

# EL CAMPESIÑO

Scenario per Song of Drums and Shakos di Roberto Bagna



Questo scenario per il noto regolamento skirmish napoleonico “Song of Drums and Shakos”, può essere giocato da un numero variabile di giocatori da 2 a 7 (3 Anglo-Spagnoli e 4 Francesi), suddividendosi opportunamente le varie squadre. Il sistema casuale di attivazione dei reparti, inoltre, garantisce partite sempre diverse una dall’altra.

*Spagna 1811. Un importante capo partigiano, El Campesiño, è stato catturato dai francesi ed è in attesa di essere trasferito sotto forte scorta; gli inglesi insieme con un gruppo di guerriglieri tenteranno di liberarlo e di portarlo in una zona sicura.*

*A questo scopo un gruppo di Royal Marines è sbarcato da una fregata inglese (fuori tavolo) in un punto della costa spagnola, con l’incarico di prendere contatto con un gruppo di partigiani spagnoli a conoscenza del luogo dove il capo guerrigliero è custodito, liberarlo e portarlo a bordo della fregata inglese.*

Il gioco non ha un numero di turni stabiliti; la prima mossa è del giocatore inglese. Si gioca fino al raggiungimento degli obiettivi.

Il tavolo di 150x120 cm. è suddiviso in quadrati di 30x30 cm. Ogni quadrato è individuato da una lettera ed un numero. Truppe che entrano in un quadrato devono testare per gli eventi sull’apposita tabella.

Il gruppo di Royal Marines inizia il gioco entrando in uno qualsiasi dei quadrati A1, B1, C1, D1.

Quando tutte le squadre in gioco hanno mosso, i Royal Marines, ogni altra truppa inglese, i partigiani spagnoli e le staffette francesi, devono testare per gli eventi tirando un D10 per ogni quadrato in cui sono entrati, confrontando poi il risultato sull’apposita tabella. Testare anche per i quadrati attraversati durante la mossa.

Si testa ogni volta che si entra in un quadrato anche se già attraversato nel corso del gioco, se un reparto è già stato attivato in precedenza, non se ne tiene conto. Truppe attivate in un quadrato, testano quando escono dallo stesso.

### ***Attivazione delle squadre***

I giocatori sono divisi in due partiti: Anglo-Spagnoli e Francesi.

Fino a quando in gioco ci sono solo due squadre l'azionamento è alternato. Nel momento in cui entrano in gioco più squadre, si tira un D6 per ogni squadra, queste saranno poi attivate a partire dal risultato più alto. In caso di parità muove prima l'Anglo-Spagnolo.

In caso di parità all'interno dello stesso partito, tirare un D6 per stabilire chi muove prima.

I Sottufficiali posti al comando diretto di squadre, non hanno la caratteristica di "Leader".

### ***Posizionamento dei reparti attivati***

Quando in seguito ad un test per gli eventi si attiva un reparto, questo deve essere collocato a 4 Lunghe dall'unità che ne ha provocato l'attivazione, ad almeno 2 Lunghe da qualsiasi altro reparto amico e ad almeno 3 Lunghe da qualsiasi reparto nemico, a meno delle eccezioni riportate nelle regole di scenario.

I reparti devono essere disposti se possibile in direzione opposta al bordo del tavolo di entrata dei Marines, altrimenti in qualsiasi direzione dove c'è spazio rispettando sempre le suddette distanze e a contatto con uno dei due lati lunghi del tavolo.

### ***Case***

Fino all'attivazione dei Partigiani Spagnoli nessuno può entrare nelle case. Una volta attivati si può entrare e muoversi all'interno secondo quanto previsto dal regolamento. Per ogni finestra può sparare non più di una figura.

### ***Fiume, campi, ponte, guado e frutteto***

Il fiume è intransitabile tranne che sul ponte o sul guado. I campi arati sono terreno difficile per tutti (movimento 1Corta) tranne che per le figure con caratteristica "Leggero". Sul guado tutti muovono a 1Corta. Il ponte permette il passaggio di una figura per volta, il guado di tre figure affiancate.

