

SBARCO ALL'ALBA

Scenario per Songs of Drums and Shakos (v. 2.6 del 22/10/2014)

Di Roberto Bagna



Spagna 1810. I francesi hanno allestito un deposito munizioni per il rifornimento di una piccola squadra navale nelle vicinanze della costa atlantica spagnola. Gli inglesi, con l'aiuto di due bande di partigiani spagnoli, sbarcheranno da una fregata una squadra di Royal Marines e una di fanteria che avranno lo scopo di far saltare il deposito munizioni e di reimbarcarsi prima dell'arrivo della flotta francese.

Lo sbarco avviene all'alba con la protezione di una fitta nebbia.

Dimensioni Tavolo: 210x120 cm.

Durata del gioco: 20 turni.

REGOLE DI SCENARIO

- **Nebbia:** All'inizio del primo turno lanciare 1D8. Con un risultato di 1-2-3 la nebbia sarà presente per 3 turni, ogni altro risultato indicherà per quanti turni sarà presente la nebbia. Dimezzare il risultato ottenuto (arrotondare in eccesso), per la prima metà la nebbia sarà fitta e la visibilità sarà di 1M, per la seconda metà con nebbia leggera sarà di 1L. Rumori fatti dalle squadre si sentono entro 2L in un raggio di 360°. Il movimento con nebbia fitta è ridotto a 1C per la fanteria e a 1M per la cavalleria, con nebbia leggera è normale. Si può sparare a bersagli nascosti dalla nebbia ma scoperti a causa del rumore effettuando il tiro con -1 di penalità per nebbia fitta e 0 per nebbia leggera e calcolando il tiro come se fosse alla massima gittata (0 modificatori); non è possibile effettuare il tiro mirato ma si possono fare salve; il difensore sceglie le figure che sono colpite tra tutte quelle comprese entro il raggio di tiro; se nel raggio di udito del rumore (2L) c'è un'unità amica lanciare 1D6 con un risultato dispari il tiro è effettuato sull'unità amica.

- Al primo turno sono attive quattro Unità (la Lancia, i Marines, la pattuglia francese sulla spiaggia e la fanteria italiana di guardia al deposito). Si attiva per prima la Lancia, tirare 1D6 per vedere in quale settore della spiaggia entrerà (la spiaggia è suddivisa in sei settori, ciascuno di 20 cm. di larghezza). Una volta entrata deve andare dritta sulla spiaggia per sbarcare i Marines. Terminata l'azione della Lancia, le altre Unità si attiveranno secondo l'ordine deciso dalle carte.
- La Lancia al secondo turno dirige verso la fregata inglese, al terzo turno imbarca la fanteria inglese e al quarto turno rientra sulla spiaggia. Se è ancora presente la nebbia si decide il settore di sbarco tramite lancio di 1D6, altrimenti il giocatore inglese decide in quale settore sbarcare.
- **Manovrare la lancia:** L'equipaggio della lancia è costituito da 1 Ufficiale, 1 Sottufficiale, i rematori, 2 cannonieri. Ordinare una manovra ai rematori o ai cannonieri richiede 1 azione da parte dell'Ufficiale. Ruotare la lancia fino a 45° richiede 1 azione da parte dei rematori e 2 azioni per rotazioni superiori. Far avanzare la lancia di 1M richiede 1 azione da parte dei rematori. Tutte le azioni dei rematori sono considerate come "ordini di gruppo". Sparare con il cannone richiede 1 azione da parte dell'Ufficiale e 1 azione da parte di un cannoniere. Il cannone inizia il gioco caricato a palla o a mitraglia a discrezione del giocatore, quando la lancia rientra con la fanteria inglese a bordo, il cannone si considera di nuovo carico. In seguito per ricaricare il cannone si seguono le normali regole. Il cannone ha una gittata massima di 5L a palla e di 3L a mitraglia. Se i due cannonieri sono uccisi, possono essere sostituiti da due Royal Marines. Se il cannone spara con la nebbia il valore del fattore di Combattimento con cui sono attaccate truppe al di fuori del raggio di visibilità è dimezzato in eccesso. Truppe che muovono per sbarcare o imbarcare sulla lancia muovono di 1C, il movimento in acqua dei soldati è di 1C. La lancia da protezione leggera (-1) al tiro.
- All'inizio del 2° turno entra la pattuglia di Fanteria italiana in uno dei tre punti previsti(A1-A2-A3), la pattuglia può agire come unità autonoma oppure dirigersi in qualsiasi momento verso il deposito munizioni e reintegrarsi con la Fanteria di Linea Italiana. In questo caso e in presenza dell'Uff.le, il Sott.le perde le funzioni di Leader ed il morale è calcolato sulle perdite dell'intera forza (Fanteria + Pattuglia).
- Dal terzo turno in poi lanciare 1D10 sulla tabella dei rinforzi. Barrare i risultati usciti e rilanciare il dado in caso di numeri già usciti.
- **Distruggere il deposito munizioni:** Per minare il deposito è necessario abbattere il portone (che ha valore di C3), il portone può subire due attacchi per turno da parte di soldati diversi. Minare il deposito richiede 2 azioni in un turno in cui non faccia altro (muovere, sparare, combattere in corpo a corpo) da parte dello zappatore. Se lo zappatore è ucciso, l'operazione può essere eseguita dall'Ufficiale di fanteria o dei Royal Marines o dal sottufficiale dei Royal Marines ma richiede 4 azioni, sempre con le stesse limitazioni dello zappatore. Le azioni necessarie a minare il deposito possono essere effettuate anche in turni differenti, in quanto si considerano cumulative. La carica esplose 1+1D3 turni dopo se piazzata dallo zappatore, altrimenti 1D3 turni dopo. Al momento dell'esplosione tutti i modelli entro 1L dal deposito munizioni (misurata dai bordi) ricevono un attacco a C6, tutti i modelli entro 2L ricevono un attacco a C3, applicare tutti i modificatori dovuti a eventuali ripari. Una volta innescata la carica, non è più possibile disinnescarla.
- **Entrata delle forze:** La lancia entra da bordo tavolo nel settore di costa scelto dal lancio del dado. I Royal Marines e la fanteria inglese sbarcano dalla lancia nel settore di costa prescelto. La Fanteria di Linea Italiana è in difesa del deposito munizioni, schierata all'interno della recinzione. La pattuglia di Fanteria di Linea Francese è posizionata nel settore 6 della spiaggia dietro la casa in rovina nel punto PF, in marcia verso il bordo opposto del tavolo. La pattuglia di Fanteria Italiana entra da uno dei punti IF1-IF2-IF3. La Fanteria Leggera Francese e i Dragoni entrano da uno dei punti F1-F2. I Guerrieri Spagnoli entrano da uno dei punti S1-S2-S3.

