



Scenario per Muskets and Tomahawks II

ATTACCO A FORT JUMONVILLE

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.

I francesi hanno costruito un forte in una posizione strategica, costituito da una torre dotata di artiglieria, una palizzata e baraccamenti. Con l'aiuto di coloni locali inquadrati nella milizia, lo stanno espandendo.

Gli inglesi hanno organizzato una spedizione per attaccare e occupare o distruggere il forte.

I francesi hanno l'appoggio degli Uroni, che proveranno a disturbare le operazioni degli inglesi.

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

O.d.B. FRANCESE (Totale 543 pt.) - 53 figure - morale a 26 perdite
3 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.
Sq. Milizia Locale (8) 23 pt.

Indiani Uroni (6) 52 pt.

Ufficiale Reggimento Royal Roussillon 24 pt.
Reggimento Royal Roussillon (12) 120 pt.

2 cannoni + artiglieri (4) 59 pt.

O.d.B. INGLESE (Totale 603 Pt) - 66 figure - morale a 33 perdite
4 punti comando iniziali

Ufficiale 60° Reggimento Royal American 24 pt.
60° Reggimento Royal American (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.
Carro munizioni artiglieria+ conducente 0 pt.

Ufficiale Pennsylvania Provincial 18 pt.
Pennsylvania Provincial (12) [Light Troops] 74 pt.

Indiani Moicani (6) 52 pt.

SCHIERAMENTO INIZIALE INGLESE

Una squadra di Ranger e gli indiani, possono entrare in gioco su canoe. Le canoe entrano a contatto con una delle due estremità del fiume e devono effettuare una mossa di movimento obbligatoria. L'altra squadra di Ranger (e le altre due, se non entrano con le canoe), si schiera ovunque entro una fascia di 10" dal lato di entrata degli inglesi.

Al 2° turno entrano dalla strada, i Provinciali della Pennsylvania, gli artiglieri con il traino di artiglieria e il carro delle munizioni.

Al 3° turno entrano dalla strada, il 60° Royal American e i Provinciali della Virginia. A discrezione del giocatore inglese, possono entrare in ordine chiuso in colonna.

SCHIERAMENTO INIZIALE FRANCESE E RINFORZI

Il Reggimento Royal Roussillon e la Milizia Locale, sono schierati all'interno del forte.

Gli artiglieri sono posizionati all'interno della torre del forte.

Le Compagnie Franche della Marina, sono posizionate ovunque tra la palizzata del forte e la riva del fiume dal lato francese, a discrezione del giocatore possono essere messe in vigilanza.

Gli indiani Uroni entrano a partire dal 2° turno con un risultato su 1D6 di 5-6. Entrano dal lato di entrata degli inglesi e devono essere schierati a più di 20" da qualsiasi unità nemica.

Se gli Uroni sono eliminati o messi in rotta, all'inizio del turno successivo, tirare nuovamente 1D6 per vedere se rientrano nuovamente in gioco con le stesse modalità.

REGOLE DI SCENARIO

- **Tavolo**: 210x120 cm.
- **Durata**: 20 turni (il turno finisce quando si deve rimescolare il mazzo delle carte di attivazione)
- **Obiettivo Inglese**: Distruggere o occupare il forte.
- **Obiettivo francese**: Rimanere in possesso del forte.

- Schiera prima il giocatore francese, poi il giocatore inglese.
- Il fiume è profondo e può essere attraversato solo dal ponte o dall'eventuale guado trovato dagli indiani Moicani.
- I Moicani conoscono l'esistenza di un guado nel fiume. Possono trovarlo muovendo a contatto della sponda e successivamente impiegando un'azione per la ricerca; tirare 1D10 con un risultato di 7-8-9 il guado è scoperto. Se il tiro non ha successo, gli indiani si devono spostare lungo la riva del fiume di una mossa piena e poi ritentare la ricerca. Se il guado viene scoperto, tirare 1D10, con un risultato pari il guado è poco profondo, con un risultato dispari è profondo. Il traino di artiglieria e il carro munizioni, possono attraversare il fiume solo da un guado poco profondo. Attraversare un guado profondo costa 2" a tutte le unità, indipendentemente dai loro tratti.
- La torre del forte è una struttura rinforzata, la palizzata blocca la linea di vista e da "*dense cover*".
- La torre del forte è armata con due cannoni che tirano su lati differenti. I cannoni hanno un arco di tiro di 45° e un angolo morto di 4" in avanti, a partire dalla palizzata. I boschi ne interrompono la linea di vista, i campi di grano no.
- Il traino di artiglieria e il carro munizioni muovono di 4" (3" nel bosco, 6" su strada). Il traino è condotto dagli artiglieri. Se il conducente del carro munizioni viene ucciso, può essere sostituito con un qualsiasi altro soldato, distaccato dal proprio reparto.
- Il carro munizioni può essere distrutto appiccando due fuochi con le stesse regole per gli edifici, alla prima carta orologio estratta, esploderà colpendo ogni figura che si trova nel raggio di 5" con forza +2 e nel raggio di 10" con forza +4.
- Se il carro munizioni è distrutto, il pezzo di artiglieria inglese ha munizioni limitate. Potrà tirare solo 5 colpi (a palla o a mitraglia).
- I cannoni possono essere azionati solo dagli artiglieri.

- In deroga al regolamento, considerare le seguenti penalità al tiro per i cannoni:
-2 tiro a lunga gittata (sopra i 24"); -4 tiro a gittata estrema (oltre i 48").
Per tirare contro edifici o strutture la gittata massima è di 48".
- Un minimo di 6 uomini, che utilizzino 12 azioni di movimento (2 per ciascuno), può costruire una postazione protetta da gabbioni per il cannone.
- I campi di grano e la casa incendiata 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*".
- Le unità inglesi, rimanendo fermi per un'azione nei boschi, possono costruire delle scale. Muovendo in contatto con la palizzata, le scale sono appoggiate a quest'ultima. Nella loro fase di attivazione, se un'unità francese è a contatto con il tratto di palizzata attaccato, può effettuando con successo un test sul proprio valore di "Rally", buttare giù la scala. Se falliscono, nella sua fase di attivazione, l'unità inglese che ha appoggiato la scala, potrà entrare in mischia con i difensori, che però godranno del vantaggio di difendere un ostacolo.

MAPPA

