



Scenario per Muskets and Tomahawks

RAID SU SAINT PIERRE

Scenario di: Roberto Bagna



Si tratta di uno scenario fittizio.

L'insediamento francese di Saint Pierre sul fiume Richelieu sta assumendo, nella Nouvelle-France, sempre più importanza per la sua posizione e per il volume degli scambi commerciali con le vicine tribù indiane; ma soprattutto per la presenza del Père Fouettard, missionario gesuita, che sta ottenendo un seguito sempre più ampio tra gli indiani ed è anche il rispettato capo della comunità locale di coloni.

Pertanto gli inglesi progettano un raid sull'insediamento con lo scopo di uccidere Père Fouettard e distruggere la chiesa.

Durante la preparazione del raid, gli inglesi vengono a sapere che nel vicino villaggio di Indiani Uroni, è tenuta prigioniera Cora, la figlia del Colonnello Munro della quale si erano perse le tracce ormai da mesi. Il padre invia un distaccamento scelto di Fanteria Leggera per unirsi all'azione dei Rangers e tentare la liberazione dell'ostaggio.

Non lontano dall'insediamento, collegato con un sentiero che attraversa la foresta, c'è un forte francese con una guarnigione di Compagnie Franche della Marina; in caso di pericolo può inviare un distaccamento di soldati a protezione dell'insediamento.

In questo scenario non sono previsti talenti per gli ufficiali né l'assegnazione di "side plots", tuttavia i giocatori possono applicarli a loro discrezione.

O.d.B. FRANCESE (Totale 409 pt.)

Père Fouettard (Local leader) 15 pt.

1^ Sq. coloni (5) 10 pt.

2^ Sq. coloni (5) 10 pt.

Ufficiale Canadese 25 pt.

1^ Sq. Milizia Canadese (6) 54 pt.

2^ Sq. Milizia Canadese (6) 54 pt.

Capo Indiano Urone (Magua) 20 pt.

1^ Sq. Indiani Uroni (6) 42 pt.

2^ Sq. Indiani Uroni (6) 42 pt.

Sq. Coureurs des Bois (3) 30 Pt.

Ufficiale Compagnie Franche della Marina 27 pt.

Sq. Compagnie Franche della Marina (10) 80 pt.

O.d.B. INGLESE (Totale 415 Pt)

Ufficiale Rogers' Rangers 25 pt.

1^ Sq. Rogers' Rangers (7) su barcone con swivel gun 81 pt.

2^ Sq. Rogers' Rangers (7) su due canoe 69 pt.

Capo Indiano Moicano 20 pt.

1^ Sq. Indiani Moicani (6) 42 pt.

2^ Sq. Indiani Moicani (6) 42 pt.

Ufficiale Fanteria Leggera [Elite, Marksmen] 30 pt.

Sq. Fanteria Leggera (8) [Elite, Marksmen] 104 pt.

Cora Munro 2 pt.

SCHIERAMENTO INIZIALE FRANCESE

Le due squadre di coloni sono situate all'interno di Saint Pierre, non a contatto con la staccionata o schierati lungo di essa e non all'interno dei campi di grano. Possono essere poste all'interno di due dei tre edifici. Il Père Fouettard può essere schierato da solo o con una delle due squadre.

La 1^ Sq. di Milizia Canadese è disposta di sentinella lungo la staccionata, il leader dell'unità e l'Ufficiale Canadese sono situati al centro dell'insediamento, nelle posizioni indicate sulla mappa.

Il Capo Indiano Urone e la 1^ Sq. di Indiani Uroni sono posizionati ovunque entro 3" dalla capanna indiana. La figlia del Colonnello Munro è posta all'interno della capanna.

La Sq. di Coureurs des Bois è posta all'interno del bosco, sulla curva della strada, con i componenti a 6" l'uno dall'altro, come indicato sulla mappa.

Il rimanente delle truppe francesi entra in seguito, come previsto dalle regole di scenario.

SCHIERAMENTO INIZIALE INGLESE E RINFORZI

La 2^a Sq. Rangers è imbarcata sulle due canoe e schierata sul fiume a contatto con il bordo di entrata inglese. Se i Rangers rinunciano all'uso delle imbarcazioni, possono essere schierati entro 4" dal bordo di entrata inglese.

