



ATTACCO AL TELEGRAFO

Adattamento al regolamento Songs of Drums and Shakos dello scenario "Torch the tower" di Chris King, pubblicato sul n° 127 della rivista Wargames Soldier & Strategy

Di Roberto Bagna



I Francesi hanno allestito una stazione dotata di telegrafo ottico Chappe su una vecchia torre medioevale, situata sulla costa. Da questa posizione è possibile controllare il traffico navale e segnalare tempestivamente eventuali avvistamenti di navi nemiche. La postazione è difesa da truppe di seconda linea.

Gli Inglesi hanno sbarcato un piccolo gruppo misto di marinai e marines per attaccare la torre e distruggere il telegrafo.

Tutta l'azione si svolge di notte.

Dimensioni Tavolo: 120x120 cm.

Durata del gioco: 40 turni.

REGOLE DI SCENARIO

- **Terreno (vedi mappa):** Il lato Ovest è occupato per tutta la sua lunghezza dal mare e dalla spiaggia (terreno difficile, ma muovere di 1C costa una azione). La torre del telegrafo (modello di riferimento: Round Fortified Tower della Tabletop Workshop) si trova al centro del tavolo su una bassa collina (terreno difficile, ma muovere di 1C costa una azione) di circa 35x30 cm., circondata da un muretto a secco. Alle sue spalle, passa da Nord a Sud la strada costiera, collegata alla torre da un sentiero. Il restante terreno è libero eccetto alcuni alberi isolati, che non bloccano la linea di vista ma danno copertura leggera e un piccolo bosco (terreno difficile) sull'angolo di Nord-Est.
- **Iniziativa:** Il giocatore Inglese ha l'iniziativa.
- **Notte:** L'azione avviene di notte. La visibilità, di base, è limitata a 1L, qualsiasi modello può tirare 2D6, il risultato è l'estensione, in cm., della sua linea di vista. Figure che hanno appena sparato e non si sono mosse, sono visibili. Se la torre viene incendiata, ogni figura in un raggio di 2L dalla torre, è visibile.

