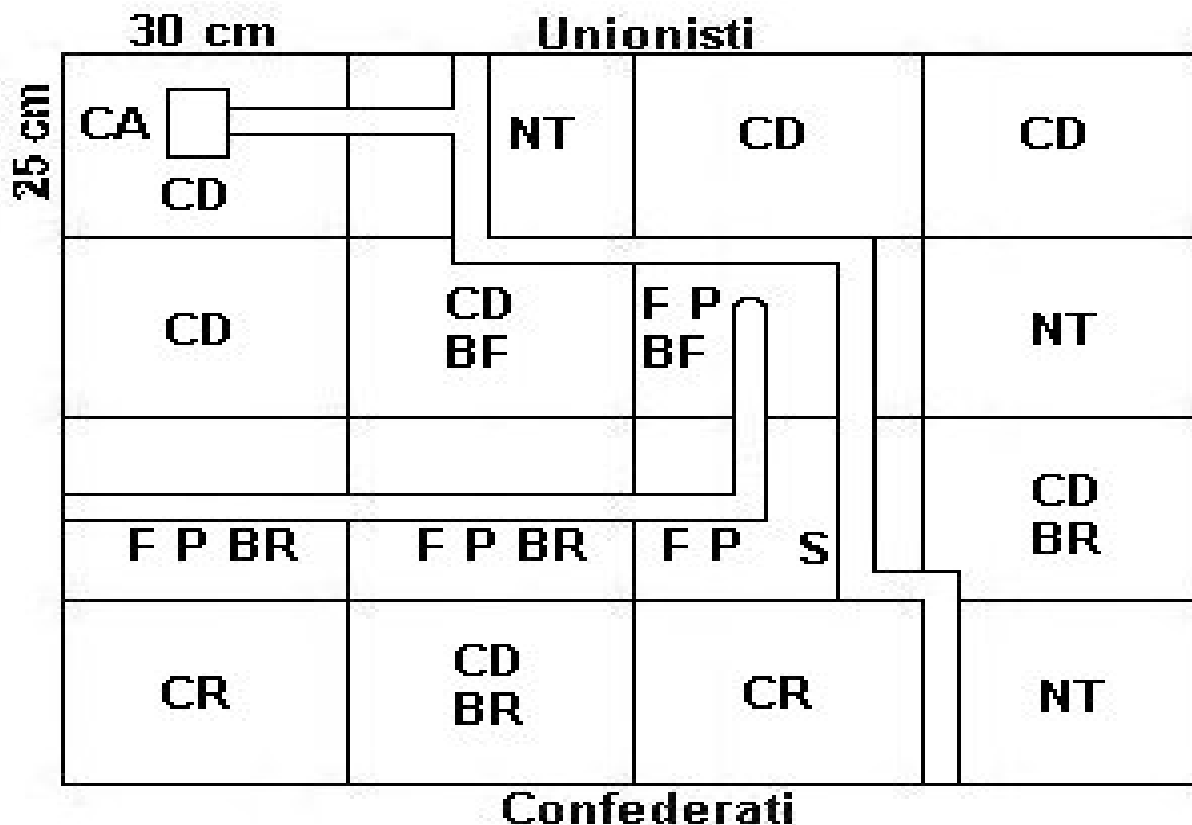
Terreno.

Il tempo atmosferico è nebbioso e la visibilità massima è di 24”. Dall’inizio del secondo turno lanciare 1d6: se il risultato è pari o minore del turno che inizia, la nebbia si è diradata.

Condizioni di Vittoria.

Gli Unionisti ottengono una immediata vittoria se eliminano il 25% delle basi nemiche arrotondato per difetto (22 basi). I Confederati ottengono una immediata vittoria se eliminano il 20% delle basi nemiche arrotondato per difetto (13 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