



LA GUERRA DEL MAIALE

SCENARIO NAPOLEONICO PER BAMBINI E PRICIPIANTI



Questo scenario utilizza le regole per il movimento, tiro e morale del regolamento “**Song of Drums and Shakos**”, reperibile sul sito www.ganeshgames.net.

Per una più completa esperienza di gioco si consiglia l’acquisto anche della sua espansione “**More Drums and Shakos**”. Entrambi i regolamenti sono in lingua italiana e vi si trovano le regole complete di gioco per la fanteria oltre che per la cavalleria, l’artiglieria, caratteristiche speciali e tutte le liste degli eserciti impegnati nelle campagne napoleoniche con le loro caratteristiche particolari.

Premessa storica

La campagna in Germania del 1813 fu una delle più lunghe, dispendiose e, alla fine, decisiva di tutte le guerre napoleoniche. Dopo il disastro dell'anno precedente in Russia, Napoleone cercava disperatamente di riprendere l'iniziativa strategica anche per puntellare il traballante controllo francese sull'Europa centrale. La Russia, dal canto suo, vedeva la campagna del 1813 come la continuazione della guerra che l'anno precedente aveva cacciato gli eserciti dell'imperatore dal suolo russo e come un momento di passaggio essenziale per portare l'offensiva nella stessa Francia risolvendo, una volta per tutte, l'anomalia napoleonica. Con l'ingresso in guerra di Svezia, Prussia e Austria a fianco della Russia, oltre che con la defezione dal campo francese di molti principi e stati tedeschi, la campagna di Germania fu quella che vide in campo forze del più gran numero di Paesi e la battaglia che la concluse, a Lipsia, dal 16 al 19 ottobre del 1813 poté essere a buon dritto chiamata la battaglia delle Nazioni.

Nei grandi eserciti dell'epoca napoleonica l'igiene è nulla, il rischio di malattie e infezioni incombente, gli abiti e le calzature cadono a pezzi e spesso non sono sostituiti. Si dorme all'aperto e le marce sono interminabili: in un normale giorno di trasferimento, il soldato percorre all'incirca 25 chilometri (anche 40, in casi eccezionali), appesantito dal peso del moschetto e dello zaino. Non

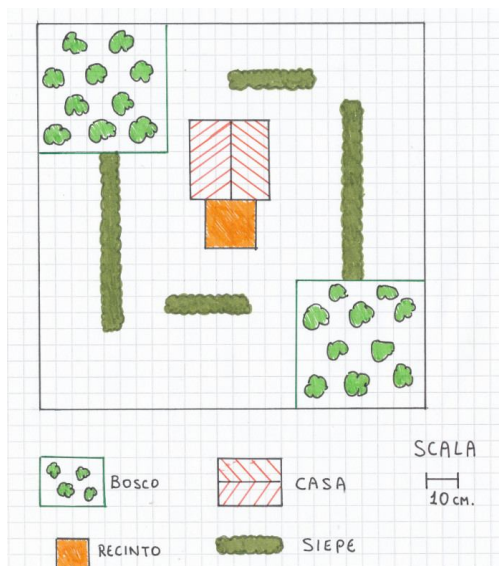
sempre è facile sfamarsi perché i servizi di approvvigionamento - specie nell'esercito francese - sono ridotti al minimo. Ci si deve arrangiare, sfruttando le risorse spesso magre del territorio, attraverso requisizioni organizzate o saccheggi ai danni delle popolazioni locali.

La situazione

Vi trovate in Germania durante la campagna del 1813 e impersonate due giovani ufficiali dell'esercito francese e prussiano. Dopo giorni di marce la vostra compagnia è senza rifornimenti di viveri da tre giorni e i soldati hanno ormai terminato anche le ultime scorte. Il Capitano che comanda la vostra compagnia ha ricevuto l'informazione che in una casa di campagna nelle vicinanze vi si può ancora trovare un maiale, sfuggito a precedenti razzie. Il capitano vi convoca e affida al vostro comando una squadra di nove soldati (composta da 1 sergente, 1 portabandiera e 7 soldati) con la quale dovrete recarvi alla casa di campagna e prendere il maiale che servirà a sfamare i soldati della vostra compagnia.