- **Truppe Inglesi:** 7 Marines con un Ufficiale e 6 marinai con 1 Sottufficiale e 1 Ufficiale, sbarcano da due lance (una porta i marinai, l'altra i marines), posizionate lungo la costa a discrezione del giocatore. Le figure sono schierate davanti alle rispettive lance lungo la linea del bagnasciuga, a contatto di base con queste e tra loro.
I marinai inglesi hanno armamento vario, 1 con trombone (Sottufficiale), 2 con moschetto, 2 con sciabola, 1 con ascia, 1 con picca. Il marinaio con ascia ha un +1 nell'abbattere porte. Inoltre sono dotati di una carica esplosiva e del materiale necessario per appiccare il fuoco.
I marines sono tutti armati di moschetto.
I due Ufficiali sono armati di pistola e spada.
- **Truppe Francesi:** hanno 1 Ufficiale e 5 fanti che dormono al primo piano della torre, tutti hanno le armi scariche. Al piano terra c'è una sentinella con arma carica, la porta della torre è chiusa ma non sbarrata. Altre due sentinelle, con arma carica, sono posizionate lungo la strada, nei tratti a Nord e a Sud della torre, a metà del tratto.
Un secondo gruppo, costituito da 1 Ufficiale, 1 Sottufficiale e 9 soldati è di pattuglia lungo la strada costiera. Possono arrivare dal lato nord o sud della strada durante il gioco.
Entrambi gli ufficiali Francesi hanno la regola speciale "Leadership scadente".
Tutti i soldati hanno la regola speciale "Inattendibile".
I due Ufficiali sono armati di pistola e spada, i soldati di moschetto.
- **La torre:** La torre sorge su una bassa collina (terreno difficile, ma muovere di 1C costa una azione), circondata da un muretto a secco e con un sentiero che arriva alla strada costiera. Lo spazio all'interno del muretto a secco non è terreno difficile. Dal basso, la linea di vista si estende fino a metà della collina e viceversa.
Ha quattro piani, collegati da una scala a chiocciola larga quanto una figura.
Il piano terreno è dotato della porta di accesso, il primo piano ospita gli alloggi della guarnigione, al secondo piano sono installate le attrezzature per azionare il telegrafo, al terzo ed ultimo piano, è situato il traliccio del telegrafo. I vari piani hanno delle feritoie, con un angolo di tiro di 45°, dalle quali può sparare una figura. Dalle feritoie e dalla sommità della torre non è possibile tirare a figure situate nello spazio all'interno del muretto a secco.
La porta è piccola, può passare solo una figura alla volta e solo una figura può difenderla in corpo a corpo. Due figure possono sparare dalla porta proteggendosi con i muri. La porta ha valore di "combattimento" di C3.
Le figure, per salire o scendere da un piano all'altro, impiegano un'azione. Muovono all'interno dei piani di 1C.
Una figura può assalire un piano superiore o inferiore passando per la scala a chiocciola, una sola figura può difendere lo sbocco al piano della scala.
Se una figura che sta salendo per la scala, deve arretrare o è atterrata in seguito al risultato di una mischia o di un tiro e dietro di lei vi sono altre figure, ogni figura deve effettuare un test di Qualità su un singolo dado, se fallisce è atterrata.
- **Sentinelle:** Le due sentinelle francesi muovono indipendentemente, fino a quando non è dato l'allarme. Sono le sole figure che il giocatore Francese può muovere, a meno dell'entrata della pattuglia.
Le sentinelle sono attivate obbligatoriamente con due dadi e possono eseguire solo una o due (in base al risultato dei dadi) azioni di movimento in una direzione casuale stabilita da un dado; fino a quando non è dato l'allarme hanno un valore di Qualità di 4. Al termine di ogni movimento il giocatore deve testare per vedere se avvistano passivamente qualche figura nemica. Il loro arco di vista è di 180° dal loro fronte. Se un qualsiasi incursore è avvistato, la sentinella dà l'allarme e non compie eventuali ulteriori movimenti.
- **Dare l'allarme:** oltre che dalle due sentinelle, l'allarme è dato quando viene sparato qualsiasi colpo di arma da fuoco o avviene un combattimento corpo a corpo.
Ogni volta che un incursore o un gruppo di incursori, muove entro 1L+1C da una figura Francese o entro 1M dalla base della torre, tirare 1D6, con un risultato di un "1" qualcuno ha tossito o ha fatto un qualche rumore e l'allarme viene dato.

Una volta che l'allarme è dato, le due sentinelle si girano immediatamente verso la minaccia e hanno un'azione di tiro libera su chiunque possano vedere (la sentinella che eventualmente ha dato l'allarme, non ha bisogno di testare per l'avvistamento).

Ci vuole un turno di gioco completo affinché la terza guardia all'interno, pur restando a piano terra, svegli il resto della guarnigione della torre; durante questo turno entrambi non possono agire. Nel turno seguente tutti possono agire liberamente e la sentinella può usare un'azione per sbarrare la porta (ricordare che, eccetto le tre sentinelle, il resto della guarnigione ha le armi scariche).

- **La pattuglia Francese:** dal terzo turno in poi, il giocatore Francese deve tirare 1D6 per vedere se compare la pattuglia. La pattuglia arriva con un "6"; diminuire di uno nei turni seguenti (5, 4, ecc.). Un risultato di "1", è sempre un fallimento.

La pattuglia arriva casualmente dal lato nord o sud della strada costiera (tirare 1D6 con 1-2-3 Nord; 4-5-6 Sud), in ordine di marcia (tre file di tre fanti a contatto di base fra loro, Ufficiale in testa, Sottufficiale in coda).

Se l'allarme non è ancora stato dato, la pattuglia muoverà, sempre in ordine di marcia, alla velocità di 1M senza bisogno di tirare i dadi di attivazione, verso il lato opposto.

Al termine di ogni movimento, la pattuglia può tentare un avvistamento passivo come le due sentinelle, ma dal momento che sono stanchi e disattenti, la loro distanza di avvistamento è solo $1M+2D6$ cm..

