

# ACROSS THE RAPPAHANNOCK

## (Attraverso il Rappahannock)

-----

**Le battaglie di:  
Fredericksburg, 13 dicembre 1862  
Chancellorsville, 30 aprile – 5 maggio 1863**

### 1. INTRODUZIONE

Questa è la seconda edizione, riveduta, del sistema di gioco Glory. Questo sistema enfatizza la giocabilità a scapito del maggior dettaglio storico.

### 2. COMPONENTI

Vedere le regole della battaglia.

#### 2.1 La mappa

La mappa rappresenta l'area ove si combatterono le battaglie. Vi è sovrastampata una griglia esagonale che si usa per regolare il movimento e piazzamento delle unità. I vari tipi di terreno sono dettagliati più avanti nel regolamento.

#### 2.2 Le pedine

Glory contiene tre tipi diversi di unità combattenti: le pedine grandi da 2,5 cm per la fanteria, le pedine da 1,5 cm per la cavalleria ed artiglieria. Hanno tutte un colore particolare a seconda del comando di appartenenza (vedere 2.4). Tutte le pedine di unità combattenti sono stampate su entrambi i lati; il retro indica l'unità in stato di Disordine eccetto per la cavalleria per la quale il retro rappresenta l'unità Appiedata.

#### Unità di fanteria a piena forza

(vedere la prima illustrazione a sinistra di pag. 2 del testo inglese)

Da sinistra a destra e dall'alto in basso le indicazioni sono:

Kershaw –a = unità "a" della Brigata Kershaw

McLaw = comandante di Divisione

4 = Forza di Combattimento

7 = Coesione

I = indicatore del segnalino di attivazione (AM) ovvero I Corpo

• / c = appare solo a Chancellorsville

4 = capacità di movimento

La seconda illustrazione riporta il retro della pedina, in disordine (notate che la coesione è inferiore).

La terza illustrazione riporta un'unità di cavalleria (pedina piccola, da 1,5 cm)

Da sinistra a destra e dall'alto in basso le indicazioni sono:

Fitz Lee –a = Brigata Fitz Lee, battaglione "a"

4 = Forza di Carica

8 = Coesione se montata

Stuart = indicatore del segnalino di attivazione (AM) ovvero Stuart

F/C = appare sia a Fredericksburg che a Chancellorsville

6 = Capacità di Movimento se montata

In alto a destra appare la stessa unità di cavalleria appiedata.

La seconda illustrazione, nella colonna destra e dall'alto, riporta un'unità di artiglieria

Da sinistra a destra e dall'alto in basso le indicazioni sono:  
 Hys/Tylr –b = comando: Hays a Fredericksburg e Tyler a Chancellorsville  
 AoP = Indicatore di Attivazione: Riserva di Armata  
 +3 = Modificatore al tiro di dado (DRM) per la forza di fuoco  
 M = raggio: medio  
 7 = Coesione  
 F/C = appare sia a Fredericksburg che a Chancellorsville  
 5 = Capacità di Movimento

L'illustrazione seguente riporta la stessa unità in disordine

La penultima illustrazione è un comandante.  
 Da sinistra a destra e dall'alto in basso le indicazioni sono:  
 Wadsworth = nome del comandante  
 • / c = appare solo a Chancellorsville  
 due stelle = rango  
 1/I = AM di Divisione/Corpo  
 4 = Raggio di Comando  
 2 = Valore di Attivazione Combinata  
 7 = Capacità di Movimento

I segnalini di attivazione (AM) (4.1) indicano il comando che si attiva e la battaglia cui si applica. Alcuni AM hanno usi particolari, spiegati in 4.1 ed oltre.  
 L'ultima illustrazione riporta un segnalino di AM del XXI Corpo:  
 Slocum = nome del comandante  
 0-8 = intervallo di attivazione (risultato da ottenere per attivare)  
 • / c = solo a Chancellorsville

### 2.3 Il dado

Si usa un dado a 10 facce per risolvere i combattimenti. Lo zero vale come tale e non come "10".

### 2.4 Definizioni ed abbreviazioni

**AM** = segnalino di attivazione

**CDDR** = Tiro di Dado per il Controllo della Coesione, un tiro di dado che si confronta con il valore di Coesione dell'unità per determinare se accade qualcosa; es: risultati della carica, recupero, fuoco difensivo.

**Coesione** = la capacità dell'unità di sopportare le avversità del combattimento.

**Forza di Combattimento** = la capacità dell'unità in combattimento, un numero che si basa sul numero di soldati presenti.

**Attivazione Combinata (CA)** = la capacità di usare più di un comando in un AM nello stesso momento, vedere 4.25.

**Comando** = un gruppo di unità combattenti sotto il comando di un comandante.

**DF** = fuoco difensivo.

**DR** = tiro di dado

**DRM** = modificatore al tiro di dado

**Ritirato** = è ciò che accade ad un'unità quando non può più sopportare le avversità del combattimento.

### 2.5 La scala

Ogni unità di fanteria e cavalleria contiene circa 200 uomini per punto forza, spesso la forza della cavalleria appiedata viene modificata per il tipo di armamento e la capacità tattica. Ogni punto forza di artiglieria è una sezione di 2-3 cannoni.

## 3. SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco segue una precisa sequenza. Quando le singole unità muovono entro la sequenza è alquanto casuale, a seconda dell'AM che viene pescato.

### A. Fase di Determinazione dell'Iniziativa

1. Tiro di dado per determinare chi muove per primo (5.2)
2. Chi ha l'iniziativa sceglie quale Comando (ovvero quale AM) inizia il turno, trattenendo quell'AM per la prima attivazione (4.21)

**B. Fase di scelta dei segnalini**

Ponete tutti i segnalini di attivazione, per i comandi che sono sulla mappa o che devono entrare in quel turno, in una tazza opaca.

**C. Fase di Attivazione**

1. Pescate un AM dalla tazza (eccezione: 3.A.2)
2. Sequenza di attivazione:
  - a. Fuoco di artiglieria (9.0)
  - b. Movimento delle unità (eccetto l'artiglieria che ha sparato) (6.0)
  - c. Fuoco difensivo della fanteria/artiglieria (10.3)
  - d. Carica della fanteria/artiglieria (10.2)
  - e. Recupero (per le unità in Disordine che non hanno effettuato alcuna azione) (11.5)
  - f. Mettete da parte l'AM pescato

La Fase di Attivazione "C" viene ripetuta fino a quando non resta alcun AM nella tazza. Alla fine delle attivazioni passate alla fase "D".

**D. Fase di Recupero**

1. Tutte le unità nella Casella di Recupero [*Recovery Box*] controllano se possono tornare in gioco (11.6)
2. Tutte le unità nella Casella delle unità Ritirate [*Withdrawn Box*] si spostano nella Casella di Recupero.

**4. ATTIVAZIONE****4.1 Segnalini di attivazione (AM)**

**4.11** I segnalini di attivazione si usano per determinare quale giocatore effettua la sua attivazione e quali unità può usare. Ogni AM rappresenta il livello di comando superiore per una data unità o gruppo di unità come indicato nella seconda riga di ogni segnalino di AM.

*Nota: alcuni AM attivano le unità di un comandante, alcuni AM attivano tutti i comandanti di un Corpo. Vedere le regole dello scenario.*

**4.12** Tutti i comandi hanno due AM. Vi sono però molte eccezioni indicate nelle regole dello scenario.

**4.2 Come si usano gli AM**

**4.21** A meno che non sia indicato diversamente nelle regole dello scenario, ogni comando che ha almeno un'unità sulla mappa o che deve entrare nel turno come rinforzo, ha il suo AM disponibile per quel turno. La maggior parte dei Comandi hanno due AM, alcuni ne hanno uno solo in dati turni. Il giocatore che ha l'iniziativa sceglie il primo AM disponibile ed effettua l'attivazione. In seguito tutti gli altri AM sono posti in una tazza opaca nella Fase di Scelta degli AM.

**4.22** Nella prima parte della Fase di Attivazione, dopo che il giocatore con l'iniziativa ha terminato la sua attivazione, uno dei giocatori pesca a caso un AM dalla tazza. Quell'AM determina quali unità vengono attivate, pertanto solo queste possono muovere e combattere in quell'attivazione.

**4.23** Quando si pesca un AM, le unità attivate di quel comando possono muovere ed ingaggiare in combattimento. Le unità in Disordine che non muovono né combattono possono tentare il Recupero.

**4.24** Tutte le unità sotto il comando di un singolo comandante devono terminare il proprio movimento e combattimento prima che quelle sotto un altro comandante possano fare altrettanto. Le unità di comandanti diversi non possono coordinarsi, a meno che il giocatore non tenti un'attivazione combinata (CA).

**4.25 Attivazione combinata.** Quando vi è più di un comandante/comando attivato da un AM, il giocatore può scegliere di tentare di coordinare più di un comando in modo da poter muovere/combattere con le unità di tutti i comandi scelti assieme, invece che una alla volta come per 4.24. Per tentarlo sceglie quali comandi sotto quell'AM desidera coordinare; ogni comandante scelto deve trovarsi entro il Raggio di Comando (di un comandante qualsiasi) di almeno uno dei comandanti scelti. Il giocatore poi somma il Valore di Attivazione Combinata (5.12) dei comandanti scelti. Non è obbligato a scegliere tutti i comandanti di quell'AM. Tira un dado e confronta il risultato con la CA totale:

- Se il risultato è superiore alla CA totale, le unità si coordinano, quindi muovono/combattono come se fossero dello stesso comando.

- Altrimenti le unità operano come per 4.24. Inoltre operano come se fossero Fuori Comando per questa attivazione (5.13).

**4.26** Quando tutte le unità del comando scelto hanno terminato la propria attivazione, l'AM viene messo da parte ed i giocatori ne pescano un altro, ripetendo in processo in 4.23.

## 5. COMANDO

### 5.1 Comandanti e Controllo di Comando

**5.11** Ogni esercito ha dei comandanti a capo di gruppi di unità, solitamente Brigate e Divisioni, che variano a seconda della battaglia che si considera. I comandanti possono essere dello stesso livello di comando dell'AM, o possono essere di livello inferiore (AM di Corpo, comandanti di divisione).

**5.12** I comandanti hanno tre valori:

- Raggio di comando (5.13)
- Attivazione Combinata (4.25)
- Capacità di Movimento (6.1). Usate i costi di movimento per comandante/cavalleria.

**5.13** *Raggio di Comando*: il Raggio di Comando si usa per determinare se le unità combattenti di quel comandante sono In o Fuori Comando. Il raggio si conta in punti movimento (non esagoni) considerando la colonna dei costi di movimento per comandante/cavalleria.

- Le unità entro il raggio di comando sono In Comando ed operano a piena efficienza, senza restrizioni.
- Le unità che iniziano la propria attivazione fuori dal raggio di comando sono Fuori Comando e non possono muovere adiacenti ad unità nemiche. Se iniziano il turno adiacenti, possono fare ciò che vogliono (che non sia muovere adiacente).

**5.14** Le unità fuori dal raggio di comando del proprio comandante ma adiacenti ad un'unità dello stesso Comando che è In Comando, sono considerate essere anch'esse In Comando. Notate che questa regola consente di porre In Comando una catena di unità anche se una sola delle unità è In Comando.

**5.15** I comandanti non possono essere uccisi. Se "attaccati" (un'unità nemica tenta di entrare in un esagono che contiene solo un comandante) spostatelo semplicemente in un esagono vacante o occupato da unità amiche. Se tutte le unità di un comandante sono Ritirate, vedere 11.61.

### 5.2 Iniziativa

**5.21** Nella Fase di Determinazione dell'Iniziativa, ogni giocatore tira un dado. Può aggiungere un DRM se questo è indicato sulla Tabella del Turno, nel turno corrispondente a quello in corso. Chi ottiene di più ha l'iniziativa per quel turno. In caso di parità nessun giocatore ha l'iniziativa e tutti gli AM vanno nella tazza, saltando la fase 3.A.2.

**5.22** In alcune battaglie, in alcuni turni, un giocatore ha automaticamente l'iniziativa. Vedere le regole sulla battaglia.

**5.23** Il giocatore che ha l'iniziativa può prescegliere con quale AM desidera iniziare il turno.

## 6. MOVIMENTO

### 6.1 Movimento in generale

**6.11** Ogni unità combattente e comandante ha una capacità di movimento base indicata sulla pedina. Quando si sceglie il suo AM, un'unità può muovere fino a tale capacità (può ovviamente muovere meno).

**6.12** Tutte le unità muovono separatamente ed individualmente, anche se sono raggruppate assieme. Nel muovere, un'unità effettua un percorso sulla mappa da esagono ad esagono contiguo, pagando un certo costo di movimento a seconda del terreno presente negli esagoni. Si deve completare il movimento di un'unità prima di iniziare il movimento di un'altra. L'Orientamento (7.1) dell'unità non ha effetto su come e dove essa può muovere.

**6.13** Qualsiasi unità, eccetto la cavalleria smontata, può usare il Movimento Esteso in qualsiasi momento, sempre che non inizi né muova entro 2 esagoni da qualsiasi unità combattente nemica. Se desidera muovere più vicino (o adiacente) al nemico, deve usare la sua normale capacità di movimento. La cavalleria smontata non può usare il movimento esteso. Quando si usa tale movimento:

- La fanteria aumenta la sua capacità di movimento di 2
- L'artiglieria normale aumenta la sua capacità di movimento di 3
- La cavalleria, l'artiglieria a cavallo ed i comandanti aumentano la propria capacità di movimento di 4.

*Nota: potete usare un solo tipo di movimento entro un AM.*

**6.14** Le unità che muovono adiacenti ad un'unità nemica devono fermarsi e non muovere più per il resto dell'attivazione. Le unità che iniziano la propria attivazione adiacenti ad un'unità nemica possono muovere, ma devono fermarsi non appena entrano in un altro esagono adiacente al nemico. Un'unità non può mai muovere in o attraverso un esagono che contiene un'unità combattente nemica.

## 6.2 Movimento e terreno

**6.21** I costi di movimento dipendono dal tipo di unità (vedere la Tabella del Terreno). Un'unità che muove deve avere MP sufficienti per pagare il costo del terreno nell'esagono dove entra, e se non li ha non vi può entrare.

*Nota: l'artiglieria a cavallo usa i costi della cavalleria. Ha anche la capacità di Ritirata Prima della Carica (10.27) propria della cavalleria.*

**6.22** Le unità considerano i costi della strada/strada secondaria/sentiero se entrano in tale esagono da un esagono che contiene una strada/strada secondaria/sentiero connesso; altrimenti considerano il costo dell'altro terreno nell'esagono. Non si possono usare i costi di movimento su strada/strada secondaria/sentiero per andare adiacenti ad un'unità nemica, si deve invece considerare il costo dell'altro terreno nell'esagono. Le strade/strade secondarie/sentieri non annullano i costi dei cambi di elevazione.

**6.23** *Sentieri.* Il costo dei sentieri è la metà del costo dell'altro terreno nell'esagono, arrotondato per eccesso. Pertanto un'unità di artiglieria che normalmente spenderebbe 3 MP per entrare in un esagono di bosco spende 2 MP in un sentiero (1 MP in terreno aperto).

**6.24** Alcuni lati d'esagono di fiume sono intransitabili, eccetto su guado o ponte. Vedere le varie regole particolari della battaglia. Le strade ed i sentieri non annullano il costo di attraversamento dei fiumi o ruscelli a meno che non vi sia un guado o ponte. Notate che i guadi ed i ponti hanno i propri costi di movimento.

## 6.3 Movimento dell'artiglieria

**6.31** Le unità di artiglieria possono Muovere o Sparare in una singola attivazione; non possono fare entrambe le cose.

**6.32** L'artiglieria non può muovere adiacente al nemico, a meno che:

- Vi è già un'unità di fanteria o cavalleria in quell'esagono (come per 6.12, non possono muovere assieme), oppure:
- Il lato d'esagono che separa le unità avversarie è intransitabile da entrambi (ad esempio un fiume intransitabile).

