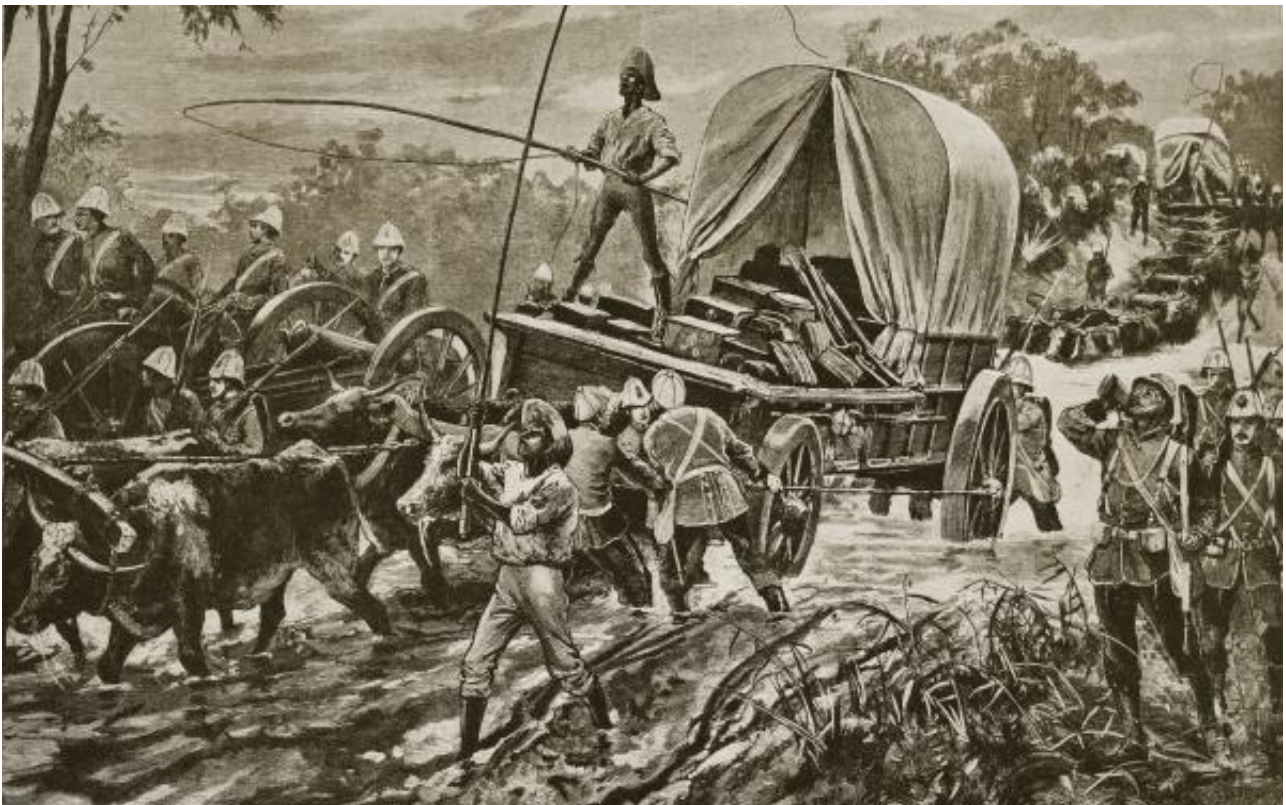


Jim Wallman

# LA BATTAGLIA DI MYER'S DRIFT

Scenario per il regolamento *Prendere il Toro per le Corna*.

PER GIOCARE QUESTO SCENARIO È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI  
PRENDERE IL TORO PER LE CORNA CHE PUOI SCARICARE  
GRATUITAMENTE E IN ITALIANO DAL SITO DEL CHIMERA E HOBBY GROUP.



# INFORMAZIONI PER L'ARBITRO

Questo scenario è ottimale per una dozzina di giocatori alle prime armi e richiede circa tre ore di tempo per essere giocato. Si divide in tre fasi:

- 1) Introduzione e preparazione (durata 30 minuti circa);
- 2) Spiegazione delle regole di *Prendi il Toro per le Corna* (durata 15 minuti circa);
- 3) Svolgimento della partita.