La pattuglia si muove piuttosto rumorosamente, pertanto fino a quando la pattuglia è sul tavolo, le condizioni per dare l'allarme se un incursore si avvicina a una figura francese o alla base della torre, non si applicano.

Una volta che l'allarme è stato dato, la pattuglia può muovere a discrezione del giocatore Francese.

Se la pattuglia ha lasciato il tavolo prima che sia dato l'allarme, impiegherà un intero turno di gioco prima di poter rientrare dal bordo dal quale era uscita.

- **Distruggere il telegrafo:** Per poter sistemare la carica esplosiva e predisporre il materiale incendiario, gli inglesi (solo il personale della Royal Navy è in grado di operare il sabotaggio, non i Marines) devono entrare al secondo piano della torre e impiegare un intero turno per eseguire il lavoro. Poi devono decidere per quanti turni, con un minimo di 1 turno, brucerà la miccia prima che la carica esploda, dovranno avere il tempo di allontanarsi. Al termine tirare 1D6 con un risultato di 2+ la carica esplosa, distruggendo l'apparecchiatura di segnalazione e dando fuoco alla torre. Se la carica non esplosa, almeno una figura deve tornare al secondo piano della torre ed impiegare un'azione per ripristinare l'innesco e un'azione per accendere la miccia, decidendo nuovamente dopo quanti turni la carica esploderà.

Se la carica esplosa, ogni figura presente al piano, subirà un attacco al tiro di valore C4.

Una volta che la torre è incendiata, tutte le figure di entrambe le parti, presenti all'interno devono uscire e possono fare solo azioni di movimento. Dopo tre turni dall'inizio dell'incendio, tutte le figure di entrambe le parti, ancora presenti all'interno della torre sono eliminate, si considerano soffocate dal fumo.

- **Reimbarcarsi:** una volta distrutto il telegrafo, gli inglesi devono imbarcarsi. Per imbarcarsi basta muovere la figura a contatto con l'imbarcazione. Una volta che tutti sono imbarcati, all'inizio del turno seguente, le lance sono rimosse dal tavolo e lo scenario termina immediatamente.
- **Condizioni di vittoria:** Il giocatore Inglese vince se la torre è distrutta e ottiene una vittoria maggiore se lo fa riportando minime perdite (nessuna unità distrutta).
Il giocatore Francese vince se la torre rimane intatta e ottiene una vittoria maggiore se gli Inglesi sono respinti con un'unità distrutta.

O.d.B. GRAN BRETAGNA (514 pt.)

Royal Navy (262 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 6 marinai.

Royal Marines (252 pt.)

1 Uff.le, 7 Marines.

O.d.B. FRANCIA (348 pt.)