## 6.4 Raggruppamento

**6.41** Il raggruppamento fa riferimento all'avere più di un'unità in un esagono nello stesso momento. La regola base è: un'unità combattente per esagono. Ma:

1. un'unità di artiglieria (normale o a cavallo) può raggrupparsi sopra un'unità di fanteria/cavalleria
2. due unità di artiglieria (normale o a cavallo) possono raggrupparsi assieme
3. due unità di fanteria, o di cavalleria appiedata, con lo stesso comandante (vedere l'indicazione sulla seconda riga della pedina) possono raggrupparsi assieme
4. i comandanti ed i segnalini di aiuto al gioco possono raggrupparsi liberamente

**6.42** Le restrizioni al raggruppamento si applicano in qualsiasi momento, anche nel corso del movimento. Ma:

- un'unità, alla volta, può muovere attraverso un esagono che contiene una singola unità amica di fanteria o cavalleria, senza alcun costo aggiuntivo in MP
- un'unità può sempre muovere attraverso (non rimanere nell'esagono con) un'altra, singola unità di fanteria amica spendendo +1 MP per farlo. Non paga questo costo se rimane nell'esagono, se può (6.41)
- i comandanti non spendono mai MP per muovere in o attraverso le unità

**6.43** Un'unità di fanteria che muove in un esagono con un'altra unità di fanteria, dove è consentito il raggruppamento, viene sempre posta sotto il gruppo. Tale ordine può essere variato solo trascorrendo l'intero movimento per il gruppo, nel suo turno, a tal fine.

## 6.5 Rinforzi

**6.51** I rinforzi entrano in gioco quando si pesca il loro AM (quindi il loro AM diviene disponibile nel turno in cui devono entrare). Entrano, In Comando, dall'esagono di entrata indicato dallo scenario come se fossero incolonnati fuori mappa: quindi la seconda unità che entra spende il doppio del costo del primo esagono dove entra, la terza il triplo e così via.

**6.52** I rinforzi non in grado di entrare con un AM (mancanza di spazio) entrano semplicemente con il loro AM successivo.

**6.53** Nessuna unità può entrare in alcun esagono di entrata nemico fino a che tutti i rinforzi nemici non sono entrati in gioco.

## 7. ORIENTAMENTO

### 7.1 In generale

**7.11** Tutte le unità devono essere orientate, in un esagono, in modo che la parte alta della pedina (quella con il nome) sia rivolta verso un lato d'esagono. Vedere l'illustrazione a pag. 5 del testo inglese; front = fronte, rear = retro). Tutte le unità presenti in un esagono devono essere orientate allo stesso modo. I tre esagoni di fronte sono detti esagoni frontali, gli altri esagoni di retro.

**7.12** L'orientamento non ha rilevanza per il movimento ed un'unità può cambiare liberamente il suo orientamento in qualsiasi momento nel corso ed alla fine del movimento.

**7.13** Le unità possono Caricare o Sparare solo attraverso i loro tre esagoni frontali.

**7.14** L'artiglieria attivata può cambiare orientamento (senza lasciare l'esagono) e sparare nella stessa fase. Può anche cambiare orientamento di un lato d'esagono per effettuare il Fuoco di Risposta (9.13).

## 8. COMBATTIMENTO

Vi sono tre tipi di combattimento: Fuoco di Artiglieria, Carica e Fuoco Difensivo. La fanteria e la cavalleria caricano. L'artiglieria non può caricare – spara. La fanteria difendente, cavalleria smontata ed artiglieria che viene caricata possono usare il fuoco difensivo.

## 9. FUOCO DI ARTIGLIERIA

### 9.1 In generale

**9.11** Vi sono tre tipi di unità di artiglieria, definiti dal raggio: Corto (S), Medio (M) e Lungo (L). Ogni tipo ha la capacità di sparare a bersagli distanti più di un esagono, ma la distanza massima consentita dipende dal tipo. Vedere la Tabella del Raggio dell'Artiglieria: maggiore la distanza, più negativo il DRM.

**9.12** Le unità di artiglieria possono sparare una volta quando sono attivate (fuoco di attivazione) ed una volta nella fase di attivazione nemica (fuoco di risposta).

**9.13 Fuoco di risposta:** l'artiglieria può sparare contro l'artiglieria nemica che ha sparato contro di essa nella fase, ma solo una volta per fase di attivazione nemica, senza tener conto di quante volte è stata fatta bersaglio. Il fuoco di risposta è considerato simultaneo. I risultati si applicano dopo che tutte le unità hanno sparato.

*Nota: quando viene caricata, l'artiglieria usa il fuoco difensivo (10.3). Non è fuoco di risposta, quindi un'unità di artiglieria fatta bersaglio di fuoco da una batteria può fare fuoco di risposta e poi può usare il fuoco difensivo se caricata.*

## 9.2 Procedura

**9.21** L'artiglieria può sparare contro qualsiasi bersaglio entro il suo raggio e visuale. L'artiglieria che spara ad un raggio di 2 o più – contato dal cannone al bersaglio, escludendo l'esagono sparante ma includendo quello bersaglio – può sparare solo se può vedere il bersaglio (9.4). L'artiglieria in Disordine non può sparare.

**9.22** Per risolvere il fuoco di artiglieria tirate il dado e aggiungete o sottraete i modificatori eventuali (9.23). Consultate poi la Tabella del Fuoco di Artiglieria per i risultati. Il singolo tiro di dado influenza tutte le unità nell'esagono bersaglio (incluso il fuoco di risposta).

**9.23 DRM.** Le condizioni seguenti danno modificatori al tiro di dado per il fuoco:

- Punti forza dello sparante
- Raggio
- Terreno
- Fuoco combinato (9.3)

## 9.3 Fuoco Combinato

Se due unità di artiglieria sono raggruppate assieme nello stesso esagono, possono combinare il loro fuoco. Per farlo, usate la forza maggiore ed aggiungete +2 al tiro di dado. Se due unità sono di raggio/tipo diverso (ad esempio M ed L), usate il peggior DRM per il raggio se questo è diverso. Altrimenti le unità di artiglieria sparano separatamente.

## 9.4 Visuale (LOS)

La LOS è bloccata:

- Se qualsiasi esagono che si frappone è di elevazione superiore sia dell'esagono sparante che di quello bersaglio.
- Se qualsiasi esagono che si frappone è di bosco, o è occupato da un'unità combattente (amica o meno) e né lo sparante né il bersaglio sono in un'elevazione superiore rispetto all'esagono di bosco. Se entrambi sono più elevati, si ignora il bosco.
- Se l'esagono dello sparante è superiore sia del bersaglio che del bosco che si frappone, la LOS è bloccata se il bosco è a mezza via tra i due o più vicino al bersaglio.
- Se l'esagono bersaglio è superiore sia dell'esagono sparante che del bosco che si frappone, la LOS è bloccata se il bosco è a mezza via tra i due o più vicino allo sparante.

## 9.5 Fuoco amico mal indirizzato

**9.51** La presenza di unità tra lo sparante ed il bersaglio, dove uno di questi è in elevazione superiore rispetto all'esagono bloccante, non blocca la LOS senza tener conto della posizione relativa dei tre. Se però l'esagono occupato da unità e che si frappone è adiacente al bersaglio e l'unità che lo occupa è amica dell'unità sparante, c'è una possibilità che il fuoco di artiglieria colpisca l'unità amica e non il bersaglio.

**9.52** Se il tiro di dado per il fuoco, prima delle modifiche, è un 2 o meno, l'unità amica che si frappone effettua un CCDR, cui si aggiunge +2. Nel caso il risultato sia superiore della Coesione dell'unità, questa va in Disordine.

## 10. CARICA

### 10.1 In generale

**10.11** Un'unità di fanteria o cavalleria attiva e che non è in Disordine può (volontariamente) caricare unità nemiche nei suoi esagoni frontali. La fanteria, la cavalleria appiedata e l'artiglieria attaccate da una carica

possono usare il Fuoco Difensivo (10.3) per tentare di fermare la carica. Le unità in Disordine non possono caricare (11.14).

**10.12** Se vi è più di un nemico negli esagoni frontali, un'unità deve caricare tutte tali unità se sceglie di attaccare, a meno che le unità nemiche non siano negli esagoni frontali di un'altra unità amica. Le unità nemiche così trattenute non devono essere caricate.

- Le unità in disordine e l'artiglieria non possono essere usate per questo fine
- Le unità di comandanti/comandi diversi non possono aiutarsi in questo modo a meno che non siano in un'azione combinata.

*Nota: le unità che impegnano il nemico lo tengono occupato con la loro presenza.*

*Esempio (vedere l'illustrazione a pag. 7 del testo inglese): la divisione McLasw viene attivata. Le unità Y e Z caricano la D, mentre la X carica la A, B e C. L'unità X tiene occupato il nemico per la Y, quindi essa non deve caricare la C.*

## 10.2 Risoluzione della carica

**10.21** L'attaccante deve designare tutte le cariche, e tutte le unità che vi partecipano, prima della risoluzione.

*Nota: questo diviene importante quando il Fuoco Difensivo (10.3) causa il Disordine di un'unità che carica, obbligando altre unità caricanti accanto ad essa a peggiorare il loro rapporto di forza.*

**10.22** Per determinare l'esito di una carica, l'attaccante tira il dado e modifica il risultato per:

- +/- ? rapporto di forze (10.23)
- +/- ? differenza tra le due unità di Coesione superiore delle due parti (10.25)
- +/- ? terreno occupato dal difensore
- +1 se attacca da lato d'esagono di retro del difensore
- +2 attacco combinato dal fronte e dal retro
- +1 cavalleria che carica fanteria
- 1 cavalleria appiedata che carica

**10.23** *Rapporto di forze.* Per determinare il DRM per il rapporto di forze, ogni giocatore somma la forza di tutte le sue unità coinvolte nella carica (10.24). L'attaccante confronta poi questa forza con quelle delle unità difendenti, esprime questa divisione con un rapporto di forze nella forma semplificata, arrotondando a favore del difensore. Pertanto un'unità da 9 punti che ne attacca una di 4 effettua una carica sul rapporto di 2-1. Se una da 5 attacca una da 7, il rapporto è 1 a 1 ½ (2 a 3).

**10.24** *Carica combinata.* Le unità che caricano possono sommare la loro forza e capacità se sono raggruppate assieme, o in esagoni adiacenti (ad almeno una delle unità attaccanti). Se non lo sono, e se sono separate da un esagono che si frappone, ogni carica viene risolta separatamente, l'ordine appannaggio dell'attaccante. La cavalleria montata non può mai combinare il suo attacco con la fanteria o cavalleria appiedata, anche se adiacenti.

**10.25** *Differenziale di coesione.* L'attaccante sottrae il miglior valore di coesione del difensore dal suo migliore, la differenza dà un DRM. Il DRM massimo è solitamente +/- 3; comunque, quando la cavalleria montata carica un difensore in bosco il massimo diviene +1. Ovviamente, se la coesione del difensore è superiore a quella dell'attaccante, quel DRM sarà negativo. I valori di coesione dell'artiglieria non hanno alcun effetto per questa regola, non si usano.

**10.26** *Cariche di cavalleria.* La cavalleria montata, che ha un DRM +1 quando carica la fanteria, lo ottiene solo se ha mosso di almeno un esagono in quella fase (3.C.2.B) e nessun esagono dove è entrata le è costato più di 2 MP.

**10.27** *Ritirata prima della carica.* Quando difende, la cavalleria montata (e artiglieria a cavallo), anche se in Disordine, può ritirarsi di uno o due esagoni prima di essere caricata dalla fanteria (ma non dalla cavalleria). La ritirata deve porla più distante dall'attaccante di quanto non fosse prima, e non può avvenire in esagoni adiacenti ad unità nemiche né occupati da alcuna unità, a meno che le regole per il raggruppamento lo consentano. In questo caso, la fanteria può avanzare (come per 11.3) nell'esagono lasciato libero.

**10.28** *Artiglieria.* L'artiglieria non partecipa mai alla carica. La sua forza si usa solo per il fuoco.

- Se raggruppata con un attaccante, e l'attaccante "perde", l'artiglieria va in Disordine e si deve ritirare se necessario. Se l'attaccante vince, non può avanzare.



- Se raggruppata con un difensore e perde, deve ritirarsi di un esagono e controllare per il Disordine.
- Se caricata quando è da sola in un esagono (o raggruppata con altra artiglieria), è automaticamente eliminata. Non è richiesta la risoluzione della carica. Vedere 11.14.

**10.29 Risultati.** I possibili risultati di una carica dipendono dal tiro di dado (modificato), e si applicano a tutte le unità coinvolte.

### 10.3 Fuoco difensivo

**10.31** Qualsiasi unità di fanteria, cavalleria appiedata o di artiglieria non in disordine che viene caricata, può usare il fuoco difensivo per tentare di fermare la carica. La cavalleria montata non può usare il fuoco difensivo.

**10.32** Il fuoco difensivo viene effettuato solo attraverso gli esagoni frontali del difensore. Si può comunque usare contro tutte le unità nemiche che caricano da detti esagoni, anche se una sola difendente sta usando il fuoco difensivo. (E vedere 10.36). Se più unità caricano un bersaglio, questi può usare il fuoco difensivo contro una, alcune o nessuna unità. Comunque:

- Per la fanteria che usa il fuoco difensivo, sottrarre -1 per ogni bersaglio diverso, oltre ad uno, cui si spara. Esempio: il fuoco difensivo contro 3 unità avviene senza modifiche per una unità, con un -1 per ogni attaccante nel caso di due unità, con un -2 per ogni attaccante nel caso di 3 unità.
- Per l'artiglieria che usa il fuoco difensivo, se spara ad unità nemiche che caricano da un solo esagono, ha un DRM +2. Se spara a più di un esagono, non vi è alcun DRM.

*Nota: due unità attaccanti nello stesso esagono sono considerate un solo bersaglio per il fuoco.*

**10.33 Risoluzione.** Per determinare gli effetti del fuoco difensivo, il difensore tira un dado e confronta il risultato con la Coesione degli attaccanti (in ogni esagono). Non usa alcun valore del difensore, e si usano i modificatori come per 10.34:

- Se il risultato è superiore alla Coesione del bersaglio, questo va in Disordine (e non può caricare, 10.11)
- Altrimenti non vi è alcun effetto.

**10.34 DRM.** I possibili modificatori al tiro di dado sono:

- +2 l'unità bersaglio è di cavalleria
- +2 se un'artiglieria viene caricata da un solo esagono
- ? Fuoco difensivo contro più di un'unità, -1 per ogni bersaglio oltre il primo (10.32)
- +2 artiglieria raggruppata con fanteria, o due unità di artiglieria raggruppate assieme (cumulativo)
- 1 il difensore (sparante) è in Disordine
- ? Terreno

*Nota: quando due unità di fanteria sono raggruppate assieme, non vi è alcun DRM per questo.*

**10.35 Unità sopra.** Quando si effettua il fuoco difensivo contro un gruppo di unità, questo influenza solo l'unità sopra tale gruppo. Comunque, se questa va in Disordine, nessuna delle altre unità nell'esagono può caricare (anche se l'unità più in basso non sia in Disordine).

**10.36** Quando una singola unità attacca più esagoni di difensori, l'attaccante deve tirare per ogni unità difendente contro cui effettua il fuoco difensivo. In tale caso, i risultati di Disordine possono essere cumulativi.

### 10.4 Terreno e carica

**10.41** Se, nel determinare il DRM del terreno per la carica, non vi è alcun DRM favorevole al difensore – solitamente quando unità avversarie sono allo stesso livello di elevazione ed il difensore è in terreno aperto – allora, quando si determina il rapporto di forze, si arrotonda a favore dell'attaccante e non del difensore.