## Le forze in campo

### Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento

Capitano David Barry Moriarity

Tenente Henry Hollingwood-Harward

Sergente Portacolori Anthony Booth

Sergente Thomas White

Sergente John Flynn

100 soldati

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia

### Gli Zulu

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu

Mpanda, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 150 Zulu

Ndwande e 150 Swazi

Zwide e 150 Swazi

Senzanga e 150 Swazi

## Il convoglio di carri

11 guidatori civili

30 Voorlooper nativi

16 carri carichi di rifornimenti

2 carri carichi di munizioni

42 buoi

Nota relativa ai carri: Ogni carro deve essere trainato almeno da quattro buoi sui terreni asciutti. Su quelli fangosi, sono necessari un minimo di sei buoi e si tratta comunque di un'operazione molto lenta e stancante.

## Sequenza degli avvenimenti

**5 marzo** – Inizia a piovere. I carri formano un cerchio a circa tre miglia da Myer's Drift. Facilitata dall'esiguo numero di soldati di scorta al convoglio, gli Swazi compiono con successo una razzia notturna e si appropriano di un bottino di tre carri di provviste e 46 buoi.

**6 marzo** – Continua a piovere. Il Capitano Moriarity ordina alla Compagnia B di intercettare il convoglio dei rifornimenti e scortarlo fino a Luneberg.

**7 marzo** – Continua a piovere. La Compagnia si mette in marcia per incontrare il convoglio dei rifornimenti. Dopo un paio d'ore giunge a Myer's Drift e scopre che, a causa delle intense piogge, il Fiume Intombe non può essere guadato. (Il fiume non può essere attraversato da uomini e carri, ma è possibile farlo costruendo una zattera. Se i giocatori non ci pensano da soli, l'arbitro

può fornire loro qualche suggerimento in tal senso.) Sulla sponda opposta ci sono sette carri, mentre la maggior parte dei guidatori civili e i Voorloper sono tornati nel punto in cui avevano formato il cerchio di carri, portandosi dietro i buoi per spostare altri carri verso la riva del fiume. Questa operazione si protrae per tutto il resto della giornata, quando finalmente tutti i carri vengono portati sulla sponda.

**8 marzo** – Continua a piovere. Il fiume si ingrossa sempre più.

**9 marzo** – Continua a piovere. Il fiume è ormai così in piena che è impossibile usare la zattera per trasportare i carri da una sponda all'altra, anche se gli uomini possono utilizzare questo metodo per farlo, seppure con qualche rischio.

**10 marzo** – Continua a piovere. Il livello del fiume continua a salire. L'attraversamento è impossibile.

**11 marzo** – Smette finalmente di piovere! In serata il livello del fiume inizia a decrescere.

**12 marzo** – Nebbia fitta all'alba, comincia a diradarsi intorno alle 6 – 7 del mattino.

Gli Zulu sono accampati circa tre miglia a Est-Nord-Est da Myer's Drift e, quando le condizioni di visibilità lo permettono, distaccano degli esploratori per tenere d'occhio Myer's Drift. Riescono a riunire tutti i loro guerrieri soltanto la sera dell'11 marzo. Sanno che per diversi giorni il fiume non potrà essere attraversato se non con molta difficoltà a causa delle forti piogge, anche dopo che avrà smesso di piovere, e che all'alba del giorno successivo a quello in cui la pioggia cessa c'è sempre una fitta nebbia.

# LE TRUPPE BRITANNICHE

## Capitano David Moriarity

Sei il Comandante in Capo della Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento, I Volontari dello Staffordshire.

Il tuo Comandante di battaglione è il Maggiore Charles Tucker, che ha il Quartier Generale a Luneberg. La forza totale del battaglione è di circa 500 uomini, più alcuni pezzi di artiglieria di supporto.

Il 6 marzo 1879 hai ricevuto i seguenti ordini dal Maggiore Tucker:

“Devi condurre la tua compagnia lungo la Derby Road per intercettare e scortare il convoglio di carri partito da Derby. Il convoglio è attualmente senza scorta e secondo le ultime informazioni ricevute era composto da 21 carri carichi di provviste e munizioni dirette a questa guarnigione. La partenza della compagnia deve avvenire domani mattina alle prime luci dell'alba.”