Mappa dello scenario

Tavolo da 120x120 cm.



La casa

La casa al centro del tavolo è in rovina e può essere occupata dai soldati, che possono entrare dal retro o scavalcando i muri più bassi.

Il maiale

Inizia lo scenario all'interno del recinto.

I soldati possono entrare nel recinto scavalcando la staccionata o il cancello.

Il maiale viene catturato spendendo 1 azione quando si è a contatto di base con esso; da quel momento il maiale si sposterà a contatto di base con il suo catturatore, che si muoverà di 1 **C**orta. Il portabandiera non può catturare il maiale, a meno che non lasci cadere la bandiera.

Il maiale può essere fatto uscire dal recinto solo attraverso il cancello, che deve essere prima aperto (al costo di 1 azione).

Se si apre il cancello prima di aver catturato il maiale, questo muove di 1 **M**edia in una direzione casuale stabilita lanciando 1D8.

Se un soldato che ha catturato il maiale, cade, è ferito o deve iniziare una mossa di ritirata che lo porta fuori tavolo, il maiale scappa muovendo di 1 **M**edia in una direzione casuale stabilita lanciando 1D8, senza effetti derivati dal tipo di terreno attraversato.

Se il maiale scappa, continua a muovere casualmente ad ogni turno, fino a quando non è nuovamente catturato o esce dal tavolo.

Termine dello scenario

Lo scenario termina quando:

- una delle due parti riesce a far uscire il maiale catturato dal proprio lato del tavolo (condizione di vittoria);
- quando il maiale scappa fuori dal tavolo (nessuna delle due parti vince);
- quando si verifica una delle condizioni previste dal regolamento per il termine del gioco ed il maiale è ancora sul tavolo (nessuna delle due parti vince).

Caratteristiche dei soldati

Le seguenti tabelle riportano i valori di **Q** e **C**, le armi e le regole speciali per ogni tipo di soldato che compone la squadra.

Francesi e Prussiani sono inoltre contraddistinti dalle proprie “caratteristiche nazionali”. Si tratta di una regola particolare, che si può applicare solo una volta durante il gioco e che contribuisce a differenziare maggiormente i due schieramenti.

FRANCESI

Nome	Qualità	Combattimento	Armi	Regole speciali
Ufficiale di fanteria	3	2	Spada, pistola	Leader
Sergente	3	2	Spada, Moschetto	Sottufficiale
Portabandiera	3	2	Spada	Portabandiera
Fante	4	2	Moschetto	Nessuna

Caratteristica nazionale “Leadership”: Una volta a partita, il giocatore francese può ignorare 2 fallimenti in un test di attivazione. Il giocatore può quindi continuare il turno senza passare il gioco all’avversario. Non può comunque tentare di attivare di nuovo il soldato che ha ottenuto due fallimenti.

PRUSSIANI

Nome	Qualità	Combattimento	Armi	Regole speciali
Ufficiale di fanteria	3	2	Spada, pistola	Leader
Sergente	3	2	Spada, Moschetto	Sottufficiale
Portabandiera	3	2	Spada	Portabandiera
Fante	4	2	Moschetto	Nessuna

Caratteristica nazionale “Nessuna Ritirata”: Una volta a partita, il test di morale per la perdita del Leader è effettuato da tutti i soldati con 2 soli dadi, anziché con 3.

Misura delle distanze/gittate

Per il gioco con soldatini in scala 1/32 (54mm.), tutte le distanze e le gittate sono misurate con tre aste di diverse dimensioni che chiameremo **Corta** (10cm.), **Media** (16cm.) e **Lunga** (24 cm.).