**10.42** Come indicato nelle regole nelle singole battaglie, i ruscelli non hanno effetto in termini di DRM sulla carica. Se però un'unità attaccante carica attraverso un tale ruscello, questa non ottiene i benefici di 10.41. Questo effetto non si applica al fuoco difensivo in terreno aperto.

**10.43** Se attaccanti caricano da esagoni di terreno diverso (che darebbero loro DRM diverso), il difensore riceve il DRM singolo più benefico (per il difensore).

**10.44** I benefici del terreno difensivo sono cumulativi. Un'unità in bosco e che è attaccata da un guado ottiene i benefici di entrambi.

## **11. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO**

### **11.1 Disordine**

**11.11** Un'unità di fanteria/artiglieria che subisce un risultato di Disordine viene girata dalla parte in disordine (retro della pedina). Se è già in Disordine si Ritira. Le unità di cavalleria usano un segnalino di Disordine per indicare tale stato, vedere 12.0.

**11.12** Le unità in Disordine:

- Non possono usare il movimento esteso
- Non possono muovere adiacenti al nemico
- Non possono caricare, ma vedere 11.14
- Sottraggono 1 dal fuoco difensivo
- Se di artiglieria non può sparare
- Se di fanteria/cavalleria non può dare copertura (10.12)

**11.13** Le unità in Disordine possono essere Recuperate, vedere 11.5.

**11.14** Un'unità di fanteria o cavalleria che è in Disordine mentre carica un'unità di artiglieria da sola in un esagono, non può caricare. Se però un'unità di fanteria in Disordine inizia la fase adiacente a detta artiglieria, la può caricare se "sopravvive" al fuoco difensivo.

### **11.2 Ritirata**

**11.21** Un'unità che si ritira deve muovere del numero di esagoni imposti lontano dal nemico che ne ha causato la ritirata. Le unità raggruppate assieme possono ritirarsi assieme o dividersi, a scelta. Le unità che si ritirano possono cambiare orientamento per muovere, vedere 7.12.

**11.22** La fanteria, cavalleria smontata ed artiglieria si ritirano di un esagono. La cavalleria montata può ritirarsi di uno o due esagoni, a scelta.

**11.23** Un'unità che si ritira non può entrare in un esagono occupato da unità amiche, a meno che non le sia consentito dalle regole sul raggruppamento. Se lo può fare, e l'unità che era nell'esagono sarà attaccata dal nemico nella stessa fase, non contribuisce alla sua difesa in alcun modo. Subisce però eventuali effetti avversi del combattimento.

**11.24** Le unità in ritirata non possono attraversare un lato d'esagono che sarebbe loro proibito nel corso del normale movimento. Se si devono ritirare, quale risultato del combattimento, attraverso un guado o ponte, subiscono un Disordine automatico oltre ad altri risultati del combattimento.

**11.25** Un'unità si può ritirare in un esagono adiacente ad unità nemiche, ma se quell'esagono è frontale per il nemico (7.11) l'unità in ritirata subisce un Disordine automatico (aggiuntivo) per ogni tale esagono dove entra.

**11.26** Se l'unico percorso di ritirata è entro un esagono con un'unità amica con la quale non si può raggruppare, si può spostare l'unità ferma ritirandola di esagono e facendole effettuare un CCDR. Se lo fallisce va in Disordine. Questo può essere effettuato un qualsiasi numero di volte, quante sono necessarie per effettuare la ritirata. Le unità spostate possono obbligare a loro volta altre unità allo spostamento, in una reazione a catena. Le unità spostate possono muovere in un esagono frontale del nemico, ma subiscono i risultati di 11.25 nel farlo.

*Nota: è possibile che lo spostamento causi l'annullamento di un attacco previsto, spostando appunto l'unità da attaccare.*

### **11.3 Avanzata**

**11.31** Se un difensore lascia libero l'esagono (si ritira o viene Ritirata) quale risultato della carica, l'unità attaccante con la maggiore Coesione, raggruppata sopra il gruppo, deve avanzare immediatamente nell'esagono lasciato libero. Nel caso di parità, sceglie l'attaccante. Solo l'unità sopra il gruppo può avanzare

– quella sotto no. L'artiglieria raggruppata con la fanteria non avanza mai. Le unità avanzanti possono cambiare orientamento dopo l'avanzata.

**11.32 Attacco continuato.** Se il tiro di dado, modificato, per la risoluzione della carica è stato 11 o più, l'unità attaccante che è avanzata può caricare unità nemiche che si trovano ora nei suoi esagoni frontali come per 10.12 e 10.3. E' consentito un solo attacco continuato, anche se con il nuovo attacco si ottiene ancora 11 o più. Gli attacchi continuati sono risolti dopo che sono terminati tutti gli attacchi normali.

**11.33 Contrattacco.** Quando il tiro di dado, modificato, per la risoluzione della carica è inferiore a zero, obbligando alla ritirata l'attaccante, le unità difendenti possono (se lo vogliono) avanzare nell'esagono lasciato libero e controcaricare una qualsiasi unità in ritirata, ignorando tutti gli altri esagoni occupati dal nemico nel farlo. Tali controcariche sono effettuate immediatamente e risolte come i normali attacchi, eccetto che si ignorano altri controcariche e attacchi continuati che dovessero risultare. I contrattacchi sono risolti dopo che sono terminati tutti gli attacchi normali.

#### 11.4 Ritirata

**11.41** Un'unità in Disordine che subisce un altro Disordine deve essere Ritirata [*N.d.T. abbiamo usato la stessa parola, "ritirata", distinguendo la ritirata di 1 o 2 esagoni per il combattimento e la Ritirata (maiuscolo) che invece è oggetto di questo capitolo del regolamento e che fa riferimento alla rimozione dell'unità dalla mappa*]. Quando viene Ritirata un'unità viene rimossa dalla mappa e messa da parte nella Casella delle Unità Ritirate [*Withdrawn Box*], senza tener conto della situazione sulla mappa.

*Eccezione: se l'unità è di artiglieria (anche a cavallo), viene invece eliminata e non può essere recuperata.*

**11.42** Alla fine del turno, nella Fase di Recupero (3.D.2), tutte le unità nella Casella delle Unità Ritirate si spostano nella Casella del Recupero [*Recovery Box*] come per 11.6.

#### 11.5 Recupero

**11.51** Le unità in Disordine che non hanno mosso né sparato possono effettuare tentativi di Recupero alla fine della loro Fase di Attivazione, dopo che sono stati completati sia il movimento che il fuoco. Le unità adiacenti al nemico non possono tentare il Recupero.

**11.52** Per recuperare un'unità, tirate un dado.

- Se il risultato è pari o inferiore alla Coesione (in Disordine), girate la pedina dalla parte normale orientandola in modo diverso se lo si desidera.
- Se il risultato è superiore, non accade nulla.

**11.53** I comandanti non hanno effetto sul recupero.

#### 11.6 Recupero

**11.61** Nella Fase di Recupero (3.D.1), tutte le unità Ritirate nella Casella delle Unità Ritirate possono Recuperare (e tornare così in gioco). Se un intero Comando (tutte le unità: fanteria ed artiglieria) è stato Ritirato/eliminato, nessuna delle sue unità può più Recuperare.

**11.62** Per controllare il Recupero, il giocatore tira il dado per ogni unità confrontando il risultato con la Coesione della stessa. Non vi sono modifiche al tiro. Se il risultato è pari o inferiore alla Coesione, l'unità torna in gioco come per 11.64. Se il risultato è superiore, l'unità viene permanentemente eliminata dal gioco.

**11.63** La cavalleria usa sempre la sua Coesione dalla parte montata per il Recupero, anche se si è Ritirata appiedata.

**11.64** Le unità recuperate (che hanno un comandante) tornano sulla mappa come segue:

- Entro il raggio di comando del proprio comandante, e:
- Ad almeno 3 esagoni dal nemico. Se non è possibile, si deve attendere il turno nel quale le condizioni sono soddisfatte.
- In stato di Disordine.

**11.65** Le unità in Disordine che sono indipendenti – non hanno un comandante – devono essere piazzate:

- Ad almeno 3 esagoni dal nemico.

- Dietro le proprie linee.
- Entro il raggio di comando di un qualsiasi comandante entro l'AM di quell'unità.

## 12. CAVALLERIA

### 12.1 Montare e smontare

Le unità di cavalleria hanno due stati: Montata ed Appiedata. Un lato della pedina la rappresenta montata, l'altro appiedata. Costa 2 MP montare e smontare, e tale azione deve essere effettuata alla fine del movimento. Girate la pedina dalla parte corrispondente. La cavalleria non può montare/smontare adiacente al nemico.

### 12.2 Cavalleria montata

La cavalleria montata può caricare e, se lo fa contro la fanteria/cavalleria appiedata, ottiene un DRM +1. Non può però usare il fuoco difensivo. Può ritirarsi prima di essere caricata dalla fanteria come per 10.27.

### 12.3 Cavalleria appiedata

La cavalleria appiedata è trattata come la fanteria. Non può usare il movimento esteso e, quando carica, subisce un DRM -1 anche se assieme alla normale fanteria.

*Nota: qualsiasi regola o tabella che cita "fanteria" include la cavalleria smontata, eccetto per le due regole sopra.*

### 12.4 Cavalleria in Disordine

Per indicare lo stato di Disordine sulla cavalleria, porre una pedina [*Disorder*] su di essa.

- La cavalleria montata in Disordine e la cavalleria unionista appiedata in Disordine, ha un valore di Coesione di uno inferiore del suo normale valore.
- La cavalleria confederata appiedata in Disordine ha un valore di Coesione di due inferiore del suo normale valore.

## 13. NOTTE

Nei turni notturni si hanno le variazioni seguenti:

- Costa +1 per muovere adiacente al nemico
- L'artiglieria può sparare solo adiacente
- La cavalleria montata non può caricare
- Si ha un +2 a tutti i CCDR risultanti da una carica
- Le unità in Disordine che non fanno nulla e che non sono adiacenti al nemico sono automaticamente Recuperate nella Fase di Recupero
- Non sono consentite azioni combinate
- I giocatori possono tirare per il Recupero di unità Ritirate solo nei turni Notte 2. Le unità Ritirate e che tirano per il Recupero non sono eliminate se il risultato è superiore alla loro Coesione; semplicemente non Recuperano e possono provare a farlo ancora in seguito.

## REGOLE PER LE BATTAGLIE

### INTRODUZIONE

Le due battaglie oggetto di questo gioco rappresentano lo sforzo effettuato dall'Armata nordista del Potomac, prima sotto il comando di Burnside, poi di Hooker, di attraversare il fiume Rappahannock in Virginia, nel confine orientale dei fitti boschi conosciuti come The Wilderness (Le Terre Selvagge), e di sconfiggere l'Armata della Virginia Settentrionale sotto il comando di R. E. Lee.

Vi sono sei scenari/battaglie nel gioco, da molto semplici a molto dispendiose in termini di spazio e tempo di gioco.

Le unità ed i comandanti che appaiono a Fredericksburg sono indicati con una "F", quelli che appaiono a Chancellorsville con una "C"; vi sono pedine con "F/C" ad indicare che l'unità viene usata in entrambe le battaglie. Fate attenzione alle unità con suffisso "a" e "b", in quanto solo una di queste talvolta partecipa ad una battaglia.

### TERRENO E MAPPA

Siamo al bordo orientale delle Terre Selvagge, una fitta foresta che impedisce lo svolgersi di una battaglia lineare. A peggiorare le cose il cattivo tempo fu, almeno all'inizio, un ulteriore fattore di difficoltà. Tutto questo contribuisce alla necessità di creare un maggiore dettaglio negli effetti del terreno, più complicato rispetto agli altri giochi della serie.

Le tre mappe sono identificate, quando si indicano gli esagoni, in:

F = Fredericksburg (mappa orientale)

C = Chancellorsville (mappa occidentale)

S = Chiesa di Salem (mappa centrale)

#### Strade, ecc.

Vi sono tre tipi di strade. Hanno un elevato valore nel gioco.

STRADE: strade pavimentate, strade cittadine. Non subiscono alcun effetto per le condizioni meteorologiche.

STRADE SECONDARIE: strade battute, abbastanza ampie da servire per scopi militari ma molto esposte ai cattivi effetti del maltempo, specialmente della pioggia.

PISTE: sentieri rurali usati per i viaggi civili con buoni mezzi di trasporto. Diminuiscono i costi di trasporto – li dimezzano (per eccesso), sebbene l'artiglieria possa aggiungere uno al costo – principalmente perché mantengono la direzione di marcia. Sono anch'esse esposte ai cattivi effetti del maltempo. Le rotaie della Ferrovia Richmond, Fredericksburg & Potomac (RF&PRR), nonché il sedime della linea ferroviaria incompiuta che va da est ad ovest attraverso tutte e tre le mappe, sono considerate come piste.

#### Ostacoli di acqua, guadi

Vi sono quattro tipi di ostacoli "di acqua".

FIUMI E CANALI: i fiumi Rappahannock e Rapidan, nonché la serie di canali profondi attorno a Fredericksburg (incluso lo stagno in F3016) sono intransitabili eccetto su ponte, pontone o guado. Il "Vecchio Canale" [Old Canal], sulla mappa C, che scorre accanto al Rapidan nell'angolo nord-est, non ha effetti sul gioco. Le varie dighe lungo il fiume non hanno anch'esse alcun effetto.

*Nota: il fiume Ni, sulla mappa C, era un fiume solo nel nome in questa zona.*

**RAPIDE:** difficili da attraversare, specialmente con tempo cattivo, principalmente per gli argini scoscesi e le mini-vallate che si creano. Il "Mill Race" che va dal canale lungo la parte occidentale di Fredericksburg è trattato come rapida, non come canale.

**RUSCELLI:** vi sono molti piccoli corsi d'acqua, che sono più che altro un fastidio specialmente con condizioni meteo avverse.

### Guadi

Vi sono tre tipi di guadi

**GUADI BUONI:** attraversano i fiumi e sono indicati con [G].

**GUADI SCADENTI:** attraversano i fiumi e sono indicati con [B], inutilizzabili col tempo cattivo.

**GUADI PER RUSCELLO:** si hanno principalmente dove le strade "attraversano" il ruscello.

### Ponti

Vi sono due tipi di ponte:

**SULLA MAPPA:** quelli disegnati sulle mappe. Annullano il costo di attraversamento delle rapide (solitamente) e dei ruscelli (raramente).

**PONTONI:** sono pedine che vengono poste sulla mappa. Vedere le regole sui genieri.

### Cittadine

Qualsiasi esagono che contiene più di un edificio è un esagono di cittadina ... praticamente solo Fredericksburg e Falmouth. Esempio: F3115 è un esagono di cittadina, F3116 non lo è. Gli esagoni con edifici singoli non sono cittadine. Il movimento in un esagono di cittadina, se non avviene su strada, è costoso in termini di MP.

**CAVALLERIA ED ARTIGLIERIA:** nelle cittadine la cavalleria montata e l'artiglieria possono transitare solo su strada.

**ORIENTAMENTO:** le unità in un esagono di cittadina hanno un orientamento frontale su tutti i lati (360°).

**OSTACOLO ALLA VISUALE:** gli esagoni di cittadina sono un ostacolo di livello 2 di elevazione. Però gli esagoni di cittadina di Fredericksburg non bloccano la visuale per qualsiasi unità di artiglieria che si trova nel lato orientale del Rappahannock in un esagono che non sia parzialmente di fiume.

*Esempio: un'unità di artiglieria in F3013 può sparare ad un'unità in F3317; se si trovasse in F3014 non lo potrebbe fare.*

### **Trinceramenti sulla mappa**

I trinceramenti stampati sulla mappa di Fredericksburg in rosso sono solo per Chancellorsville, ignorateli nello scenario di Fredericksburg.

### **Le ferrovie**

Sia i binari funzionanti che quelli in costruzione della Ferrovia RF&P funzionavano come mini-trinceramenti, a causa dell'elevazione della massicciata. Questi esagoni sono pertanto considerati di trinceramento, ma solo quando attaccati interamente attraverso un lato d'esagono che non ha la linea ferroviaria che vi corre attraverso.