La 1^a Sq. di Indiani Moicani, compreso il Capo Indiano, può essere schierata entro 4" dal bordo di entrata inglese, oppure entrare con "movimento nascosto" (in questo caso ottengono anche 1 segnalino "Dummy").

L'Ufficiale e la Sq. di Fanteria Leggera si schierano entro 4" dal bordo di entrata inglese, oppure entrano con "movimento nascosto" insieme ai Moicani (in questo caso ottengono anche 1 segnalino "Dummy").

L'Ufficiale dei Rangers e la 1^a Sq. Rangers entrano all'inizio del 3° turno a bordo del barcone, collocato sul fiume Richelieu a contatto con il bordo di entrata inglese.

La 2^a Sq. di Indiani Moicani entra all'inizio del 3° turno, schierandosi entro 4" dal bordo di entrata inglese.

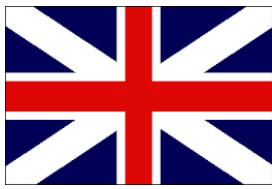
REGOLE DI SCENARIO

- **Tavolo**: 180x120 cm.
- **Durata**: 16 turni.
- **Obiettivo Inglese**: Uccidere il Père Fouettard, incendiare la chiesa, liberare Cora Munro dal campo indiano e ritirarsi entro le proprie linee. Le squadre inglesi devono uscire dal tavolo, via terra o fiume, dal lato di entrata inglese.
- **Obiettivo francese**: Impedire l'uccisione di Père Fouettard e l'incendio della chiesa, impedire la liberazione di Cora Munro dal campo indiano.
- **Compiti delle truppe Ingresi**: I Rogers' Rangers devono attaccare l'insediamento; gli Indiani Moicani possono fornire copertura e appoggio ai Rangers oppure approntare imboscate ai rinforzi francesi; la squadra di Fanteria Leggera deve liberare Cora Munro. Non è possibile utilizzare i Moicani per il recupero o la scorta dell'ostaggio, poiché diventerebbe di proprietà del guerriero che dovesse liberarlo. Se la squadra di Fanteria Leggera è ridotta a 4 figure, può desistere dal suo scopo ed essere impiegata a discrezione del giocatore inglese.
- **Compiti delle truppe Francesi**: Militari e coloni difendere il Père Fouettard e la chiesa; Indiani Uroni aiutare i francesi e impedire la fuga di Cora Munro (non è possibile prenderla a bersaglio); Coureurs des Bois escono all'alba per andare a caccia e pattugliare il bosco.
- **Condizioni di Vittoria**:
 - Gli inglesi vincono se raggiungono uno o più degli obiettivi loro assegnati, altrimenti è una vittoria francese.
 - **Vittoria totale inglese**: Uccidere il Père Fouettard, incendiare la chiesa e liberare Cora Munro.
 - **Vittoria maggiore inglese**: Raggiungere due dei tre obiettivi.
 - **Vittoria minore inglese**: Raggiungere uno dei tre obiettivi.
 - **Pareggio**: Gli inglesi raggiungono 1 o più obiettivi, ma subiscono più di 25 perdite.