Il frutteto ha gli stessi effetti del bosco.



### ***Uso delle staffette***

Le pattuglie francesi, una volta attivate, possono decidere di inviare un loro soldato ad avvertire uno dei reparti presenti in zona non ancora attivato. Per far ciò la staffetta deve uscire da uno dei seguenti quadrati: A5, B5, C5, D5. La staffetta testa per gli eventi ogni volta che entra in un

quadrato, attivando però solo i reparti inglesi o i guerriglieri; se un reparto è già stato attivato in precedenza, non se ne tiene conto.

Una volta che la staffetta è uscita dal tavolo, si tira un D10 per vedere quale reparto francese sarà avvertito. Il reparto entrerà dopo due turni dallo stesso quadrato da dove è uscita la staffetta e non può più entrare in gioco in seguito ai test sulla tabella degli eventi.

0	Fanteria Regno d'Italia
1	Fanteria di Linea Francese
2	<b>Non incontra nessun reparto</b>
3	Fanteria di Linea Francese
4	Fanteria Regno d'Italia
5	<b>Non incontra nessun reparto</b>
6	Fanteria di Linea Francese
7	Fanteria Regno d'Italia
8	<b>Non incontra nessun reparto</b>
9	<b>Non incontra nessun reparto</b>

Le staffette di fanteria si muovono con movimento alternato Media-Lunga-Media. Quelle a cavallo (Ussari) alla normale velocità della cavalleria.

Inviare una staffetta, che deve trovarsi entro il raggio di comando, costa un'azione al comandante del gruppo (Uff.le o Sott.le).

Una volta uscite dal tavolo e dopo aver verificato gli effetti, le staffette sono rimosse dal gioco.

Sparare contro una staffetta che ha mosso, comporta una penalità di -1.

Le staffette una volta inviate, non possono più essere richiamate e devono continuare a muovere verso il bordo d'uscita del tavolo. Agiscono come un reparto separato e deve essere tirato anche per loro il D6 per stabilire l'ordine di attivazione.

Se tutti i reparti che potevano essere allertati sono già stati avvisati o sono entrati in gioco in seguito ai test di attivazione, le staffette inviate ed ancora presenti sul tavolo, sono rimosse.

### ***La pattuglia di Ussari***

L'incontro con la pattuglia di Ussari è più immediato, infatti, questa è schierata a 3 Lunghe dal reparto che ne ha provocato l'attivazione. Una volta attivata, la pattuglia può cercare di uscire dal tavolo per avvertire uno dei reparti francesi. Agendo singolarmente possono avvertire un reparto francese con le stesse modalità delle staffette a piedi. Agendo in coppia possono allertare direttamente un reparto di Fanteria Leggera che si trova più lontano, ma per farlo devono uscire entrambi dal tavolo. La Fanteria Leggera entrerà dopo quattro turni dallo stesso quadrato da dove sono usciti gli Ussari.





## Rifle

Il Rifle è un soldato che ha perso il contatto con il suo reparto dopo un combattimento con i Francesi. Una volta attivato, collocarlo nello stesso quadrato e muoverlo assieme all'unità che ne ha provocato l'attivazione. Se attivato da una staffetta francese, posizionarlo a 1 Lunga dalla staffetta; dopo aver tentato di attaccarla, cercherà di unirsi all'unità Anglo-Spagnola a lui più vicina.

## La fanteria leggera inglese

E' composta da 1 Sott.le di fanteria leggera, 1 Musico di fanteria leggera, 1 Zappatore e 5 soldati della compagnia leggera di linea. Quando attivati tirare un D6:

1	si tratta di disertori irlandesi che vogliono unirsi ai francesi, spareranno e attaccheranno gli inglesi. In questo caso saranno manovrati dal giocatore francese.
2	sono comuni disertori che si danno immediatamente alla fuga e sono subito rimossi dal gioco.
3-4-5-6	sono fanti inglesi rimasti isolati dal proprio reparto in seguito ad uno scontro con i francesi.