*Esempio: F4814 è trinceramento se attaccato da F4813 o 4815 (ad esempio), ma non se da 4714.*

# SCENARI

## FREDERICKSBURG 13 dicembre 1862

### Unità di artiglieria

#### *Unionista*

ARTIGLIERIA CON DESIGNAZIONE: le unità di artiglieria con designazione (nome, ad esempio "Arnold", "Sturgis", ecc.) nella parte orientale del Rappahannock. Questi cannoni possono essere attivati per sparare (solamente) quando si pesca l'AM di artiglieria unionista. Questo AM non vale per attivare le unità dall'altra parte del Rappahannock (ovest), o per le batterie che si attivano o si attiveranno con un AM di Corpo. In alternativa, queste artiglierie possono muovere o sparare quando si pesca il Corpo di assegnazione (vedere sotto).

ARTIGLIERIA RAPP E AoP: le unità di artiglieria identificate con "Rapp" e/o AoP possono attivarsi per sparare o muovere solo con l'AM di artiglieria o con uno dei Corpi indicati sotto.

*Esempio: Rapp "a" può essere attivata dall'AM del I o VI Corpo in un dato turno.*

*Nota: per un singolo intero turno, un'unità di artiglieria può usare una delle due opzioni sopra indicate.*

#### *Confederato*

Ogni riserva di corpo è considerata una "divisione" diversa per l'attivazione con il rispettivo AM di Corpo (4.24). Non hanno, o non hanno bisogno, di comandante. Qualsiasi unità di artiglieria che è raggruppata con un'unità di fanteria/cavalleria all'inizio di un turno di gioco è, per quel turno, trattata come se appartenesse al comando di quest'ultima.

### Cannoni molto lunghi (ELR)

I confederati avevano pochi cannoni con raggio molto lungo – due Withwort ed i Parrot – rappresentati da due unità di artiglieria – Cutt "b" e Nelason – che hanno il loro raggio evidenziato in giallo.

Queste unità di artiglieria, quando sono attivate o usano il Fuoco di Risposta, ma non di Reazione o Difensivo, possono sparare ad un bersaglio che si trova ad almeno 3 esagoni ma a non più di 20 (raggio 3-20).

Per risolvere questo tipo di fuoco, tirate il dado. Se si ottiene un "9", il bersaglio deve effettuare un Controllo per la Coesione; se lo fallisce va in Disordine. Con 0-8 non si ha alcun effetto.

### Comando unionista

L'Armata del Potomac a Fredericksburg era stata divisa in tra Grandi Divisioni di due corpi ciascuna. Le Grandi Divisioni (GD) sono:

- Grande Divisione di Destra: II e IX Corpo
- Grande Divisione del Centro: III e V Corpo
- Grande Divisione di Sinistra: I e VI Corpo

#### AM di Grande Divisione

Ogni GD, con due corpi, ha 4 AM possibili a disposizione. L'AM Pleasonton/Artiglieria non fa parte di questo schema di comando, né viene influenzato da questa regola.

Il giocatore unionista ha pertanto 12 possibili AM di Corpo disponibili. Comunque:

- Può porre nella tazza (usare) solo 6 AM di Corpo in un dato turno
- Può porre nella tazza (usare) AM solo di due delle GD
- Può cambiare la sua scelta da un turno all'altro, ma mai nello stesso turno.

Opzionale: per chi desiderasse riprodurre gli effetti di un migliore comando unionista ignorate queste limitazioni.

### Comandi di cavalleria

La cavalleria confederata è attivata come una divisione con l'AM di Corpo di Jackson.

Le brigate unioniste Bayard ed Averell sono assegnate ed attivate rispettivamente dall'AM del VI e V Corpo. La divisione di Pleasonton viene attivata dall'AM Pleasonton/Artiglieria, e non è soggetta alle restrizioni di scelta dell'unionista sopra indicate. Quando si pesca il suo AM, l'unionista deve comunque scegliere tra l'attivazione dell'artiglieria o di Pleasonton.

## Genieri

### Pontoni

L'unionista ottiene 5 pontoni; nello scenario storico sono già piazzati. Vedere la Tabella del Terreno per i costi di movimento.

Una volta piazzati, non possono essere mossi fino a che non distrutti dal confederato. Per farlo, un'unità confederata di fanteria o cavalleria deve trascorrere l'intera attivazione ad un capo del pontone, senza che vi sia un'unità unionista in un capo del pontone o adiacente all'unità confederata. Alla fine dell'attivazione di quell'unità, il pontone viene rimosso. Viene distrutto e non può essere ricostruito. Il fuoco di artiglieria non distrugge i pontoni.

*Nota: lo scenario di Chancellorsville ha regole molto più dettagliate sull'uso dei pontoni.*

### Distruzione dei ponti

Questa regola fa riferimento alla distruzione di ponti che sono stampati sulla mappa, non dei pontoni. Il procedimento è uguale a quello dei pontoni, eccetto che entrambe le parti possono far saltare un ponte. Usate un segnalino di ponte distrutto [*Blown Bridge*] per indicarlo. Una volta distrutti, i ponti non possono essere ricostruiti.

## Guadi

I tre guadi sulla mappa (Falmouth e Isola di Beck) sono considerati intransitabili in questa battaglia.

## Posizioni fortificate - trinceramenti

Il termine generico di posizioni fortificate (IP) raggruppa una serie di ripari che non sono indicati in dettaglio in quanto, in questa scala di gioco, questo non ha importanza. Ignorate i trinceramenti in rosso, che si usano solo in Chancellorsville.

## Strade incassate

Gli esagoni 3717 e 3817 sono considerati di trinceramento, oltre al muro di pietra (e cumulativo con esso per i modificatori). Questo a causa della strada incassata che corre sotto il muro.

## Trinceramenti

Non si possono costruire trinceramenti in questa battaglia (lo si può in Chancellorsville).

Le unità attaccate quando sono in un trinceramento e che subiscono un risultato di Ritirata con controllo per il Disordine, possono invece rimanere sul posto e subire un Disordine automatico.

## Ferrovie

Sia i binari funzionanti che quelli in costruzione della Ferrovia RF&P funzionavano come mini-trinceramenti, a causa dell'elevazione della massicciata. Questi esagoni sono pertanto considerati di trinceramento, ma solo quando attaccati interamente attraverso un lato d'esagono che non ha la linea ferroviaria che vi corre attraverso.

## ISTRUZIONI DELLO SCENARIO

### Mappe

Usate solo la mappa di Fredericksburg.

### Durata

Il gioco inizia il turno delle 1100 e termina alla fine del turno delle 1830, un totale di 7 turni. Tempo di gioco stimato in 4 ore.

### Bilanciamento

E' una battaglia sbilanciata a favore del confederato. L'unionista ha una possibilità su 3 di ottenere una vittoria morale, ma meno di 1 su 10 di ottenere una vittoria decisiva.



**PIAZZAMENTO STORICO**

[Le unità possono essere orientate come si desidera; la cavalleria inizia montata; le unità con un asterisco (\*) sono pedine che si usano sia a Fredericksburg che a Chancellorsville].

**Armata Confederata della Virginia Settentrionale, comandante R.E. Lee****I Corpo** [Ten Gen James Longstreet]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
2626, 2825	Brigata Wilcox
3221, 3222	Brigata Mahone
3023, 3122	Brigata White (* "b")
3318, 3620	Brigata Featherston
3421	Brigata Perry
3222	* Artiglieria Hardaway "a" [a]
3223	* Artiglieria Hardaway "b" [a]
in qualsiasi esagono	* Anderson
3517, 3719	Brigata Ransom
3718, 3818	Brigata Cook
4319	Artiglieria Ransom [b]
In qualsiasi esagono	Ransom
3717, 3817	Brigata Cobb
4119, 4218	Brigata Kershaw
4317	Brigata Semmes
4517	Brigata Barksdale
3919, 4420	Artiglieria Cabell (* "a")
in qualsiasi esagono	McLaws
4618, 4717	Brigata Armistead
4619	Brigata Jenkins (entrambe)
4917	Brigata Garnett
5219	Brigata Corse (entrambe)
5020	Brigata Kemper
4518, 4818	Artiglieria Dearing
in qualsiasi esagono	Pickett
5016	Brigata Robertson (entrambe)
5114	Brigata GT Anderson (entrambe)
5417	Brigata Benning
5514, 5515	Brigata Law
5418	Artiglieria Hood [c]
in qualsiasi esagono	Hood
2724	* Artiglieria Alexander "a" (I Res)
3222	* Artiglieria Alexander "b" (I Res)
3618	* Artiglieria Walton "a" (I Res)
3817	* Artiglieria Walton "b" (I Res)

**II Corpo** [Ten. Gen. Thomas Jackson]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
5312, 5313	Brigata Pender
5311, 5411	Brigata Lane
5513	Brigata Thomas (entrambe)
5611	Brigata Gregg (entrambe)

5609, 5708	Brigata Archer
5807	Brigata Brockenbrough [d]
5312	* Artiglieria Walker "a" [e]
5707	* Artiglieria Walker "b" [e]
in qualsiasi esagono	A. P. Hill
5612	Brigata Pendleton (entrambe)
5713	Brigata J.R. Jones
5711	Brigata Paxton (entrambe)
5812	Brigata Warren
5512, 5614	Artiglieria Brockenbrough [d]
in qualsiasi esagono	Taliaferro
5810	Brigata Walker (entrambe) [e]
5819	Brigata Atkinson (entrambe)
5908	* Brigata Hoke (entrambe)
5907	* Brigata Hays (entrambe)
6006	Artiglieria Latimer "a"
5311	Artiglieria Latimer "b" [f]
in qualsiasi esagono	* Early
6006	Artiglieria Brown "a" (II Res)
5416	Artiglieria Cutt (II Res) (entrambe)
4320	Artiglieria Nelson (ANV Res) [g]
5802, 5804	Brigata di cavalleria Fitz Lee (* "a", "b")
5701	* Artiglieria a cavallo Pelham "b"

### Rinforzi confederati

I seguenti gruppi di unità sono fuori mappa e possono essere richiamati, secondo le regole sotto esposte:

- Divisione D. H. Hill (fanteria)
- Brigate di cavalleria WHF Lee e Hampton, ed \* Artiglieria a Cavallo Pelham "a"
- \* Artiglieria Brown "b", Artiglieria Jones (\* "a", "b")

I rinforzi confederati possono entrare da qualsiasi esagono tra 6000 e 6008 inclusi. Un qualsiasi gruppo di rinforzi può essere fatto entrare ogni turno venendo attivato dal suo AM.

### Note

[a] = non c'è comandante di battaglione per l'artiglieria di Anderson; abbiamo quindi assegnato Hardaway, che consente l'uso delle pedine di quest'ultimo per entrambe le battaglie.

[b] = non vi è uno specifico comandante per queste due batterie, in quanto ne erano assegnati due a livello di brigata

[c] = non vi è un comandante specifico per l'artiglieria divisionale

[d] = il comandante di fanteria è il Col. J. M. Brockenbrough, quello di artiglieria il Cap. J. B. Brockenbrough.

[e] = Come per "d", questa volta con Walkers.

[f] = raggruppati e inizialmente sotto il comando della brigata Lane

[g] = i cannoni assegnati al quartier generale di Lee, che si trova nell'esagono.

### Armata Unionista del Potomac, comandante Mag. Gen. Ambrose Burnside

[Le unità possono essere orientate come si desidera; la cavalleria inizia montata; le unità con un asterisco (\*) sono pedine che si usano sia a Fredericksburg che a Chancellorsville].

### Grande Divisione di Sinistra [Mag. Gen. William Franklin]

### I Corpo [Mag. Gen. John Reynolds]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
5403, 5404	Doubleday, tutta la fanteria 1/I
5304	* Artiglieria Reynolds "a" e "b" [a]
4907	* 2/2/I
5007	1/2/I (entrambi)
5008	3/2/I (entrambi)
in qualsiasi esagono	Gibbon

5106	1/3/I (entrambi)
5206	2/3/I (entrambi)
5305	3/3/I (entrambi)
5105	Artiglieria Meade (entrambi) [b]
in qualsiasi esagono	Meade

### VI Corpo [Mag. Gen. William Smith]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
4512, 4612	1/1/VI
4611	2/1/VI (entrambi)
4511	3/1/VI (entrambi; * "b")
4612	* Artiglieria Tompkins "a"
in qualsiasi esagono	* Brooks

4809	1/2/VI (entrambi)
4708	2/2/VI (entrambi; * "a")
4909	3/2/VI "a"; * Artiglieria Peyster "a"
4810	3/2/VI "b", * Artiglieria Peyster "b"
4709	Artiglieria McCarthy "a"
in qualsiasi esagono	* Howe

4509	1/3/VI (entrambi)
4508	2/3/VI (entrambi; * "b")
4408	3/3/VI (entrambi)
in qualsiasi esagono	* Newton [c]

3905	Artiglieria McCarthy "b"
4410	Cavalleria di Bayard; Artiglieria a Cavallo Gibson [b]

### Grande Divisione di Centro [Mag. Gen. William Franklin]

#### III Corpo [Brig. Gen. George Stoneman]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
4006	1/1/III (entrambi; * "b")
4007	2/1/III (entrambi)
4106, 4107	3/1/III
4105	Artiglieria Randolph
in qualsiasi esagono	* Birney
3807, 3808,	
3906, 3907	Sickles; tutta la fanteria 2/III (*1/2/III "a" e 2/2/III "b"); Artiglieria Smith "b"
2614	Artiglieria Smith "b"
2712	1/3/III; * Artiglieria Putkammer "b" [e]
3510	2/3/III (entrambi)
in qualsiasi esagono	* Whipple

#### V Corpo [Brig. Gen. Daniel Butterfield]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3506-08	Griffin; tutta la fanteria 1/V (*1/1/V "s" e 2/1/V "b")
3408	* Artiglieria Martin "a"
entro 1 da 2313	Sykes; fanteria 2/V; Artiglieria Watson

entro 1 da 2907 Humphreys, fanteria 3/V (\*1/3/V "b", 2/3/V "b"), \* Artiglieria Randol  
 3209, 3308 Cavalleria Averell, Artiglieria a Cavallo Robertson [f]  
**Grande Divisione di Destra** [Mag. Gen. Edwin Summer]

**II Corpo** [Mag. Gen. Darius Couch]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3114	1/1/II (entrambi; * "a")
3313	2/1/II; artiglieria Thomas
3214	3/1/II (entrambi)
in qualsiasi esagono	* Hancock
3115	1/2/II (entrambi)
3016	2/2/II
3015	3/2/II (entrambi)
3014	Artiglieria Arnold
in qualsiasi esagono	Howard
3314	1/3/II (entrambi)
3216	* 2/3/II "a"
3315	3/3/II
3014	Artiglieria French
in qualsiasi esagono	French
3013	Artiglieria di riserva di Morgan

**IX Corpo** [Brig. Gen. Orlando Wilcox]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
4109	1/1/IX (entrambi)
3910	2/1/IX (entrambi)
4010	3/1/IX (entrambi)
4011	Artiglieria Edwards
in qualsiasi esagono	Burns
3513	1/2/IX (entrambi)
3613	2/2/IX (entrambi)
3614	Artiglieria Sturgis [b]
2319	Artiglieria Roemer
in qualsiasi esagono	Sturgis
3612	1/3/IX (entrambi)
3512	2/3/IX (entrambi)
2221	Artiglieria Benjamin
in qualsiasi esagono	Getty

**Divisione di Cavalleria** [Brig. Gen. Alfred Pleasonton]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2317	Gregg "a"
2812	Pleasanton, Fransworth "a", Artiglieria a Cavallo Pennington
2914	Farnsworth "b"
2911	Gregg "b"

**Artiglieria di Riserva dell'Armata del Potomac e di Rappahannock**

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2216	Rapp "d"
2515	Rapp "g"
2713	Rapp "e"
2803	Graham (AoP)

3012	Hays (AoP) "b"
3411	Rapp "h"
3609	Hays (AoP) "d"
3610	Rapp "f"
3707	Rapp "l"
3806	Rapp "a"
4004	Rapp "b"
4008	Rapp "c"
4203	Hays (AoP) "c"

**Pontoni (5):** 2914-3015; 3014-3114; 3511-3612; 4207-4307; 4208-4308.

#### Note

a = Questo è il capitano John A. Reynolds che rilevò il capitano Gerrish nel corso della battaglia.

b = Non siamo riusciti a trovare il nome di questi comandanti di artiglieria divisionale.

c = Era Newton ed il suo comandante di Brigata, John Cochrane (1/3/VI) che andarono direttamente a Lincoln (ignorando la catena di comando) immediatamente dopo la battaglia "suggerendo" di rimuovere Burnside dal comando.

d = Queste unità fanno parte e sono comandate dal VI Corpo di Smith.

e = La Brigata Piatt avevano iniziato la giornata nell'esagono 3217, ma si ritirarono al di là del fiume prima dell'inizio della battaglia.

f = Queste unità sono sotto il comando del V Corpo (attivazione).

