

WA.SP.



# Scenario per Muskets and Tomahawks II

## RAID SU SMITHSBURGH

Scenario di: Roberto Bagna



*C'era una guerra in una terra boscosa,  
molto lontana di là dal mare,  
una guerra di marce nel buio a mezzanotte  
e colpi che arrivavano da dietro gli alberi,  
di teste rasate e facce dipinte,  
di passi felpati nella foresta,  
nella terra di una lingua strana e straniera  
che era molto difficile da capire.*

*da "Ticonderoga" di Robert Louis Stevenson*

Si tratta di uno scenario fittizio.

L'insediamento inglese di frontiera di Smithsburgh è stato ricostruito dopo un periodo di abbandono.

E' stata ricostruita la palizzata che difende l'insediamento e vi è stata aggiunta una postazione per un pezzo di artiglieria.

I nuovi coloni hanno costruito tre case e riparato il vecchio granaio, dove è stato depositato il primo nuovo raccolto e altre provviste.

I Francesi hanno organizzato un raid per devastare l'insediamento e costringere gli inglesi ad abbandonarlo nuovamente, lasciando così a loro il controllo del territorio.

L'azione ha inizio all'alba.

A discrezione dei giocatori, può essere assegnato, agli ufficiali Comandanti, un intrigo.

**O.d.B. FRANCESE (Totale 561/705 pt.) - 51 (64) figure - morale a 26 (32) perdite**  
**4 punti comando iniziali**

Ufficiale Compagnie Franche della Marina 21 pt.

1^ Sq. Compagnie Franche della Marina (12) [Tomahawks] 131 pt.

2^ Sq. Compagnie Franche della Marina (8) [Tomahawks] 87 pt.

Ufficiale Milizia Canadese 26 pt.

1^ Sq. Milizia Canadese (8) 73 pt.

2^ Sq. Milizia Canadese (8) 73 pt.

Capo Indiano Urone 26 pt.

1^ Sq. Indiani Uroni (6) [Bloodthirsty] 62 pt.

2^ Sq. Indiani Uroni (6) [Bloodthirsty] 62 pt.

*Ufficiale Reggimento Royal Roussillon 24 pt.*

*Reggimento Royal Roussillon (12) 120 pt.*

**O.d.B. INGLESE (Totale 511/603 Pt) - 64 (77) figure - morale a 32 (39) perdite**  
**5 punti comando iniziali**

Ufficiale 44° Reggimento 24 pt.

44° Reggimento (12) 120 pt.

Ufficiale Rogers' Rangers 24 pt.

1^ Sq. Rogers' Rangers (8) 69 pt.

2^ Sq. Rogers' Rangers (8) 69 pt.

Ufficiale Virginia Provincial 18 pt.

Virginia Provincial (12) 74 pt.

1 cannone + artiglieri (4) 61 pt.

Ufficiale Coloni 0 pt.

1° Gruppo Coloni (4+1 donna) 0 pt.

2° Gruppo Coloni (4+ 1 donna) 0 pt.

Indiani Moicani (6) 52 pt.

*Ufficiale Pennsylvania Provincial 18 pt.*

*Pennsylvania Provincial (12) [Light Troops] 74 pt.*

*Carro munizioni artiglieria+ conducente 0 pt.*

**SCHIERAMENTO INIZIALE INGLESE E RINFORZI**

Il giocatore inglese può collocare la postazione di artiglieria dovunque all'interno dell'insediamento oppure in sostituzione di un qualsiasi tratto di palizzata.

Le due squadre di Rangers sono collocate di guardia lungo la palizzata. Le singole figure di ogni squadra, possono essere distanziate di 4" fra loro. A discrezione del giocatore inglese, possono essere messe in "Vigilanza" prima dell'inizio del gioco.

I regolari inglesi, i provinciali e gli artiglieri, si sono appena svegliati e devono essere collocati in ordine sparso davanti alle tende (regolari e artiglieri) e davanti al granaio (provinciali); in caso debbano rispondere al fuoco, devono prima orientarsi verso il nemico (modificatore -1 al fuoco).

Al 1° turno tutti si attiveranno solo nel caso sia avvistato il nemico o esploso un colpo di arma da fuoco da chiunque. Se non si verificano queste condizioni, le carte di attivazione non hanno effetto. Dal 2° turno in poi, si attivano liberamente.

I coloni sono collocati all'interno delle case o all'esterno, entro 4" da un edificio. Durante il 1° turno si attiveranno al primo colpo di arma da fuoco o nel caso sia avvistato il nemico.

Gli Indiani Moicani, entrano a partire dal 2° turno con un 6 su un D6, nei turni successivi il valore richiesto diminuisce progressivamente di 1. Entrano casualmente (tirare 1D8) da uno dei quattro lati e devono essere schierati a più di 24" da qualsiasi unità nemica. Possono essere schierati sul tavolo, oppure entrare con "*movimento nascosto*" (in questo caso ottengono anche 1 segnalino "*Dummy*").