Se risultano alleati, devono dirigersi verso i Royal Marines e prima di poter agire indipendentemente come squadra, il Sergente deve arrivare a contatto di base con l'Ufficiale dei Marines per poter ricevere gli ordini.

## Attivazione ed eventi imprevisti con i guerriglieri

I guerriglieri si schierano a fianco delle unità inglesi, all'interno del quadrato in cui è avvenuta l'attivazione.

Una volta posizionati i guerriglieri, l'arbitro dispone il Capo Partigiano prigioniero e la sua scorta all'interno di una delle case presenti nei quadrati A4 e D5 (in assenza di un arbitro, decidere tirando un dado); almeno un soldato della scorta deve sempre rimanere insieme al Capo Partigiano che non può essere spostato finché non è liberato da inglesi o spagnoli. Per essere liberato è necessario che una figura inglese o spagnola giunga a contatto di base, da quel momento può essere mosso liberamente dal giocatore Anglo-Spagnolo.

Al momento dell'attivazione del gruppo di guerriglieri, dopo averli disposti sul tavolo, tirare un D6 per verificare se accade un evento imprevisto:

1	N.N.
2	<b>Traditore</b>
3	N.N.
4	<b>Traditore</b>
5	<b>Diserzione</b>
6	N.N.

**Traditore:** Uno dei guerriglieri spagnoli è un traditore e cercherà di avvertire i francesi. Il giocatore francese sceglie un guerrigliero che non sia un Comandante partigiano, un Vice comandante partigiano o il prete, tira per l'attivazione e muove il traditore (per questa prima mossa non si testa per gli eventi nei quadrati attraversati) poi tira un D6, con 5-6 il traditore riesce ad allontanarsi non visto e non è possibile prenderlo a bersaglio, con 1-2-3-4 i compagni si accorgono del tradimento e possono attaccarlo. Il traditore agisce come una staffetta francese.

**Diserzione:** Durante la marcia di avvicinamento tre guerriglieri meno motivati degli altri hanno disertato. Rimuovere tre guerriglieri che non siano Comandante partigiano, Vice comandante partigiano o il prete.

Il Capo partigiano prigioniero, una volta liberato, in caso di morte del Comandante titolare, può assumere il comando del gruppo di guerriglieri. Se si è unito al gruppo prima dell'evento luttuoso, i Partigiani non effettuano il test di morale per la perdita dell'Ufficiale.

### **Morale**

Le pattuglie francesi testano per la perdita del Sott.le e quando rimangono con 2 figure. Se rimane un solo soldato, questo si dà alla fuga ed è rimosso dal gioco. La pattuglia di Ussari non testa mai il morale. Il gruppo di guardia al Capo partigiano prigioniero non testa mai il morale, ma se rimane un solo soldato, questo fugge ed è rimosso dal gioco.

Tutti gli altri testano normalmente.

I Marines inglesi, in caso di fallimento del test di morale si ritirano verso il bordo d'entrata, evitando eventuali nemici; se costretti ad uscire dal tavolo si considerano eliminati.

### **Condizioni di vittoria:**

**Francesi:** Vincono se impediscono al Capo partigiano catturato di uscire dal tavolo. Una volta che questo è stato liberato, possono cercare di ucciderlo.

**Ingles:** Vincono se il Capo partigiano esce dal tavolo (dal proprio bordo d'entrata) scortato da almeno 4 Royal Marines.

**Spagnoli:** Vincono se riescono a far uscire dal tavolo (dal bordo d'entrata dei Royal Marines) il capo partigiano catturato e almeno altri 3 guerriglieri.



# O.d.B.

## FRANCESI (1.589 pt.)

### **Pattuglie francesi:**

*Pattuglia 1:* 1 Sott.le; 3 fanti di linea(134 pt.)