#### Iniziativa

L'unionista ha automaticamente l'iniziativa nel primo turno (1100). In seguito tirate un dado senza modifiche.

#### Segnalini di Attivazione (AM)

Sono disponibili tutti gli AM, ricordate la regola sul comando unionista.

#### Vittoria

L'unione riceve VP per tenere alcuni obiettivi a fine gioco:

<u>VP</u>	<u>Esagono</u>
5	5903
2	3719
2	3421
2	2825
1 ciascuno	la strada del telegrafo da 3918 a 5527 inclusi.

1-5 VP: vittoria morale

6+ VP: vittoria decisiva

## CHANCELLORSVILLE 30 aprile – 5 maggio 1863

### REGOLE VALIDE PER TUTTI GLI SCENARI DI CHANCELLORSVILLE

#### AM Confederati

Il confederato ha due livelli di AM: Corpo e Divisione. La regola base è che usa gli AM di Divisione in tutti gli scenari. Può comunque scegliere di usare un AM di Corpo per turno (e non usare gli AM di Divisione di quel Corpo) a sua scelta.

#### Unità dell'artiglieria di riserva

##### *Confederato*

Oltre alla Riserva di Artiglieria di ogni Corpo, l'Armata della Virginia Settentrionale ha la propria artiglieria di riserva a livello di armata (ANV).

Le riserve dei corpi sono considerate un comando separato in termini di attivazione sotto il rispettivo AM di Corpo. Non hanno, o non hanno bisogno, di comandante. Qualsiasi unità di artiglieria che è raggruppata con

un'unità di fanteria/cavalleria all'inizio di un turno di gioco è, per quel turno, trattata come se appartenesse al comando di quest'ultima.

Le tre unità di Riserva dell'Armata della Virginia Settentrionale (Cutt, Nelson "a" e "b") possono essere attivate solo sotto il seguente AM, ogni turno:

- quando si pesca l'AM di cavalleria
- se l'unità si trova entro il raggio di comando di un comandante di divisione specifico, quell'Artiglieria di Riserva si può attivare con quel comando (sotto l'AM di Corpo di quel comandante)

#### *Unionista*

Queste 4 unità si attivano allo stesso modo delle unità di riserva confederate, vedere sopra.

### **REGOLE SPECIALI PER GLI SCENARI PIU' GRANDI**

Queste regole si usano solo negli scenari dove sono richiamate.

#### **Sequenza di gioco**

La Fase di Iniziativa negli scenari "Jackson" e "Intera Battaglia" è aumentata di alcune fasi, come segue:

A: Fase di Determinazione dell'Iniziativa

1. Tirare per le condizioni meteorologiche (solo Intera Battaglia)
2. Tirare per determinare chi inizia (5.0)
3. Controllare per l'attivazione di Sedgwick se l'unionista ha l'iniziativa (solo Intera Battaglia)
4. Assegnare/rimuovere lo stato di Movimento Strategico
5. Controllare l'arrivo delle unità che muovono fuori mappa
6. Controllare per il ferimento di Hooker, se il confederato ha l'iniziativa
7. Osservazione tramite palloni (unionista)
8. Chi ha l'iniziativa sceglie quale comando (AM) inizia il turno, trattenendo il relativo AM.

#### **Indecisione di comando unionista**

##### *Tiri di dado per l'iniziativa*

Gli AM unionisti di Corpo, quando vengono pescati, non significano automaticamente che quel corpo viene attivato. Questo non riguarda gli AM di Cavalleria o Movimento Strategico. Ogni AM di corpo di fanteria ha indicato sulla pedina un intervallo di risultato con tiro di dado. Quando viene pescato, l'unionista tira il dado:

- Se il risultato è entro l'intervallo indicato, il corpo viene attivato
- Altrimenti l'AM è sprecato e messo da parte per i turni seguenti, si pesca un altro AM.

*Eccezione: una Costruzione in corso continua come se quel reparto fosse stato attivato.*

##### *Modifiche al tiro di dado*

Quando si tira il dado, modificate il risultato a seconda della vicinanza di Hooker:

- Qualsiasi divisione il cui comandante è entro 4 MP da Hooker è automaticamente attiva (sebbene altre divisioni del Corpo possano non esserlo). Questa premessa ha priorità sugli altri due punti che seguono.
- Se qualsiasi unità del Corpo si trova ad una mappa di distanza da Hooker, aggiungere +1 al tiro di dado.
- Se qualsiasi unità del Corpo si trova a due mappe di distanza da Hooker, aggiungere +2 al tiro di dado.

#### **Movimento strategico (SM)**

*Questa regola non si usa in tutti gli scenari; vedere le regole particolari dello scenario.*

##### *In generale*

Le unità possono usare il Movimento Strategico, aumentando di molto la loro velocità di movimento.

##### *Chi lo può usare*

L'unità deve essere In Comando all'inizio del turno, o avere un segnalino SM ad indicare che ha usato il Movimento Strategico nel turno precedente. Alcuni rinforzi entrano in stato di Movimento Strategico. Il giocatore deve designare quali comandanti, e loro unità, usano il SM per quel turno all'inizio del turno, nella Fase di Determinazione dell'Iniziativa. Tali unità sono indicate con un segnalino SM.

##### *Effetti*

Le unità che usano il SM o che sono così designate:

- Non possono trovarsi, o muovere, entro 3 esagoni da un'unità combattente nemica, indipendentemente dalla visuale.

- Muovono *solo* quando viene pescato l'AM di Movimento Strategico. Tale AM si usa solo se vi sono unità sulla mappa designate/con segnalino SM.
- Possono muovere solo su strade, strade secondarie, sentieri, *non* su piste [*trail*]. Possono usare ponti e pontoni, guadi di fiume buoni e guadi di ruscelli. Le condizioni meteo non contano, sebbene influenzino i costi di movimento.
- Non possono raggrupparsi o entrare in un esagono occupato da un'altra unità.
- Quadruplano (4 x) la loro capacità di movimento. Pertanto un'unità di fanteria che usa SM ha capacità di movimento di 16, l'artiglieria 20, la cavalleria 24 ed i comandanti 28.

#### *Limitazioni e penalità*

Le unità designate con SM possono fare una sola cosa: muovere. Non possono usare il fuoco difensivo, se attaccate. Inoltre, le unità SM danno un modificatore +2 all'attaccante quando questi le carica.

#### *Rimozione dei segnalini SM*

Le designazioni SM possono essere rimosse volontariamente solo all'inizio di un turno. Un'unità che viene caricata (attaccata) perde automaticamente il suo stato di SM dopo la risoluzione del combattimento.

### **Condizioni meteorologiche**

Nota: gli scenari più brevi non usano questa regola, e le condizioni del terreno indicate valgono per l'intera durata dello stesso.

#### *Condizioni del Terreno (CT)*

Vi sono tre livelli di CT: cattive, discrete e buone. La Tabella delle Condizioni Meteorologiche apporta variazioni a questi livelli. I giocatori tirano i dadi su detta tabella all'inizio di ogni turno di gioco eccetto:

- Il primo turno di ogni scenario, essendo le CT predeterminate
- Quando la Tabella delle CT [*GC Track*] raggiunge "0", le CT sono permanentemente buone e non si tira più per la loro determinazione.

### **Genieri**

#### *Treni di pontoni*

I treni di pontoni hanno una capacità di movimento di 5 (usando i costi per l'artiglieria). Ogni tale treno può trasportare fino a due segnalini di pontone. Non hanno capacità di combattimento e, se caricati, vengono eliminati automaticamente. Muovono con il comando (AM) di qualsiasi unità combattente adiacente ad essi o, se non ve ne sono, quando si pesca l'AM di cavalleria. Non possono raggrupparsi con altre unità.

#### *Segnalini di pontone*

I pontoni non hanno capacità di movimento; devono essere trasportati dai treni di pontoni. Ci vuole 1 MP per caricare o scaricare un pontone dal treno. Un pontone non ha effetti sul raggruppamento.

#### *Costruzione dei ponti mediante i pontoni*

Si possono piazzare i pontoni attraverso qualsiasi lato d'esagono di fiume, canale, o rapida. La costruzione di un pontone impiega 2 AM, e viene effettuata dopo che tutte le unità del comando hanno terminato la propria azione. Non necessitano della presenza di unità combattenti per essere costruiti.

Inizio: il treno di pontoni deve iniziare l'attivazione in almeno un esagono che è parzialmente di fiume (es: F4904), ed il giocatore deve designare in quale esagono verrà costruito il pontone (es: F5005). Quest'ultimo esagono non deve essere occupato dal nemico o avere un'unità di fanteria o cavalleria nemica adiacente (dalla stessa parte del fiume). Se si soddisfano tutti questi requisiti, si può girare la pedina di treno di pontoni dalla parte "in costruzione" [*under construction*].

Fine: se, la volta successiva che si pesca l'AM di quel pontone, il treno di pontoni è ancora sul posto e non vi sono unità nemiche come sopra, rimpiazzate il treno di pontoni con un segnalino di ponte di pontoni. Questo può essere usato dall'AM successivo da parte di qualsiasi unità di qualsiasi comando.

Ritardo: se, mentre è in costruzione, un'unità combattente confederata muove adiacente, come sopra, o il treno di pontoni subisce un risultato di Disordine automatico per fuoco di artiglieria (alquanto difficile da ottenere), ponete un segnalino di Ritardo [*delayed*] sul treno di pontoni. Ci vuole un intero AM unionista per

rimuovere questo nuovo segnalino, il che può avvenire solo se, come sopra, non vi sono unità nemiche adiacenti.

#### *Distruzione e smantellamento dei pontoni*

I pontoni rimangono sul posto fino a che non sono distrutti dal nemico o smantellati e rimossi dall'unionista.

Distruzione: per effettuarla, un'unità di fanteria o cavalleria confederata deve trascorrere l'intera attivazione ad un capo del pontone, senza che vi sia un'unità unionista in entrambi i capi o adiacente all'unità confederata che tenta la distruzione. Alla fine dell'attivazione di quell'unità combattente, il pontone viene rimosso. Viene distrutto e non è più disponibile. Il fuoco di artiglieria non distrugge i pontoni, ne può solo ritardare la costruzione.

Smantellamento: funziona come per la distruzione da parte del confederato, a ruoli invertiti, eccetto che alla fine dell'attivazione il pontone viene rimosso e rimpiazzato da una pedina di treno di pontoni ad una delle rive del corso d'acqua. Si possono anche violare le limitazioni al raggruppamento, ma si devono poi rettificare alla prima attivazione disponibile di quel comando. Quel pontone può quindi muovere (con il suo AM seguente).

#### **Miglioramento dei guadi**

L'unionista (solamente) può tentare di migliorare i guadi dei fiumi da cattivi a buoni, compito lungo e difficile ma redditizio se completato (si possono invece usare i pontoni se lo si desidera).

Per migliorare un guado, l'unionista deve iniziare l'attivazione con un'unità di fanteria (non in Disordine) in entrambe le rive del guado. Nessuna delle unità può essere adiacente ad un'unità combattente nemica. Ponete un segnalino di Guado Migliorato / In Costruzione [*Improved Ford / Under Construction*] sul guado (e quindi vale sulle due unità combattenti).

All'inizio di ogni attivazione, il giocatore tira un dado per ogni tale guado "in costruzione", aggiungendo +1 al risultato per ogni attivazione nella quale il tentativo non ha avuto successo.

- Se ottiene 5 o più, il guado è migliorato a buono; girate la pedina
- Se ottiene 0-4 non accade nulla

Se una delle due unità che costruiscono va in Disordine, il lavoro viene immediatamente abbandonato. Rimuovete il segnalino di Guado Migliorato / In Costruzione.

#### **Distruzione dei ponti**

Questo meccanismo fa riferimento alla distruzione di ponti che sono stampati sulla mappa, non ai pontoni. Il procedimento è uguale a quello della distruzione dei pontoni, eccetto che chiunque lo può fare. Usate i segnalini di Ponte Distrutto [*Blown Bridge*] per indicare tale stato. I ponti distrutti non possono essere ricostruiti.

#### **Trinceramenti (IP)**

Vi sono due tipi di IP: quelli stampati sulla mappa e quelli che si possono costruire da parte di unità combattenti e che sono rappresentati da una pedina. Per Chancellorsville, tutti gli IP sulla mappa sono validi ed in gioco.

Costruzione: gli IP si possono costruire da parte di qualsiasi unità di fanteria – anche in Disordine (sebbene non possano essere recuperate con quell'AM se lo fanno) – in qualsiasi esagono, eccetto Palude e Cittadina e quelli di fiume parziale (es: S2905). Ci vogliono attivazioni per 2 AM per costruire un IP. L'unità che costruisce non può muovere, attaccare, venire caricata o usare il fuoco difensivo. Se accade, la costruzione viene interrotta.

Nel primo AM, ponete la pedina di IP in costruzione (quella con piccone e pala) nell'esagono, sull'unità alla fine dell'AM di quel comando. Con l'AM seguente, alla fine delle altre attività, se vi è ancora il segnalino giratelo dalla parte IP. Orientatelo in modo che protegga i tre esagoni frontali contigui (vd. Illustrazione a pag. 12 del testo in inglese).

Quell'esagono è ora un IP e lo rimane sempre. Anche se l'unità lascia il IP, la pedina di questo rimane sul posto. Altre unità, anche nemiche, lo possono usare. Non si può spostare il suo orientamento e si può costruire un solo IP per esagono.

*Nota: gli esagoni F3717 e F3817 sono considerati IP, oltre la muro di pietre.*

Effetti: le unità attaccate in IP e che subiscono un risultato di "Ritirata e Controllo del Morale" possono, invece, rimanere sul posto e subire un Disordine automatico.



## Hooker

### *Indecisione di comando*

Vedere le regole esposte in precedenza.

### *Movimento di Hooker*

Hooker può muovere, come qualsiasi altro comandante, quando si pesca l'AM di Movimento Strategico in un turno nel quale l'unione ha l'iniziativa. Nella Fase dell'Iniziativa immediatamente seguente un turno nel quale Hooker ha mosso, l'unionista sottrae -2 dal suo tiro di dado per l'iniziativa.

### *Caduta del tetto*

(opzionale; deriva da un evento accaduto ad Hooker nel corso della battaglia).

All'inizio di qualsiasi turno di gioco ove il confederato ha l'iniziativa, ed ha un'unità di artiglieria In Comando (deve essere entro il raggio del suo comandante di divisione o, se della Riserva, di un qualsiasi comandante di divisione del Corpo) entro un raggio DRM -2 o migliore da Hooker, il confederato tira un dado. Se ottiene "9", Hooker viene ferito; tirate un altro dado: questo è il numero di turni (trattate lo zero come "1") compreso quello in corso nei quali Hooker è fuori combattimento. Qualsiasi altro risultato non ha effetto. Quell'unità di artiglieria non può sparare nel suo primo AM. Se Hooker è ferito, si hanno gli effetti seguenti:

- Il confederato ha automaticamente l'iniziativa
- La capacità di movimento di Hooker diviene 4
- Non ha Raggio di Comando; non può attivare automaticamente alcuna divisione. Si deve tirare per l'indecisione di comando, con un modificatore di +3.