Hai lasciato Luneberg il mattino seguente con le seguenti forze:

*Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento*

Tu.

Il Tenente Henry Hollingwood-Harward.

Il Sergente Portacolori Anthony Booth.

Il Sergente Thomas White.

Il Sergente John Flynn.

100 soldati.

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia.

Dopo due ore di difficile marcia sotto la pioggia siete arrivati a Myer's Drift. Sulla sponda opposta del Fiume Intombe, in piena a causa delle piogge, avvistate sette carri e un esiguo numero di guidatori e Voorlooper.

Come intendi agire?

## Tenente Henry Hollingwood-Harward

Sei il Comandante in seconda della Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento, I Volontari dello Staffordshire.

Il tuo Comandante di battaglione è il Maggiore Charles Tucker, che ha il Quartier Generale a Luneberg. La forza totale del battaglione è di circa 500 uomini, più alcuni pezzi di artiglieria di supporto.

Il 6 marzo 1879 il Capitano Moriarity ti ha informato di aver ricevuto i seguenti ordini dal Maggiore Tucker:

“Devi condurre la tua compagnia lungo la Derby Road per intercettare e scortare il convoglio di carri partito da Derby. Il convoglio è attualmente senza scorta e secondo le ultime informazioni ricevute era composto da 21 carri carichi di provviste e munizioni dirette a questa guarnigione. La partenza della compagnia deve avvenire domani mattina alle prime luci dell'alba.”

Hai lasciato Luneberg il mattino seguente con le seguenti forze:

*Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento*

Il Capitano David Barry Moriarity.

Tu.

Il Sergente Portacolori Anthony Booth.

Il Sergente Thomas White.

Il Sergente John Flynn.

100 soldati.

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia.

Dopo due ore di difficile marcia sotto la pioggia siete arrivati a Myer's Drift. Sulla sponda opposta del Fiume Intombe, in piena a causa delle piogge, avvistate sette carri e un esiguo numero di guidatori e Voorlooper.

Il Capitano Moriarity è solito chiederti che cosa faresti se fossi tu al comando al suo posto. Che cosa gli risponderai?

### **Sergente Portacolori Anthony Booth**

Sei il sottufficiale più anziano della Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento, I Volontari dello Staffordshire.

Il tuo Comandante di battaglione è il Maggiore Charles Tucker, che ha il Quartier Generale a Luneberg. La forza totale del battaglione è di circa 500 uomini, più alcuni pezzi di artiglieria di supporto.

Il 6 marzo 1879 il Capitano Moriarity ti ha informato di aver ricevuto i seguenti ordini dal Maggiore Tucker:

“Devi condurre la tua compagnia lungo la Derby Road per intercettare e scortare il convoglio di carri partito da Derby. Il convoglio è attualmente senza scorta e secondo le ultime informazioni ricevute era composto da 21 carri carichi di provviste e munizioni dirette a questa guarnigione. La partenza della compagnia deve avvenire domani mattina alle prime luci dell'alba.”

Hai lasciato Luneberg il mattino seguente con le seguenti forze:

*Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento*

Il Capitano David Barry Moriarity.

Il Tenente Henry Hollingwood-Harward.

Tu.

Il Sergente Thomas White.

Il Sergente John Flynn.

100 soldati.

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia.

Dopo due ore di difficile marcia sotto la pioggia siete arrivati a Myer's Drift. Sulla sponda opposta del Fiume Intombe, in piena a causa delle piogge, avvistate sette carri e un esiguo numero di guidatori e Voorlooper.

Dato che sei un veterano, sai perfettamente come si comporterebbe il Maggiore Tucker in una situazione simile. Se il Capitano Moriarity ti chiedesse un consiglio sul da farsi, come gli suggeriresti di agire?

### **Sergente Thomas White**

Se il sergente più anziano della Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento, I Volontari dello Staffordshire.

Il tuo Comandante di battaglione è il Maggiore Charles Tucker, che ha il Quartier Generale a Luneberg. La forza totale del battaglione è di circa 500 uomini, più alcuni pezzi di artiglieria di supporto.