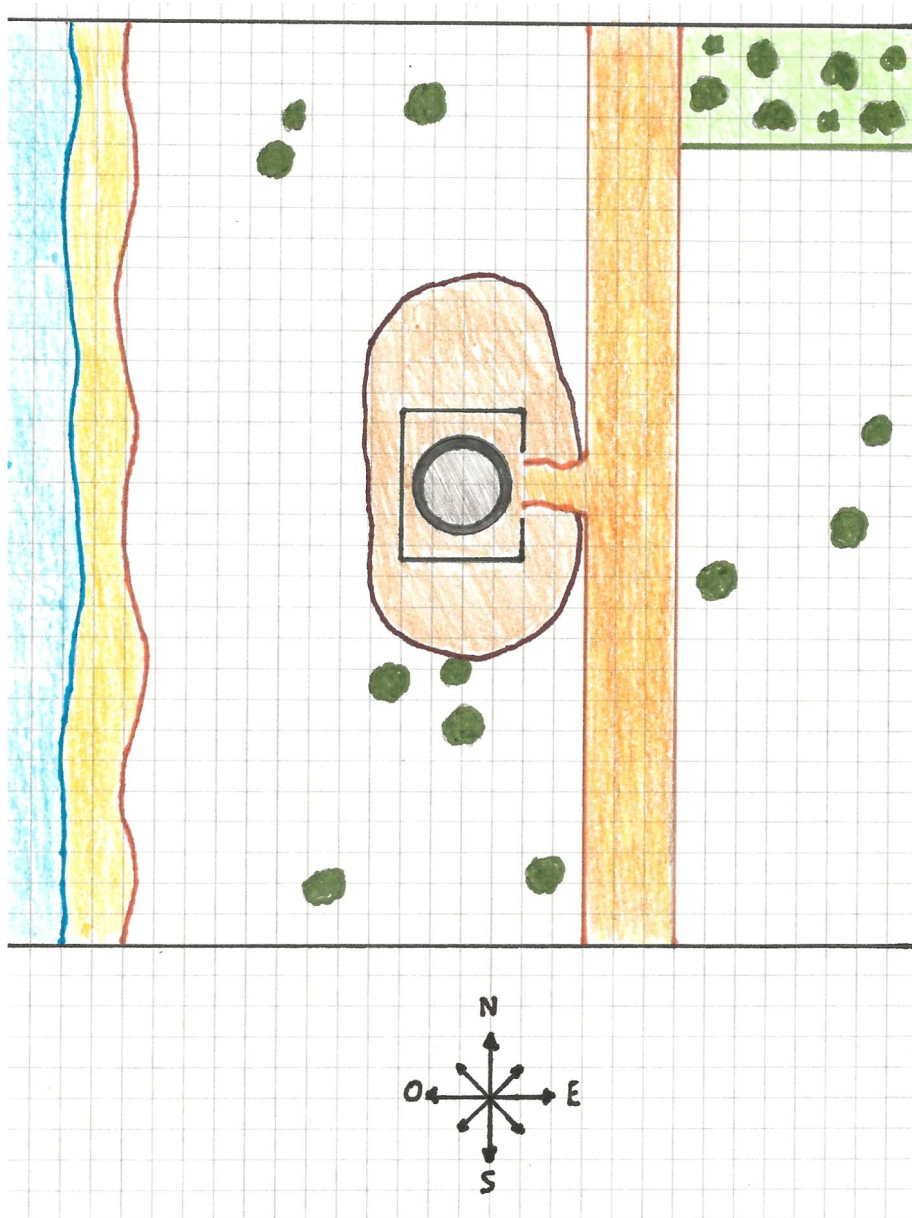
Guarnigione della torre - Fanteria di Linea Francese (139 pt.)

1 Uff.le, 8 Fanti di Linea.

Pattuglia di Fanteria di Linea Francese (209 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 9 Fanti di Linea.

MAPPA





GRAN BRETAGNA

ROYAL NAVY

Nome	Punti	Q	C	Armi	Regole Speciali
Ufficiale	60	3	2	Spada, Pistola.	Leader.
Sottufficiale	46	3	2	Trombone.	Sottufficiale.
Marinaio Scelto	26	3	2	Moschetto.	Buon tiratore (solo per il tiro C3).
Marinaio	26	4	2	Moschetto.	
Marinaio	26	4	2	Picca.	
Marinaio	26	4	2	Ascia.	Forte, +1 per abbattere porte.
Marinaio (x 2)	26	4	2	Sciabola.	Forte.

ROYAL MARINES

Nome	Punti	Q	C	Armi	Regole Speciali
Ufficiale dei RM	60	3	2	Spada, Pistola.	Leader.
Royal Marine	32	4	2	Moschetto.	Forte.

MORALE

Royal Marines @ 4

Royal Navy @ 4



IMPERO FRANCESE

FANTERIA DI LINEA - Guarnigione al Telegrafo

Nome	Punti	Q	C	Armi	Regole Speciali
Ufficiale	51	4	2	Spada, Pistola.	Leadership scadente, Élan.
Fante di Linea	11	4	2	Moschetto.	Inattendibile

FANTERIA DI LINEA - Pattuglia

Nome	Punti	Q	C	Armi	Regole Speciali
Ufficiale	51	4	2	Spada, Pistola.	Leadership scadente, Élan.
Sottufficiale Veterano	59	4	3	Spada, Moschetto	Sottufficiale, Élan.
Fante di Linea	11	4	2	Moschetto.	Inattendibile

MORALE

Fanteria di Linea Francese - Guarnigione @ 5

Fanteria di Linea Francese - Pattuglia @ 6