Questo può accadere una sola volta per partita.

## Movimento fuori mappa

Le unità possono lasciare volontariamente la mappa in un punto e rientrare da un altro. Per farlo, le unità – usano esagoni di entrata con numero (confederato) o lettera (unionista). Ad esempio, l'esagono C6010 è l'esagono di entrata confederato "6".

La Tabella del Movimento Fuori Mappa elenca il numero di turni interi, escluso quello nel quale l'unità lascia la mappa, necessari per trasferirsi dall'esagono di uscita ed essere pronta all'entrata nel turno nel quale viene completato tutto il movimento fuori mappa.

Quando un'unità (solitamente un comando intero) lascia la mappa, si deve scrivere a parte l'esagono dove rientrerà e non si può cambiare detta scelta. Per tener conto del numero di turni trascorsi ponete le unità sulla Tabella del Movimento Fuori Mappa [*Off-Map Movement Track*] partendo dalla casella zero. Ogni volta che si pesca un AM di movimento strategico e si applica a quel comando, spostate le unità di una casella a destra. Quando raggiunge la casella corrispondente al numero di turni necessari al trasferimento, quel comando può entrare sulla mappa nel primo turno successivo.

In qualsiasi turno nel quale le condizioni del terreno sono cattive (8, 9 o 10), le unità fuori mappa non possono spostarsi dalla casella occupata sulla tabella.

*Nota: le unità che sono invece obbligate a ritirarsi fuori mappa si considerano ritirate.*

## GLI SCENARI

### CHIESA DI SALEM, 3 maggio

#### Mappe

Usate solo la mappa della Chiesa di Salem

#### Durata

4 turni, dalle 1445 alla fine delle 1830.

#### Bilanciamento

Difficile che l'unionista ottenga una vittoria decisiva, ha il 50% di possibilità di ottenere una vittoria minore.

#### Confederato

Le unità possono essere orientate come si desidera.

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3608, 3707	Brigata Mahone
3806, 4008	Brigata Wilcox
3809, 3908	Brigata Semmes
4108, 4208	Brigata Kershaw
4207, 4306	Brigata Wofford
3907	Artiglieria Hardaway
3727	Artiglieria Cabell "b"
in qualsiasi esagono	McLaws [a]

[a] = McLaws comanda tutte le unità sulla mappa

#### Trinceramenti

Orientati a Nordovest: 3312-3315; 3416, 3517, 3618

Orientati ad ovest: 3718, 3819, 4019, 4117, 4218 e 4318

Orientati ad est: 3608, 3707, 3808, 3908, 4008, 4108 e 4208

#### Unionista

Le unità possono essere orientate come si desidera.

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2307	2/2/II fanteria [a]
3703	Brooks, 1/1/VI
3802	2/1/VI
3701	3/1/VI
3700	3/VI artiglieria "b"
2706	Artiglieria Riserva AoP "c"

[a] = questa unità è considerata del comando di Sedgwick. Può essere assegnata ad una qualsiasi divisione del VI Corpo, all'inizio dello scenario, in modo permanente. Non può però muovere sino alla seconda fase unionista del turno delle 1445.

*Pontoni*: uno ciascuno attraverso il guado di Scott e di Blind.

#### Rinforzi unionisti

<u>Turno</u>	<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
1445	3700	Newton, 3/VI fanteria, 1/VI artiglieria "a", Howe, 2/VI fanteria

*Tutti dal sentiero, nell'ordine indicato.*

#### Condizioni del terreno

Buone, non variano (non tirate per la variazione).

**AM**

Non usate alcun AM né l'iniziativa. Vi sono invece quattro fasi di giocatore per turno, effettuate nell'ordine seguente:

1. Unione
2. Confederato
3. Unione
4. Confederato

**Ritirata**

Le unità nella Casella della Ritirata [*Withdrawal Box*] non possono Recuperare.

**Condizioni di vittoria**

*Grande vittoria unionista*: se alla fine del gioco l'unionista controlla (vi è almeno un'unità combattente unionista e non vi sono unità confederate in o adiacenti a) tutti gli esagoni di sentiero da 3919 a 3907 inclusi.

*Vittoria unionista*: se alla fine del gioco l'unionista occupa 3919, ma non la strada.

*Vittoria confederata*: al fallimento delle condizioni di vittoria unioniste.

**CHIESA SIONISTA, 1 maggio****Mappe**

Usate solo la mappa della Chiesa di Salem

**Durata**

3 turni, dalle 1100 alla fine delle 1330.

**Bilanciamento**

L'unionista può causare danni ma avrà difficoltà a soddisfare le condizioni di vittoria.

**Confederato**

Le unità possono essere orientate come si desidera.

**Divisione Anderson/I** (Anderson può essere piazzato con qualsiasi unità del suo comando)

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
4025, 4125	Brigata Posey
4023, 4122	Brigata Wright
3717, 3718	Brigata Mahone
3911	Brigata Perry
3806, 3906	Brigata Wilcox; artiglieria Cabell (entrambe)
3910	Artiglieria Hardaway b, unità "L"

**Divisione McLaws/I** (McLaws può essere piazzato con qualsiasi unità del suo comando)

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3820, 3821	Brigata Semmes
3814, 3914	Brigata Kershaw
4020	Artiglieria Alexander "M"
3025	Cavalleria Fitz Lee "c" [a]

**Divisione Rodes/II** (Rodes non è presente)

4912, 5012	Brigata Ramseur [b]
------------	---------------------

[a] = questa unità viene attivata con l'AM del I Corpo. Non muovere a meno che/finché a che un'unità unionista non muove entro 3 esagoni da essa, in qualsiasi momento.

[b] = non può usare il movimento strategico. E mancando Rodes è fuori comando.

**Trinceramenti**

Orientati a Nordovest: 3312-3315; 3416, 3517, 3618

Orientati ad ovest: 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218 e 4318

**Rinforzi unionisti**

Tutte le unità unioniste sono rinforzi.

Turno

1100

1100

1330

Esagono

entro 1 da 3727

entro 1 da 4228

entro 1 da 3727

Unità

Sykes; 2/V fanteria ed artiglieria

Williams, 1/XII fanteria ed artiglieria, seguito da Geary, 2/XII fanteria

Hancock, 1/II fanteria [a]

[a] = non c'è l'unità 1/1/II "b".

**Iniziativa**

Automatica unionista per il turno delle 1100, dopodichè tirate i dadi senza alcun modificatore.

**AM**

*Unione:* V e XII Corpo all'inizio, II Corpo quando si rende necessario. Si applica il tiro di dado per l'Indecisione di Comando. Non vi è alcun modificatore al tiro di dado per il raggio indicato sui segnalini. L'unionista deve iniziare con l'AM del V Corpo (0-5). Non si tira però per l'indecisione solo per questo AM. Il V Corpo è automaticamente attivato.

*Confederato:* usate gli AM di McLaws, Rodes e Fitz Lee.

**Condizioni del terreno**

Discrete, non variano (non tirate sulla tabella).

**Ritirata**

Le unità nella Casella della Ritirata [*Withdrawal Box*] non possono Recuperare.

**Condizioni di vittoria**

L'unionista vince se occupa 4918 o 4018 alla fine del gioco, altrimenti vince il confederato.

**ATTRAVERSAMENTO DEL RAPPAHANNOCK, 3 maggio****Mappe**

Usate solo la mappa di Fredericksburg

SCENARIO STORICO**Durata**

4 turni, dalle 0945 alla fine delle 1330.

**Bilanciamento**

Bilanciata.

**Confederato**

Le unità possono essere orientate come si desidera.

Esagono

In qualsiasi IP nella fila da

27xx a 33xx incluse

3517

4317

In qualsiasi esagono nella fila

da 27xx a 33xx incluse

3817

4119

Unità

Brigata Wilcox

Hays "a"

Hays "b"

Artiglieria Andrews (entrambe)

Barksdale "a"

Barksdale "b"

In qualsiasi IP nella fila da 45xx a 50xx incluse	Brigata Hoke
In qualsiasi IP nella fila da 51xx a 57xx incluse	Brigate Gordon e Smith
In qualsiasi esagono nella fila da 51xx a 57xx incluse	Artiglieria Nelson e Walton (tutte le unità)
in qualsiasi esagono	Early [a]

[a] = *Early comanda tutte le unità*

### Unionista

Le unità possono essere orientate come si desidera.

#### Esagono

Entro 2 da 2817, ad ovest del fiume, nel canale  
 Entro 3 da 4506, ad ovest del fiume  
 Entro 2 da 3813, a sud di Hazel Run (rapide)  
 3515, 3615  
 3514  
 3415, 3314  
 3315  
 3215  
 3115  
 2417  
 in qualsiasi esagono ad est del fiume

#### Unità

Gibbon, 1/2/II, 3/2/II, artiglieria 2/II  
 Brooks, tutta la divisione 1/VI  
 Howe, 2/VI fanteria  
 Brigata Leggera/3/VI  
 Artiglieria 2/VI  
 Artiglieria 3/VI  
 Newton, 1/3/VI (entrambe)  
 2/3/VI  
 3/3/VI  
 Artiglieria Riserva AoP "b"  
 Artiglieria Riserva AoP "d"

### Trinceramenti

Solo quelli stampati sulla mappa.

### Ponti distrutti

2822 e 2919

### Condizioni del terreno

Buone, non variano (non tirate sulla tabella).

### Iniziativa

Automaticamente unionista per tutto lo scenario.

### AM

Non si usano. Vi sono invece quattro fasi di giocatore per turno, effettuate nell'ordine seguente:

1. Unione
2. Confederato
3. Unione
4. Confederato

### Movimento strategico

Non si usa.

### Ritirata

Le unità nella Casella della Ritirata [*Withdrawal Box*] non possono Recuperare.

## SCENARIO CON PIAZZAMENTO LIBERO

### Durata

6 turni. Il gioco inizia con un singolo AM per il turno delle 0600, termina alla fine del turno 1330.

**Bilanciamento**

Come per la versione storica.

**Piazzamento iniziale**

Il piazzamento delle unità avviene in più momenti, si completa la prima fase di procedere alla successiva.

1. L'unionista piazza tre pontoni sul Rappahannock, dovunque a sud di Falmouth. Storicamente vennero piazzati in 3914-3015, 3511-3612 e 4207-4307.
2. Il confederato piazza le unità sotto indicate in esagono di trinceramenti o muro di pietra, o a livello 2 (o più) ad ovest del fiume. Può piazzare un'unità di fanteria in 3020.
  - Brigate di fanteria Wilcox, Hays, Brksdale, Hoke, Gordon e Smith.
  - Artiglieria Cutt, Andrews, Nelson e Walton.
  - Early (vedere le note dello scenario storico)
3. L'unionista piazza le seguenti unità in qualsiasi esagono ad est del fiume, ma non in uno che contiene un pontone.
  - Tutto il VI Corpo
  - Gibbon, 1/2/II, 3/2/II fanteria e 3/II artiglieria

**Trinceramenti**

Solo quelli stampati sulla mappa.

**Ponti distrutti**

2822.

**Condizioni del terreno**

Buone, non variano (non tirate sulla tabella).

**Iniziativa**

Automaticamente unionista per tutto lo scenario.

**AM**

Per il turno delle 0600 vi è una sola fase: l'unione ha una singola fase di attivazione. A partire dalle 0715 non usate gli AM. Vi sono invece quattro fasi di giocatore per turno, effettuate nell'ordine seguente:

1. Unione
2. Confederato
3. Unione
4. Confederato

**Movimento strategico**

Non si usa.

**Ritirata**

Le unità nella Casella della Ritirata [*Withdrawal Box*] non possono Recuperare.

**Condizioni di vittoria (per entrambi gli scenari)**

I giocatori ottengono punti vittoria (VP) che si determinano alla fine dello scenario. Maggiore la differenza, più grande la vittoria che si ottiene.

Unione

- 3 VP ogni SP (*punto forza*) unionista (fanteria ed artiglieria) che esce dalla mappa da 3727
- 1 VP ogni SP unionista (fanteria ed artiglieria) che esce dalla mappa tra 2927 e 4828
- 1 VP ogni SP confederato (fanteria ed artiglieria) che si è ritirato
- 3 VP l'unionista controlla (nessuna unità confederata in o adiacente a) il sentiero da 3727 a Fredericksburg

Confederato

- 2 VP ogni SP confederato (fanteria ed artiglieria) che esce dalla mappa da 3727
- 1 VP ogni SP confederato (fanteria ed artiglieria) che esce dalla mappa tra 2927 e 4828
- ½ VP (arrotondato per difetto) ogni SP confederato (fanteria ed artiglieria) che esce dalla mappa tra 5527 e 5727
- 1 VP ogni SP unionista (fanteria ed artiglieria) che si è ritirato

*Unità in disordine*: se un'unità è in Disordine quando esce dalla mappa dimezzate, per difetto (anche a zero) i VP ottenuti da tale unità. Le unità che lasciano la mappa non possono farvi ritorno.

## L'ATTACCO DI JACKSON, 2-3 maggio

### Mappe

Usate solo la mappa di Chancellorsville

### Durata

11 turni, dalle 1715 del 2 maggio (turno con un solo AM) alla fine delle 1215 del 3 maggio.

### Bilanciamento

E' difficile per l'unionista fermare il confederato, anche se nel caso non si usi la regola di Hooker il favorito diviene l'unionista. Leggero vantaggio confederato.

### Unionista

Le unità possono essere orientate come si desidera.

#### Esagono

3910

#### Unità

Hooker

### II Corpo [Mag. Gen. Marius Couch]

3908	1/1/II "a" (E o SE) [a]
1805	2/1/II
3109, 3808	3/1/III (e o SE)
3708, 3809	4/1/III (E o SE)
4009	5/1/III; 1/II artiglieria (E o SE)
con qualsiasi unità	Hancock
3509	1/3/II (E)
3711	2/3/II (entrambe)
3710	3/3/II
3511	Artiglieria 3/II
con qualsiasi unità	French
3611	Artiglieria Cushing "b"
3811	Artiglieria Riserva Kirby "a"

### III Corpo [Mag. Gen. Daniel Sickles]

#### Esagono

5217	1/1/III "a" (SE)
5017	1/1/III "b"
4916	2/1/III (entrambe)
5115-16	3/1/III (SE)
4116	Artiglieria 1/III "a"
4817	Artiglieria 1/III "b"
con qualsiasi unità	Birney
3909	1/2/III "a" (E)
4109	1/2/III "a" (SE)
3810	2/2/III (entrambe)
2104-05	3/2/III
3811	Artiglieria 2/III "a"
3513	Artiglieria 2/III "b" e "c"
con qualsiasi unità	Berry
4815-16	1/3/III "a" (SE)
4115	1/3/III "a"

4915 2/3/III "b" (SE)  
 5114 3/3/IIIss (SE)  
 4216 Artiglieria 3/III "a" e "b"  
 con qualsiasi unità Whipple

### V Corpo [Mag. Gen. George Meade]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3104	1/1/V (entrambe) (E o SE)
3004	2/1/V (entrambe) (E o SE)
3005	3/1/V (entrambe) (E o SE)
2705	Artiglieria 1/V "a"
2502	Artiglieria 1/V "b" e 3/V (E)
con qualsiasi unità	Griffin
3409	1/2/V "a" (E o SE)
3308	1/2/V "b" (E o SE)
3106	2/2/V; artiglieria 1/V "a" (E o SE)
3207, 3307	3/2/V (E o SE)
con qualsiasi unità	Sykes
2903	Humphreys; 1/3/V (E)
2603-04	2/3/V (SE)

### XI Corpo [Mag. Gen. Oliver Howard]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3625	1/1/XI "a" (O)
3426	1/1/XI "b" (O)
3723	2/1/XI "a" (O)
3924	2/1/XI "b" (O)
3824	Artiglieria Dieckmann (NO)
3522	Devens
4020	1/2/XI "a", artiglieria Wiedrich (SO)
3720	1/2/XI "b"
5219-20	2/2/XI (SE)
3820	von Steinwehr
3823	1/3/XI "a" (SO)
3722	1/3/XI "b" (SO)
3421	2/3/XI "a" (SO)
3922	2/3/XI "b" (SO)
3821	artiglieria Dilger
3722	Schurz
3718	XI artiglieria Riserva

### XII Corpo [Mag. Gen. Henry Slocum]

4615, 4714	1/1/XII (SE)
4614	2/1/XII (SE)
4513	3/1/XII (SE)
4012	1/XII artiglieria
con qualsiasi unità	Williams
4109, 4209	1/2/XII (SE)
4310, 4411	2/2/XII (SE)
4212-13	3/2/XII (SE)
4010	artiglieria 2/XII (SE)
con qualsiasi unità	Geary



**Corpo di Cavalleria** [Brig. Gen. George Stoneman]

4316, 4416 Pleasonton, 2/1/Cav "a" e "b", artiglieria a cavallo Martin

**Pontoni:** 2102-2 (costruito); 1812-3**Guado migliorato:** 2001-2**Trinceramenti (42):**

- Orientati ad ovest: 3225, 3625, 3824, 3719, 3819, 3919, 4113, 4014, 3914, 3815 e 3714
- Orientati a sudovest: 3822, 3823, 4020 e 4021
- Orientati a sudest: 2502, 2603, 2604, 3004, 3005, 3105, 3106, 3207, 3307, 3308, 3409, 4008, 4009, 4107, 4109, 4110, 4211, 4212, 4213
- Orientati ad est: 2903, 3509, 3609, 3708, 3808, 3906, 3908, 4007.