*Pattuglia 2:* 1 Sott.le; 3 granatieri di linea (152 pt.)

### **Guardia al Capo guerrigliero:**

1 Sott.le; 3 volteggiatori di linea (155 pt.)

### **Fanteria di Linea:**

1 Uff.le; 1 Sott.le; 1 Portabandiera; 1 Tamburino; 6 Coscritti (306 pt.)

### **Ussari:**

2 Ussari (88 pt.)

### **Fanteria Regno d'Italia:**

1 Uff.le; 1 Sott.le; 1 Portabandiera; 1 Tamburino; 1 Volteggiatore di linea; 2 Granatieri di linea; 4 Fanti di linea (358 pt.)

### **Fanteria Leggera Francese:**

1 Uff.le; 1 Sott.le; 1 Cornetta; 2 Chasseurs; 2 Voltigeurs; 1 Carabiniere (396 pt.)

## ANGLO-SPAGNOLI (1.208 pt.)

### **Royal Marines:**

1 Uff.le; 1 Sott.le; 1 Tamburino; 11 Marines (488 pt.)

### **Fanteria Leggera inglese:**

1 Sott.le di fanteria leggera, 1 Musico di fanteria leggera; 5 fanti della compagnia leggera di linea; 1 zappatore (250 pt.)

### **95th Rifles:**

1 Rifle scelto (54 Pt.)

### **Partigiani spagnoli:**

Comandante partigiano; Vice comandante partigiano; 1 prete con moschetto; 14 guerriglieri con moschetto (416 pt.)