- L'azione si svolge all'alba, dal fiume Richelieu e dai boschi circostanti si leva la nebbia. Pertanto le condizioni di visibilità per i primi 3 turni sono "*Mist*". Il fiume è considerato "*Quiet*", la corrente scorre da Sud verso Nord e ai soli fini dell'avvistamento, è considerato come "*Light cover*".
- Le due squadre di coloni francesi e il Père Fouettard, possono muovere liberamente sin dal 1° turno, ma non possono uscire dalla recinzione. Le due squadre non possono essere schierate a difesa della staccionata o dentro i due campi di grano fino al momento in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto o avvistano il nemico. Il solo Père Fouettard può uscire dall'insediamento quando i coloni francesi hanno subito 8 perdite.
- La 1^a Sq. di Milizia Canadese ha i suoi uomini disposti in servizio di sentinella. La visuale delle sentinelle è di 360°. Se viene sparato un solo colpo di moschetto da o su una delle sentinelle oppure è scoperto il nemico, si allarma tutto l'insediamento ma non le squadre situate all'esterno. Da questo momento, anche l'Ufficiale Canadese ha libertà di azione. Se una delle sentinelle scopre il nemico o viene uccisa, tutti i componenti della squadra devono convergere su di lei, fino ad assicurare le normali condizioni di distanza fra loro.
- La Milizia Canadese può uscire dalla recinzione.
- I Coureurs des Bois sono mossi casualmente di 6" secondo le direzioni geografiche (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO) lanciando un D8. Hanno libertà di azione dal momento in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto o avvistano un'unità nemica. Se uno di loro scopre il nemico e/o spara, gli altri due convergono su di lui.
- La 1^a Sq. di Indiani Uroni può muovere liberamente dal momento in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto o avvista il nemico. Da questo momento anche il Capo Urone ha libertà di azione.
- La 2^a Sq. di Milizia Canadese entra dal punto 3, il turno successivo a quello in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto.
- La 2^a Sq. Indiani Uroni entra dal punto 2, il secondo turno successivo a quello in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto.
- Nessun Indiano Urone può entrare all'interno dell'insediamento di Saint Pierre.
- Il distaccamento delle Compagnie Franche di Marina, insieme all'Ufficiale, può entrare come rinforzo a partire dal terzo turno successivo a quello in cui viene sparato più di un singolo colpo di moschetto. All'inizio di ogni turno, prima di estrarre la prima carta di attivazione, lanciare 1D6, con un risultato di 1 il distaccamento entra. Il turno successivo entrerà con un risultato di 1 o 2 e così via. Il distaccamento entra in colonna dal punto 1.
- Il Père Fouettard è una figura carismatica, pertanto nei test di reazione, può aggiungere +1 (oltre a quello già fornito da eventuali ufficiali) a qualsiasi unità militare francese o di indiani Uroni che si trovi entro 6" da lui.
- I Rangers possono sbarcare dalle imbarcazioni in qualsiasi punto del fiume. Il giocatore inglese può, a sua discrezione, distaccare alcune figure dalle due squadre e lasciarle a guardia delle imbarcazioni. Queste si comporteranno come una nuova squadra fino a quando non si ricongiungeranno con la loro squadra originaria. Non possono allontanarsi più di 6" dalle imbarcazioni affidate alla loro custodia.

- Le imbarcazioni possono essere danneggiate e rese inutilizzabili, portando una o più figure a contatto di base con esse. Occorre poi effettuare il seguente totale di azioni:
 - Canoe: 3 azioni;
 - Barcone: 6 azioni.
- Quando una figura di Fanteria Leggera inglese entra in contatto di base con l'entrata della capanna indiana, Cora Munro è libera di muoversi. Successivamente, se possibile e se non trasportata a spalla, dovrebbe muovere insieme all'Ufficiale.
- Cora Munro ha una capacità di movimento di 4" se aggregata a un'Unità inglese e di 3" se aggregata a una francese. Deve rimanere a contatto di base con un'altra figura che pertanto dovrà muoversi alla stessa velocità di Cora. E' possibile, per non subire rallentamenti eccessivi dovuti agli effetti del terreno, farla trasportare a spalla da un militare inglese (Fanteria Leggera o Rangers); in quel caso occorre effettuare un'azione per prendere o posare la ragazza e si ha una riduzione nel movimento di 1", oltre ai normali effetti del terreno. La figura che trasporta Cora, può solo fare azioni di movimento, non può essere presa a bersaglio nel tiro e se attaccata in mischia, posa istantaneamente a terra la ragazza e combatte normalmente.
- E' possibile ricattare Cora Munro, attaccandola in mischia. Se perde la mischia, deve seguire a contatto di base, la figura che l'ha sconfitta.
- Il barcone dei Rogers' Rangers ha una portata massima di 12 figure, le due canoe di 4 figure ciascuna.
- La staccionata dell'insediamento, gli ostacoli lineari e le siepi offrono "*Light cover*" e non bloccano la linea di vista; i campi di grano e gli edifici offrono "*Dense cover*" e bloccano la linea di vista.
- Per appiccare il fuoco agli edifici sono necessarie 4 azioni. Solo i Rogers' Rangers e gli indiani Moicani hanno con se il materiale incendiario.