**AM unionisti disponibili**

Disponibili dal turno delle 1830: II Corpo, III Corpo, V Corpo, XI Corpo, XII Corpo e Cavalleria.

**Rinforzi Unionisti**

<u>Turno</u>	<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2/5 1830	2000	Robinson, 2/I (fanteria ed artiglieria); Doubleday, 3/I (fanteria ed artiglieria)
5/2, Notte-1200	2000	Wadsworth, 1/I (fanteria ed artiglieria); artiglieria Riserva AoP "a"

*Importante: il I Corpo non può usare il movimento strategico.***Armata Confederata della Virginia Settentrionale**, comandante Robert E. Lee**I Corpo** [Generale Robert E. Lee] [a]**Divisione Anderson** [Mag. Gen. Richard Anderson]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
4105	Brigata Perry (O)
4609	Brigata Mahone (entrambe) (NO)
4812	Brigata Wright "a" (NO)
4912	Brigata Wright "b" (NO)
5012, 5111	Brigata Posey (O)
4810	Artiglieria Hardaway "a" (NO)
4905	Artiglieria Hardaway "b"

**Divisione McLaws** [Mag. Gen. Lafayette McLaws]

4304, 4405	Brigata Wofford (O)
4505, 4606	Brigata Semmes (NO)
4607-8	Brigata Kershaw (NO)
4505	Artiglieria Cabell "a" (NO)

**Riserva di Artiglieria I Corpo [d]**

4810	Artiglieria Brown "a" (NO)
5616	Artiglieria Brown "b"

**II Corpo** [Ten. Gen. Thomas Jackson]**Divisione Hill** [Mag. Gen. A.P. Hill]

5415	Brigata Thomas "a"
5716	Brigata Thomas "b"
5818, 5918	Brigata Archer

**Divisione Rodes** [Brig. Gen. R.E. Rodes] [c]

2927, 3028	Brigata Iverson (E)
2107, 3228	Brigata O'Neal (E)

3428, 3527 Brigata Doles (E)  
3628, 3727 Brigata Colquitt (E)

**Cavalleria** [Mag. Gen. J.E.B. Stuart]

3327 Artiglieria a cavallo Beckham (entrambe) (E) [d]  
3300 Fitz Lee "c" (O)

[a] = era il corpo di Longstreet, comandato da Lee per l'assenza di Longstreet

[b] = queste due brigate erano la "coda" della manovra di aggiramento di Jackson

[c] = è la divisione D.H. Hill, ma la comanda Rodes.

[d] = tutte queste unità di artiglieria sono sotto il comando di Jackson e si attivano con l'AM del II Corpo, o con qualsiasi AM di divisione di Jackson.

**Trinceramenti (7):**

- Orientati ad ovest: 4304, 4405
- Orientati a nordovest: 4505, 4606, 4607, 4608 e 4609

**AM Disponibili**

AM disponibili per il turno delle 1715: Il Corpo. AM disponibili dal turno delle 1830: tutti (divisione o corpo).

**Rinforzi confederati**

<u>Turno</u>	<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2/5	1715	vedere le regole per l'attacco iniziale di Jackson
2/5	1830	vedere le regole per l'attacco iniziale di Jackson
	10	fanteria di Paxton [c], artiglieria Alexander "a" [b]
2/5 notte -1	11	artiglieria Jones (entrambe), artiglieria Alexander, "b" e "c" [b]
	11	Brigata McGowan, artiglieria Walker (entrambe) [a]
2/5 notte-2	11	Artiglieria McIntosh [b]

[a] = entra con il secondo AM di Corpo pescato nel turno

[b] = tutte queste unità di artiglieria sono sotto il comando di Jackson e si attivano con l'AM del II Corpo

[c] = Paxton è fuori comando ed inizialmente non può attaccare.

**L'attacco di Jackson, le ondate di rinforzi**

Jackson ed l'attacco del II Corpo entrano in tre ondate. La prima – la divisione Rodes – è già sulla mappa. Può muovere nel turno delle 1715. La seconda ondata può entrare nel turno delle 1830, dagli esagoni sotto indicati:

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
3228	fanteria Warren "a"
3327	fanteria Warren "b", seguita dall'artiglieria Carter (entrambe)
3028, 3127	fanteria Jones
2927	fanteria Nichols
con qualsiasi unità	Colston

La terza ondata può entrare nel turno delle 1830, ma con il secondo AM di Corpo pescato nel turno, dagli esagoni sotto indicati:

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
2927, 3028	fanteria di Heth
3127, 3228	fanteria di Pender
3327	fanteria di Lane (entrambe)
con qualsiasi unità	A.P. Hill
3628, 3727	fanteria Ramseur

**Iniziativa**

Confederata per i turni delle 1715 e 1830. Dopo tirate con un modificatore di +2 a favore del confederato.

**Condizioni del terreno**

Buone, non variano.

**Il turno di gioco del 2 maggio, 1715**

Si usa un solo AM per questo turno, un singolo AM di Il Corpo. Per tutti gli attacchi di questo turno (solamente), il confederato può arrotondare per eccesso qualsiasi rapporto di attacco superiore a 0,5. Ad esempio, un 9 a 5 diventa un 2 a 1 e non un 3 a 2 come per le regole standard.

**La “coda” di Jackson**

Storicamente, in rapporto al gioco, gli ordini di Archer e Thomas sono di usare il movimento fuori mappa, uscendo dall'esagono #9 e rientrando dal #10. I giocatori possono ovviamente cambiare questa impostazione.

**Hooker ferito**

Per coloro che desiderano introdurre nel gioco maggiori dettagli storici, ad iniziare dal turno delle 0945 del 3 maggio, usate gli effetti della caduta del tetto su Hooker come indicato nelle regole precedenti, per il resto dello scenario.

**Condizioni di vittoria**

*Vittoria automatica confederata:* alla fine di qualsiasi turno nel quale il confederato controlla (occupa o è l'ultimo ad occupare, senza unità unioniste adiacenti) tutti gli esagoni della strada da 4500 a 3822.

*Vittoria a fine gioco:* alla fine del turno delle 1215 i giocatori calcolano i punti vittoria (VP) come per la tabella seguente, vince chi ottiene più punti. Maggiore il margine, più grande il successo.

Per ogni giocatore:

- 5 VP per l'esagono 3910 (Chancellorsville)
- 3 VP per l'esagono 3822
- 1 VP per ogni esagono di sentiero controllato tra 3821 e 3911 inclusi.

Nel caso di parità vince marginalmente chi ha subito l'eliminazione del minor numero di punti forza (inclusa l'artiglieria).

Storicamente il confederato ottenne una vittoria automatica alla fine del turno delle 0945.

**L'INTERA BATTAGLIA, dal 1 maggio a ?****Mappe**

Si usano tutte e tre le mappe. Usate le strade/fiumi per l'allineamento, ma notate che la mappa di Chancellorsville è un po' più a nord delle altre due.

**Durata**

Il gioco inizia il turno delle 0715 del 1 maggio e termina quando una delle parti vince, o allo “sfinimento” dei giocatori. Non vi è pertanto un numero predefinito di turni. E' una lunga partita che impiegherà molte sessioni di gioco. Nei termini del gioco la battaglia terminò all'imbrunire del 4 maggio.

**Bilanciamento**

Questa fu la più grande vittoria di Lee. Nel gioco l'unionista ha troppe informazioni rispetto alla situazione storica, il che è un grande vantaggio. Il confederato ha migliore coesione e comando, l'unionista è più numeroso. Molto dipende dal meccanismo dell'indecisione di comando e dalla regola di Hooker ferito, e dall'aggressività dei giocatori.

**Schieramento iniziale**

Le unità possono essere orientate come si desidera.

**Armata Unionista del Potomac, comandante Mag. Gen. Joseph Hooker**

3910            Hooker

**I Corpo** [Mag. Gen. John Reynolds]

In qualsiasi esagono ad ovest del fiume, ad est della strada Bowling Green, e tra le file 51xx-55xx incluse:  
Entro 4 esagoni da F5003

Wadsworth, divisione 1/I  
Il resto del I Corpo e artiglieria Riserva "a"

**II Corpo** [Mag. Gen. Darius Couch]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
Entro 1 da F2808	Gibbon, Divisione 2/II + artiglieria [a]
C2202	Brigata 5/1/II [b]
C3003	Brigata 2/1/II
C3610-12	Hancock, 1/1/II "a" [e], 3/1/II, 4/1/II, 1/II artiglieria
C3510-12	French, divisione 3/II + artiglieria
C3811	Artiglieria di Riserva Cushing e Kirby II

**V Corpo** [Mag. Gen. George Meade]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
C3709, 3809, 3908	Griffin, Divisione di fanteria 1/V
C2502	Artiglieria 1/V
C3909, 4909-10	Sykes, Brigate 1/2/V e 2/2/V, artiglieria 2/V
C4106	Brigata 3/2/V
Sulla strada del Guado di Ely, C2817-2521	Humphreys, Divisione 3/V + artiglieria ed un pontone con treno

**VI Corpo** [Mag. Gen. John Sedgwick]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
In qualsiasi esagono ad ovest ed entro 3 dal fiume, tra le file 44xx-49xx incluse	Brooks, Divisione 1/V
Entro 3 esagoni da F4206	il resto del VI Corpo [c]

**XI Corpo** [Mag. Gen. Oliver Howard]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
Sulla strada/sentiero Plank (C3426-3823)	Devens, Divisione 1/XI + artiglieria
Entro 1 esagono da C3522	von Steinwehr, Divisione 2/XI + artiglieria
Sulla strada/sentiero Plank (C3817-3822)	Schurz, Divisione 3/XI + artiglieria
C2303	Artiglieria Riserva/XI

**XII Corpo** [Mag. Gen. Henry Slocum]

[i comandanti di divisione, Geary e Williams, raggruppati con qualsiasi unità della propria divisione]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
C3916, 4017	1/1/XII
C4214-5	2/1/XII, artiglieria 1/XII
C4016, 4115	3/1/XII
C4409-10	1/2/XII
C4310-11	2/2/XII
C4212-13	3/2/XII
C1900	artiglieria 2/XII

**Artiglieria di riserva**

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
F2417, S2706	Artiglieria Riserva AoP "b" e "c", una per esagono

**Corpo di Cavalleria** [Brig. Gen. George Stoneman] [d]

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
C4401	2/1/ Cav "a"
C3019	2/1/Cav "b"
C3910	Pleasanton
S1327	Artiglieria a cavallo Martin

**Pontoni già posti:** F5004-5104, F5103-5204, F4207-4307, F4206-4306, C2100-2101

**Treni di pontoni sulla mappa, non costruiti:** 3 (uno con ogni pedina di pontone), posti dovunque su qualsiasi strada della mappa di Fredericksburg, ad est del fiume ed a sud di Falmouth.

Guadi migliorati: U.S. (C2001-2)

[a] = vedere la regola speciale sulla divisione di Gibbon, sotto

[b] = indicata come brigata "provvisoria".

[c] = non c'è la Brigata 1/2/VI

[d] = Stoneman e gran parte del corpo non erano presenti

[e] = non c'è l'unità 1/1/II "b"

**Rinforzi unionisti**

<u>Turno</u>	<u>Esagono di entrata</u>	<u>Unità</u>
1/5, 0715	B	Tutto il III Corpo, con pontone e treno [in movimento strategico]
1/5, 1330	F	Artiglieria di riserva "d"
3/5, 1215	D	Averell, Barigata 1/1/Cav, Divisione 2/Cav, art. a cavallo Tidball

**Armata Confederata della Virginia Settentrionale, comandante R.E. Lee**

**I Corpo** [Generale Robert E. Lee] [a]

**Divisione Anderson** [Mag. Gen. Richard Anderson]

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
F2823	Brigata Perry
Entro 1 esa da S3005	Brigata Wilcox, Artiglieria Hardaway "a"
S4117, 4318	Brigata Wright
S3918-4019	Brigata Posey
S3718, 3819	Brigata Mahone, artiglieria Garnet "b"
Con una delle ultime 3	Anderson

**Divisione McLaws** [Mag. Gen. Lafayette McLaws]

S3912-13 Brigata Semmes

In qualsiasi esagono di livello

2 o 3 della mappa F, tra le file

31xx e 44xx include: McLaws, le altre unità della Div. McLaws, Artiglieria Cabell ed Alexander

**II Corpo** [Ten. Gen. Thomas Jackson]

**Divisione Early** [Mag Gen Jubal Early]

In qualsiasi esagono della mappa F

dalla fila 45xx a sue ed ovest del della

ferrovia

Early, Divisione Early, Artiglieria Andrews

**Cavalleria** [Mag. Gen. J.E.B. Stuart]

S4017 Cavalleria Fitz Lee "c"

**Trinceramenti:**

- Orientati ad nordovestovest: 3517, 3618

- Orientati ad ovest: 3718, 3819, 3918, 4019, 4117, 4218 e 4318

[a] = era il corpo di Longstreet, comandato da Lee per l'assenza di Longstreet

### Rinforzi confederati

<u>Turno</u>	<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
1/5, 0715	1	Divisione A.P. Hill, Rodes [a], Colston, artiglierie Walker, Carter, Jones, Brown, McIntosh, Walton, Cutt e Nelson [in movimento strat.]
1/5, 1215	7	Cavalleria WHF Lee, artiglieria a cavallo Beckham ("a" e "b") [b]
1/5, 1330	9	Cavalleria Fitz Lee "a" e "b" [b]

[a] = Rodes sta comandando la divisione D.H. Hill.

[b] = Queste unità entrano con il secondo AM di Stuart/Cavalleria (o AM di Fitz/WHF Lee) pescato nel turno

### Iniziativa

L'Unione ha l'iniziativa automatica per il primo turno di gioco; se inizia con l'AM del V Corpo, le unità del V Corpo sono automaticamente attivate. Altrimenti, usate anche per questo la regola dell'attivazione. Dopodiché tirate normalmente per l'iniziativa, con un +2 al tiro di dado confederato.