Il carro munizioni dell'artiglieria, con la sua scorta di Pennsylvania Provincial, ha perso la strada per l'insediamento, entrerà a partire dal 3° turno con un risultato di 6 su un D6. Entra casualmente da uno dei quattro lati (tirare 1D8) e deve essere schierato a più di 24" da qualsiasi unità nemica. Si attiva e muove insieme ai provinciali di scorta. Se i provinciali sono oggetto di fuoco nemico e subiscono perdite, tirare 1D10, con 1-2-3-4 è colpito il conducente del carro. Il conducente può essere sostituito da un provinciale che si porti a contatto del carro; da quel momento in poi, non potrà fare altre azioni se non condurre il carro.

## SCHIERAMENTO INIZIALE FRANCESE E RINFORZI

Le forze Francesi, escluso il Reggimento Royal Roussillon entrano in gruppi omogenei (Compagnie franche, Milizia canadese, Indiani) dai lati corti del tavolo. A scelta del giocatore francese, un gruppo entra da un lato e gli altri due dal lato opposto.

Gli indiani possono entrare con "*movimento nascosto*" (in questo caso ottengono anche 1 segnalino "*Dummy*").

Il Reggimento Royal Roussillon ha perso la strada per l'insediamento, entrerà a partire dal 3° turno con un risultato di 6 su un D6. Entra casualmente (tirare 1D8) da uno dei quattro lati e deve essere schierato a più di 24" da qualsiasi unità nemica.

## REGOLE DI SCENARIO

- **Tavolo**: 180x120 cm.
- **Durata**: 12 turni (il turno finisce quando si deve rimescolare il mazzo delle carte di attivazione)
- **Obiettivo Inglese**: Difendere il granaio e i coloni.
- **Obiettivo francese**: Incendiare il granaio e/o uccidere i Coloni con esclusione delle due donne.
- **Condizioni di Vittoria**:
  - Incendiare il granaio: 10 pt.;
  - Uccidere o mandare in rotta 8 coloni: 10 pt.;
  - Uccidere o mandare in rotta 4 Coloni: 5 pt.

- Uccidere una donna: -5 pt.
  - Francesi con metà o meno della forza iniziale: -5 pt.
  - Vittoria totale francese: >15 pt.
  - Vittoria francese: 10 pt.
  - Vittoria inglese: <10 pt.
- 
- Schiera prima il giocatore inglese, poi il giocatore francese.
  - Il pezzo di artiglieria inglese ha munizioni limitate. Può tirare solo 5 colpi (a palla o a mitraglia). Una volta che il carro munizioni giunge entro 1" dal pezzo di artiglieria, quest'ultimo si considera rifornito e non ha più limitazioni. Il cannone può essere azionato solo dagli artiglieri.
  - Il fiume è guadabile, ma tutte le unità perdono 2" di movimento, anche se hanno il tratto "scout" o "natives".
  - Il carro munizioni muove di 4" (3" nel bosco) senza nessun bonus, non può attraversare il terreno roccioso, può attraversare il fiume solo passando per il ponte.
  - Lungo la palizzata, posizionati a discrezione del giocatore inglese, devono essere inseriti due cancelli di entrata, posti su lati differenti.
  - Le due donne con i coloni inglesi, possono essere attaccate in corpo a corpo dagli indiani alleati dei francesi, che hanno il tratto "Ferocious". In deroga al regolamento, solo il Capo indiano Urone, può trattenerli dall'attaccare civili o unità più piccole.  
La morte di una o entrambe le donne, potrebbe precludere la vittoria ai francesi, questi devono pertanto cercare di proteggerle. Possono sparare ad un indiano che ha attaccato una donna, se questo viene colpito, tirare un D10, con 0 e 1, viene colpita la donna. Oppure possono prenderle sotto la propria protezione. Se una figura francese giunge a contatto di base con una donna, questa è catturata e deve seguire la figura che l'ha presa prigioniera. La donna si considera comunque sotto la protezione dei francesi finché si trova entro 2" da una unità francese, che deve seguire nei movimenti. Nessun indiano può attaccare una donna prigioniera dei francesi. Nessun inglese o moicano può attaccare o sparare ad una donna prigioniera dei francesi. Tuttavia le due donne possono rimanere uccise in uno scontro a fuoco, mentre si trovano con il loro gruppo di coloni senza che questo comporti i 5 pt. di penalità. Tirare 1D10 con 1-2-3-4 è colpita una donna.
  - La staccionata dell'insediamento e i campi di grano offrono "*Light cover*", il bosco e gli edifici offrono "*Dense cover*" e tutti e quattro bloccano la linea di vista. Gli ostacoli lineari offrono "*Light cover*" e non bloccano la linea di vista. La postazione del cannone offre "*Solid Cover*".
  - Per appiccare il fuoco al granaio sono necessarie 6 azioni (collasserà con 18 segnalini incendio).

# MAPPA