TABELLA DEI RINFORZI

1	1^ Squadra Guerriglieri Spagnoli
2	N.N.
3	Fanteria Leggera Francese
4	N.N.
5	N.N.
6	N.N.
7	N.N.
8	2^ Squadra Guerriglieri Spagnoli
9	N.N.
10	Dragoni Francesi

Caratteristiche del personale della ROYAL NAVY

Nome	Punti	Q	C	Armi	Regole Speciali
Ufficiale	60	3	2	Spada, Pistola	Leader
Sottufficiale	46	3	2	Pistola, Spada	Sottufficiale
Cannoniere/Rematore	26	4	2		

O.d.B. GRAN BRETAGNA (1743 pt.)

Royal Marines (460 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 1 Portabandiera, 1 Tamburino, 9 Marines

Fanteria di Linea (517 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 1 Portabandiera, 1 Tamburino, 7 Fanti di Linea, 4 Fanti Comp. Leggera, 1 Zappatore

1^ Squadra Guerriglieri Spagnoli (292 pt.)

1 Comandante; 1 Vicecomandante, 9 guerriglieri

2^ Squadra Guerriglieri Spagnoli (316 pt.)

1 Comandante; 1 Vicecomandante, 1 prete con moschetto, 9 guerriglieri

Royal Navy (158 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 2 cannonieri

O.d.B. FRANCIA (1743 pt.)

Fanteria di Linea Italiana (366 pt.)

1 Uff.le, 1 Portabandiera, 1 Tamburino, 10 Fanti di Linea.

Pattuglia di Fanteria di Linea Francese (233 pt.)

1 Sott.le, 3 Volteggianti di Linea, 3 Fanti di Linea.

Pattuglia di Fanteria di Linea Italiana (175 pt.)

1 Sott.le, 2 Volteggianti di Linea, 2 Granatieri di Linea.

Dragoni Francesi (470 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 1 Portabandiera, 1 Trombettiere, 4 Dragoni.

Fanteria Leggera Francese (499 pt.)

1 Uff.le, 1 Sott.le, 1 Portabandiera, 1 Cornetta, 4 Cacciatori, 2 Volteggianti, 1 Carabiniere.

MAPPA