### AM

*Unione:* II, III, V, XI, XII Corpo, Cavalleria. Gli AM del I e VI Corpo non sono disponibili il primo turno; quello di movimento strategico (SM) è utilizzabile solo dal III Corpo. Dopodiché il SM è utilizzabile normalmente.

*Primo AM di turno storico:* per chi desidera una riproduzione con maggior dettaglio storico, l'Unione può usare un solo AM per ogni Corpo, e deve essere l'AM di Corpo con il minor intervallo di attivazione. Ad esempio, per il turno delle 0715, l'Unione ha solo il AM Meade/V Corpo 0-6.

*Confederato:* tutti gli AM di Corpo e Divisione.

### Condizioni del terreno

Primo turno discrete, condizioni a livello "5".

### Regole speciali per questo scenario

#### *Decisioni iniziali di comando unioniste*

Vi sono tre gruppi di unità che si trovano ad est del fiume ad inizio gioco. L'unionista deve, prima che inizi il gioco, decidere cosa desidera fare con questi comandi. Lo scrive a parte segretamente, rivelando la decisione una volta che deve dare prova di tale decisione.

#### *I comandi*

- VI Corpo (rimane automaticamente sotto Sedgwick fino a quando questi non viene attivato, vedere oltre)
- I Corpo
- Divisione 2/II Gibbon

Le scelte, per i singoli comandi, sono:

- *Rimanere sotto il comando di Sedgwick.* Non possono fare nulla fino a quando non viene attivato Sedgwick (vedere oltre) sebbene, una volta attivato, possano fare quello che desiderano. Tutti i comandi che hanno ordine di rimanere non possono muovere sino a che Sedgwick non viene attivato. Il VI Corpo rientra automaticamente in questa categoria.
- *Libertà di movimento.* Il comando può muovere quando l'unionista dà ordini per farlo. Ma se lo fa deve muovere ad ovest, fuori dalla mappa F ed attraversare i fiumi sulla mappa S o C. La destinazione deve essere predeterminata dall'unionista nel momento in cui viene presa la decisione di comando iniziale, e quel comando deve procedere a quella destinazione prima di poter effettuare altre azioni. Sugeriamo che l'unionista scriva entrambi gli ordini e, per quei comandi che muovono, il loro punto di attraversamento designato dei fiumi.

### Attivazione di Sedgwick

Tutte le unità sotto il comando di Sedgwick non possono fare nulla prima che egli non è attivato. Nei termini di gioco, dal momento che queste unità possono muovere solo quando si pesca l'AM del VI Corpo, non è disponibile alcun tale AM fino a quando Sedgwick non è attivato.

L'unionista può tentare di attivare Sedgwick all'inizio di qualsiasi turno di gioco diurno nel quale egli ha l'iniziativa. Per "attivazione" di Sedgwick si intende qui che l'unionista può porre l'AM del VI Corpo (e del I Corpo, se designato con Sedgwick) tra quelli da pescare. Gibbons fa parte del II Corpo, il cui AM può essere usato per altre unità. Effettua il tentativo di attivazione appena dopo aver ottenuto l'iniziativa, tirando un dado:

- Con 0 oppure 9, Sedgwick viene attivato e rimane in tale stato per tutta la partita. E' disponibile l'AM del VI Corpo da questo turno.
- Con 1-8, Sedgwick rimane inattivo.

Sedgwick si attiva automaticamente, se non lo è già, nel turno delle 0600 del 4 maggio o in un qualsiasi turno di gioco dopo che qualsiasi unità sotto il suo comando viene caricata da un'unità confederata.

### Tiri di dado per l'indecisione di comando relativi a Sedgwick

Le unità che rimangono con Sedgwick usano l'intervallo indicato sulla pedina di AM; non sono influenzate dalla distanza da Hooker. Quando si tenta di usare la divisione Gibbons (quando viene attivata), usate il tiro di dado sulla pedina del II Corpo se rimane con Sedgwick; usate i modificatori dell'indecisione di comando se ha deciso di muovere (e non usa il movimento strategico).

### Palloni di osservazione unionisti

Il pallone di osservazione unionista è fissato al terreno in qualsiasi esagono di Falmouth.

In qualsiasi turno nel quale l'unionista ha l'iniziativa e non vi è pioggia forte, l'unionista tenta di ricavare informazioni sui movimenti fuori mappa confederati. Designa quale mappa osserva (dove vi è l'esagono di entrata/uscita che il confederato ha usato per uscire), tira un dado nella fase A/7 applicando i modificatori:

- +1 tempo coperto o leggera pioggia
- +1 la mappa viene osservata dalla mappa S
- +2 la mappa viene osservata dalla mappa C

I risultati possibili sono i seguenti:

#### Tiro di dado

<u>modificato</u>	<u>Risultato</u>
0	il confederato deve indicare l'esagono di entrata che useranno tutte le sue unità uscite da quella mappa
1-2	il confederato deve indicare l'esagono di entrata che userà un comando (scelto per comandante) uscito da quella mappa
3-5	il confederato deve indicare il bordo mappa che userà un comando (scelto per comandante) uscito da quella mappa
6	si rompe il cavo di ancoraggio del pallone; tirate un dado: il risultato è il numero di turni dopo quello in corso trascorsi i quali il pallone sarà riutilizzabile
7	si rompe il cavo di ancoraggio ed il pallone va alla deriva, non lo si usa più
8+	nessun avvistamento degno di nota

### Condizioni di vittoria

**Vittoria automatica:** alla fine di qualsiasi turno nel quale un giocatore controlla (occupa o è l'ultimo ad occupare, senza unità unioniste adiacenti) tutti gli esagoni della strada da F3316 a S3913, e da C3822 a C4127, inclusi, e tutti gli esagoni della strada da S3913 a C3327 inclusi.

**Vittoria a fine gioco:** i giocatori decidono quando terminare la partita. A quel punto si calcolano i punti vittoria:

<u>VP</u>	<u>Obiettivo</u>
15	C3910
5	C3822
5	S3911
10	F5905
3	F5024
1	ogni esagono di cittadina di Fredericksburg
1	ogni esagono di sentiero controllato
1	ogni SP eliminato (non solo ritirato) inclusa cavalleria ed artiglieria

Vince chi ottiene più punti, maggiore la differenza, più grande la vittoria. Storicamente, Lee ottenne una vittoria automatica alla fine del 4 maggio.

## TABELLE

### TABELLA DEL FUOCO DI ARTIGLIERIA

<i>Tiro di dado modificato</i>		<i>Risultato</i>
8 o meno		Non accade nulla
9-12		Il bersaglio deve effettuare un CCDR. Se il risultato è superiore alla Coesione, va in Disordine
13+		Il bersaglio subisce un Disordine automatico
<i>DRM</i>	<i>Causa</i>	
+/- ?	Forza di fuoco dell'unità	
+/- ?	Terreno	
+/- ?	Effetti del Raggio	
+2	Artiglieria raggruppata con artiglieria	

### TABELLA DE RAGGIO DELL'ARTIGLIERIA

<i>Raggio in esagoni</i>	<i>Corto</i>	<i>Medio</i>	<i>Lungo</i>
1	+1	+2	+1
2-3	0	0	0
4	-1	0	0
5	-3	-1	0
6	NA	-2	-1
7	NA	-3	-2
8-9	NA	NA	-3
10	NA	NA	-4

# = DRM per la risoluzione del fuoco di artiglieria

NA = proibito

### TABELLA DELLA RISOLUZIONE DELLA CARICA

<i>Tiro di dado modificato</i>		<i>Risultato</i>
11 +		Il difensore va in Disordine e si ritira. L'attaccante deve avanzare e può poi effettuare un attacco continuato
5-10		Il difensore si ritira ed effettua un CCDR. Se lo fallisce va in Disordine.
0-4		L'attaccante va automaticamente in Disordine ed effettua un CCDR. Se lo fallisce si deve ritirare.
meno di zero		L'attaccante va in Disordine e si ritira. Il difensore può contrattaccare muovendo nell'esagono lasciato libero.
<i>DRM</i>	<i>Causa</i>	
+/- ?	Rapporto di forze	
+/- ?	Differenza di Coesione tra il miglior attaccante ed il miglior difensore	
+/- ?	Terreno del difensore	
+1	Si attacca da esagono di retro del difensore	
+2	Attacco combinato dal fronte e dal retro	
+1	Cavalleria che carica fanteria	
-1	Cavalleria appiedata che carica	
+1	Se la unità 1 SS unionista è con l'attaccante	
+2	Il difensore sta usando il movimento esteso	



TABELLA DEL RAPPORTO DI FORZE	
Rapporto di forze	Modificatore al tiro di dado (DRM)
4-1 o migliore	+4
3-1	+3
2-1	+2
3-2	+1
1-1	Nessuno
2-3	-1
1-2	-2
1-3	-3
1-4 o peggiore	-4

TABELLA DEL MOVIMENTO FUORI MAPPA CONFEDERATO												
		USCITA DA QUESTO ESAGONO										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ENTRATA DA QUESTO ESAGONO	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	2	X	X	1	2	5	7	8	X	X	X	X
	3	X	1	X	X	3	5	6	X	X	X	X
	4	X	2	X	X	2	4	5	X	X	X	X
	5	X	5	3	2	X	2	4	X	X	X	X
	6	X	7	5	4	2	X	2	4	5	6	7
	7	X	8	6	5	4	2	X	1	1	2	3
	8	X	X	X	X	X	4	1	X	1	3	3
	9	X	X	X	X	X	5	2	1	X	2	2
	10	X	X	X	X	X	6	2	2	2	X	1
	11	X	X	X	X	X	7	3	3	2	1	X

# = numero di turni necessari per il movimento

X = proibito

TABELLA DEL MOVIMENTO FUORI MAPPA UNIONISTA					
		USCITA DA QUESTO ESAGONO			
		A	B	C	D
ENTRATA DA QUESTO ESAGONO	A	X	1	1	5
	B	1	X	1	5
	C	1	1	X	5
	D	5	5	5	X

# = numero di turni necessari per il movimento

X = proibito

TABELLA DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE		
Tiro di dado modificato	Tempo	Effetti sul terreno
0-2	Secco e soleggiato	Una casella a sinistra sulla Tabella delle Condizioni del Terreno
3-6	Coperto	Nessuna variazione
7-8	Pioggia leggera	Una casella a destra sulla Tabella delle Condizioni del Terreno
9+	Pioggia forte	Due caselle a destra sulla Tabella delle Condizioni del Terreno

**DRM**

+2 Turni notturni

-1 Tutti i turni di giorno del 2 maggio

-2 Da tutti i turni di giorno del 3 maggio alla fine del gioco, o casella "0" sulla Tabella della mappa

TABELLA DEL TERRENO													
Le condizioni del terreno per Fredericksburg sono sempre buone													
Tipo di terreno	Condizioni del terreno	Fanteria [a]			Cavalleria / Comandanti			Artiglieria			Comandante		
		B (buone)	D (discrete)	C (cattive)	B	D	C	B	D	C	B	D	C
Aperto		1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	1
Bosco		2	2	3	2	2	3	3	4	5	2	2	2
Palude		2	3	4	3	4	6	NA	NA	NA	2	3	4
Cittadina [b]		2	2	2	4	4	4	NA	NA	NA	1	1	1
Strada secondaria / Sentiero [f]		1	1	1	1	1	1	1	1	1	½	½	½
Strada [e, f]		1	1	2	1	1	2	1	2	3	½	1	1
Pista [f, g]		½ del costo dell'altro terreno nell'esagono, arrotondato per eccesso											
Ferrovia (anche non terminata) [c, f, g]		½ del costo dell'altro terreno nell'esagono, arrotondato per eccesso											
Su/giù di un livello		Nessun effetto sul movimento											
Rapide		+1	+1	+2	+1	+2	+3	+2	+3	NA	+1	+1	+2
Ruscello		0	0	+1	0	0	+1	+1	+2	+3	0	0	+1
Ponte/pontone		Annulla il costo o la proibizione ad attraversare dell'altro terreno nell'esagono											
Guado buono		+1	+1	+2	+1	+1	+2	+2	+3	NA	+1	+1	+2
Guado cattivo		+2	+3	NA	+2	+3	NA	NA	NA	NA	+1	+2	+4
Guado di ruscello		-1 al costo di attraversamento											
Muro di pietra		+1	+1	+1	NA	NA	NA	NA	NA	NA	+1	+1	+1
Fortificazione		+1 al costo dell'altro terreno nell'esagono											
Esagono occupato da unità amiche [d]		+1 al costo dell'altro terreno nell'esagono, indipendentemente dalle condizioni del terreno											

NA = proibito

[a] = compresa la cavalleria appiedata

[b] = sono gli esagoni in Fredericksburg e Falmouth, con più edifici; le singole case in un esagono non hanno effetti nel gioco

[c] = trattatelo come una pista per il movimento

[d] = si applica solo agli esagoni occupati da un'unità, i comandanti non pagano questo costo

[e] = la strada incassata (F3717-3817) non ha effetti sul movimento

[f] = proibito muovere adiacente al nemico, come per 6.35

[g] = l'artiglieria aggiunge +1 al costo della pista sia con condizioni meteo buone che cattive

<b>TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO SUL COMBATTIMENTO</b>			
<i>Tipo di terreno</i>	<i>Effetti sul combattimento di:</i>		
	<u>Fuoco di artiglieria [a]</u>	<u>Fuoco difensivo [a]</u>	<u>Carica [a]</u>
Aperto	NE	+1 [h]	[b]
Bosco	NE	-1	-1 / -2 [d]
Palude	NE	NE	-1
Cittadina [c]	-1	-1	-1
Strada, Strada secondaria, Sentiero	Altro terreno nell'esagono	Altro terreno nell'esagono	Altro terreno nell'esagono
Su di livello	-1	NE	-1
Su di più di un livello	-1 [f]	NA	NA
Giù di un livello	NE	NE	+1
Giù di più di un livello	+1 [f]	NA	NA
Fiume / canale	NE	NA	NA
Rapide	NE	NE	-2
Ruscello	NE	NE	0 [g]
Ponte / pontone [j]	NE	+1 [h]	-2
Guado (qualsiasi) [j]	NE	NE	-1
Guado di ruscello	NE	NE	[g]
Muro di pietra	NE	+1	-1
Fortificazione [l]	+1	+1	-1

NE = Nessun effetto

NA = proibito

[a] = si applica quando il difensore è in quel tipo di terreno, o è caricato dal tipo di terreno indicato

[b] = vedere la regola sul terreno aperto in 10.41

[c] = le singole case in un esagono non hanno effetti nel gioco

[d] = il -2 si applica ad un'unità che si difende in bosco da carica di cavalleria

[e] = si applica quando l'unità che carica è in questo tipo di terreno, o carica attraverso il tipo di terreno indicato

[f] = l'artiglieria non può sparare contro un'unità adiacente che si trova più in alto di 2 livelli o più

[g] = annulla la penalità del terreno aperto (10.41)

[h] = cumulativo

[l] = la strada incassata, F3717-3718, è considerata fortificazione come gli esagoni di ferrovia. Le unità che si difendono in fortificazione possono andare in Disordine invece che ritirarsi

[j] = in disordine se obbligato a ritirarsi attraverso questo terreno

<b>TABELLA DEL FUOCO DIFENSIVO</b>	
<i>Si confronta il tiro di dado del difensore con la Coesione dell'attaccante</i>	
<i>Tiro di dado modificato</i>	<i>Risultato</i>
Superiore	Attaccante in Disordine
Pari o inferiore	Non accade nulla
<i>DRM</i>	<i>Causa</i>
-2	Cavalleria che carica
-1	Il difensore (sparante) è in Disordine
- ?	Fanteria che spara, per ogni bersaglio diverso cui spara oltre ad uno
+2	Artiglieria che spara contro un solo bersaglio. Nel caso spari a più bersagli, nessun modificatore
+1	Se l'unità che difende è la 1 SS nordista
+2	Artiglieria raggruppata con artiglieria, o con fanteria