GRAN BRETAGNA

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE Rogers' Rangers	IRR	IRREGULAR	6"	4+	3+	4+	1	25
	ARMI	Moschetto			TRATTI	Officier, Scout		
Talenti:						TOTALE		25
Side Plots:								

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Rogers' Rangers 1^ Sq.	IRR	IRREGULAR	6"	4+	4+	4+	7	9
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts		
Barcone con swivel gun						TOTALE		81

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Rogers' Rangers 2^ Sq.	IRR	IRREGULAR	6"	4+	4+	4+	7	9
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts		
2 canoe						TOTALE		69

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE Capo Moicani	IND	INDIAN	6"	4+	3+	3+	1	20
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Officier, Scout, Native		
Talenti:						TOTALE		20
Side Plots:								

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Moicani 1^ Sq.	IND	INDIAN	6"	4+	3+	4+	6	7
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts, Natives		
						TOTALE		42

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Moicani 2^ Sq.	IND	INDIAN	6"	4+	3+	4+	6	7
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts, Natives		
						TOTALE		42

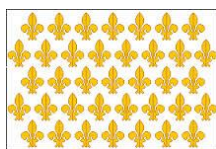
UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE Light Infantry	IRR	IRREGULAR	5"	4+	3+	4+	1	30
	ARMI	Moschetto			TRATTI	Officier, Scout, Elite, Marksman		
Talenti:						TOTALE		30
Side Plots:								

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Light Infantry	IRR	REGULAR	5"	4+	4+	4+	8	13
	ARMI	Moschetto			TRATTI	Scouts, Elite, Marksmen		
						TOTALE		104

TOTALE 415 pt. (3 Uff.li; 34 soldati) @19

* Cora Munro è contata nel punteggio totale, ma non è considerata ai fini del morale dell'intera forza inglese.

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Cora Munro	*	*	4"/3"***	---	6+	6+	1	2
	ARMI				TRATTI			
* Segue l'attivazione dell'Unità a cui è aggregata; non effettua test di morale						TOTALE		2
** Muove di 4" se aggregata a Unità inglesi; di 3" se francesi.								



FRANCIA

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE Canadese	IRR	IRREGULAR	6"	4+	3+	4+	1	25
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Officier, Scout		
Talenti: Side Plots:						TOTALE	25	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Milizia Canadese 1^ Sq.	IRR	IRREGUL	6"	4+	4+	4+	6	9
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts		
						TOTALE	54	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Milizia Canadese 2^ Sq.	IRR	IRREGUL	6"	4+	4+	4+	6	9
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts		
						TOTALE	54	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE - Magua Capo Urone	IND	INDIAN	6"	4+	3+	3+	1	20
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Officier, Scout, Native		
Talenti: Side Plots:						TOTALE	20	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Uroni 1^ Sq.	IND	INDIAN	6"	4+	3+	4+	6	7
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts, Native		
						TOTALE	42	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Uroni 2^ Sq.	IND	INDIAN	6"	4+	3+	4+	6	7
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts, Native		
						TOTALE	42	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
UFFICIALE Compagnie franche della marina	IRR	REGULAR	5"	4+	3+	4+	1	27
	ARMI	Pistola, Tomahawks			TRATTI	Officier, Lighth Troop, Scouts		
Talenti: Side Plots:						TOTALE	27	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Compagnie franche della marina	IRR	REGULAR	5"	5+	4+	4+	10	8
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Lighth Troop, Scouts		
						TOTALE	80	

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Coueurs des Bois	IRR	IRREGULAR	6"	4+	4+	4+	3	10
	ARMI	Moschetto, Tomahawks			TRATTI	Scouts, Natives		
							TOTALE	30

TOTALE 409* pt. (3 Uff.li; 37 soldati) @20

* I coloni francesi sono contati nel punteggio totale, ma non sono considerati ai fini del morale dell'intera forza francese.

FRANCIA - COLONI

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Père Fouettard	Civili	Civili*	4"	4+	4+	4+	1	15
	ARMI	Pistola			TRATTI	Officier		
							TOTALE	15

* Vedi regole di scenario

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Coloni 1^ Sq.	Civili	Civili	3"	6+	6+	5+	5	2
	ARMI	Moschetto			TRATTI			
							TOTALE	10

UNITA'	TIPO	MORALE	MOVIMENTO	TIRO	AGGRESSIVITA'	DIFESA	NUMERO	PUNTI
Coloni 2^ Sq.	Civili	Civili	3"	6+	6+	5+	5	2
	ARMI	Moschetto			TRATTI			
							TOTALE	10