# TABELLA DEGLI EVENTI

<b>A1</b>	<b>B1</b>	<b>C1</b>	<b>D1</b>
0. Ussari 1. Pattuglia 1 2. N.N. 3. Pattuglia 1 4. N.N. 5. Pattuglia 1 6. N.N. 7. Pattuglia 1 8. N.N. 9. Rifle	0. Pattuglia 1 1. N.N. 2. Pattuglia 1 3. N.N. 4. Pattuglia 1 5. N.N. 6. Pattuglia 1 7. Rifle 8. Pattuglia 1 9. Pattuglia 1	0. Rifle 1. Pattuglia 1 2. N.N. 3. Ussari 4. Pattuglia 1 5. N.N. 6. Fanteria leggera Inglese 7. Pattuglia 1 8. N.N. 9. N.N.	0. Rifle 1. N.N. 2. Ussari 3. N.N. 4. Pattuglia 1 5. Ussari 6. Fanteria leggera Inglese 7. Pattuglia 1 8. Rifle 9. N.N.
<b>A2</b>	<b>B2</b>	<b>C2</b>	<b>D2</b>
0. Pattuglia 1 1. Fanteria leggera Inglese 2. Pattuglia 1 3. N.N. 4. N.N. 5. Pattuglia 1 6. Rifle 7. Pattuglia 1 8. N.N. 9. Pattuglia 1	0. Ussari 1. Pattuglia 1 2. N.N. 3. Pattuglia 1 4. Rifle 5. Pattuglia 1 6. Ussari 7. Fanteria leggera Inglese 8. Pattuglia 1 9. N.N.	0. Pattuglia 1 1. Fanteria leggera Inglese 2. Pattuglia 2 3. N.N. 4. Partigiani Spagnoli 5. Pattuglia 1 6. Fanteria leggera Inglese 7. Pattuglia 2 8. N.N. 9. Ussari	0. Rifle 1. Pattuglia 2 2. N.N. 3. Pattuglia 2 4. N.N. 5. Fanteria leggera Inglese 6. Pattuglia 2 7. N.N. 8. Pattuglia 2 9. Ussari
<b>A3</b>	<b>B3</b>	<b>C3</b>	<b>D3</b>
0. N.N. 1. Partigiani Spagnoli 2. Fanteria leggera Inglese 3. Pattuglia 2 4. Fanteria linea Francese 5. Rifle 6. Pattuglia 2 7. Ussari 8. Fanteria Regno d'Italia 9. Pattuglia 2	0. Pattuglia 1 1. Fanteria linea Francese 2. Rifle 3. Partigiani Spagnoli 4. Fanteria Regno d'Italia 5. N.N. 6. Ussari 7. Fanteria leggera Inglese 8. Pattuglia 2 9. Pattuglia 2	0. Partigiani Spagnoli 1. Fanteria Regno d'Italia 2. Pattuglia 2 3. Fanteria leggera Inglese 4. Rifle 5. Partigiani Spagnoli 6. Pattuglia 2 7. Fanteria linea francese 8. Ussari 9. Pattuglia 2	0. N.N. 1. Partigiani Spagnoli 2. Pattuglia 2 3. Fanteria leggera Inglese 4. Fanteria linea Francese 5. Pattuglia 1 6. Partigiani Spagnoli 7. Fanteria linea Francese 8. Rifle 9. Pattuglia 2
<b>A4</b>	<b>B4</b>	<b>C4</b>	<b>D4</b>
0. Fanteria leggera Inglese 1. N.N. 2. Partigiani Spagnoli 3. Rifle 4. Pattuglia 2 5. Partigiani Spagnoli 6. Fanteria Regno d'Italia 7. Fanteria linea Francese 8. Pattuglia 2 9. Rifle	0. Fanteria leggera Inglese 1. Fanteria linea francese 2. Rifle 3. Pattuglia 1 4. Fanteria Regno d'Italia 5. Partigiani Spagnoli 6. Fanteria linea francese 7. Rifle 8. Ussari 9. Partigiani Spagnoli	0. Pattuglia 2 1. Ussari 2. Partigiani Spagnoli 3. Fanteria Regno d'Italia 4. Partigiani Spagnoli 5. Pattuglia 2 6. Rifle 7. Partigiani Spagnoli 8. Partigiani Spagnoli 9. Fanteria linea Francese	0. Partigiani Spagnoli 1. Fanteria linea Francese 2. Partigiani Spagnoli 3. Pattuglia 2 4. Partigiani Spagnoli 5. Rifle 6. Pattuglia 1 7. Partigiani Spagnoli 8. Fanteria Regno d'Italia 9. Partigiani Spagnoli
<b>A5</b>	<b>B5</b>	<b>C5</b>	<b>D5</b>
0. Partigiani Spagnoli 1. Fanteria Regno d'Italia 2. Rifle 3. Pattuglia 2 4. Rifle 5. Fanteria linea francese 6. Ussari 7. Fanteria Regno d'Italia 8. Fanteria Regno d'Italia 9. Fanteria linea francese	0. Fanteria Regno d'Italia 1. Rifle 2. Rifle 3. Pattuglia 2 4. Partigiani Spagnoli 5. Pattuglia 2 6. Fanteria leggera Inglese 7. Fanteria linea Francese 8. Partigiani Spagnoli 9. Ussari	0. Partigiani Spagnoli 1. Fanteria Regno d'Italia 2. Partigiani Spagnoli 3. Rifle 4. Fanteria linea Francese 5. Fanteria leggera Inglese 6. Fanteria Regno d'Italia 7. Partigiani Spagnoli 8. Fanteria Regno d'Italia 9. Fanteria inglese	0. Partigiani Spagnoli 1. Rifle 2. Partigiani Spagnoli 3. Fanteria linea Francese 4. Partigiani Spagnoli 5. Ussari 6. Partigiani Spagnoli 7. Fanteria Regno d'Italia 8. Partigiani Spagnoli 9. Fanteria leggera Inglese



# MAPPA



CASA



CAMPO ARATO



STACCIONATA



PONTE



SIEPE



MURO



GUADO



FRUTTETO



BOSCO



ALBERO SINGOLO



PALUDE