Il 6 marzo 1879 il Capitano Moriarity ti ha informato di aver ricevuto i seguenti ordini dal Maggiore Tucker:

“Devi condurre la tua compagnia lungo la Derby Road per intercettare e scortare il convoglio di carri partito da Derby. Il convoglio è attualmente senza scorta e secondo le ultime informazioni ricevute era composto da 21 carri carichi di provviste e munizioni dirette a questa guarnigione. La partenza della compagnia deve avvenire domani mattina alle prime luci dell'alba.”

Hai lasciato Luneberg il mattino seguente con le seguenti forze:

*Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento*

Capitano David Barry Moriarity.

Tenente Henry Hollingwood-Harward.

Il Sergente Portacolori Anthony Booth.

Tu.

Il Sergente John Flynn.

100 soldati.

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia.

Dopo due ore di difficile marcia sotto la pioggia siete arrivati a Myer's Drift. Sulla sponda opposta del Fiume Intombe, in piena a causa delle piogge, avvistate sette carri e un esiguo numero di guidatori e Voorlooper.

Dato che sei un veterano, sai perfettamente come si comporterebbe il Maggiore Tucker in una situazione simile. Se il Capitano Moriarity ti chiedesse un consiglio sul da farsi, come gli suggeriresti di agire?

### **Sergente John Flynn**

Se il sergente più giovane della Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento, I Volontari dello Staffordshire.

Il tuo Comandante di battaglione è il Maggiore Charles Tucker, che ha il Quartier Generale a Luneberg. La forza totale del battaglione è di circa 500 uomini, più alcuni pezzi di artiglieria di supporto.

Il 6 marzo 1879 il Capitano Moriarity ti ha informato di aver ricevuto i seguenti ordini dal Maggiore Tucker:

“Devi condurre la tua compagnia lungo la Derby Road per intercettare e scortare il convoglio di carri partito da Derby. Il convoglio è attualmente senza scorta e secondo le ultime informazioni ricevute era composto da 21 carri carichi di provviste e munizioni dirette a questa guarnigione. La partenza della compagnia deve avvenire domani mattina alle prime luci dell'alba.”

Hai lasciato Luneberg il mattino seguente con le seguenti forze:

*Compagnia B, 2° Battaglione, 80° Reggimento*

Capitano David Barry Moriarity.

Tenente Henry Hollingwood-Harward.

Il Sergente Portacolori Anthony Booth.

Il Sergente Thomas White.

Tu.

100 soldati.

Un carro con sei buoi che trasporta tende e munizioni di riserva per la compagnia.

Dopo due ore di difficile marcia sotto la pioggia siete arrivati a Myer's Drift. Sulla sponda opposta del Fiume Intombe, in piena a causa delle piogge, avvistate sette carri e un esiguo numero di guidatori e Voorlooper.

Se il Capitano Moriarity ti chiedesse un consiglio sul da farsi, come gli suggeriresti di agire?

# LE TRUPPE ZULU

## **Mbilini (L'Assassino)**

Sei uno Zulu a capo di una banda di razziatori formata da Zulu e Swazi. Gli esploratori ti hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La tua banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui hai tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Tu e 200 Zulu.

Mpanda, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 150 Zulu.

Ndwande e 150 Swazi.

Zwide e 150 Swazi.

Senzanga e 150 Swazi.

Il tuo kraal è stato attaccato dai Britannici circa tre settimane fa: 34 guerrieri sono stati uccisi e molti altri sono rimasti feriti. I Britannici hanno portato via 300 capi di bestiame e le greggi di pecore e capre. È stato un grave insulto al tuo prestigio. Se vuoi mantenere la tua carica, devi dimostrare a tutti che non temi l'invasore, infliggendogli una pesante sconfitta sul campo di battaglia, proprio come quelle che i Britannici hanno sofferto per mano dei tuoi fratelli Zulu a Ishandlwana, Eshowe e Kwajimbu.

Tra i razziatori ci sono purtroppo anche degli Swazi, le cui capacità belliche sono inferiori a quelle dei guerrieri Zulu.

Devi decidere quando sferrare l'attacco contro i Britannici. In particolare, devi scegliere quale dei tuoi capi formerà il torace, quale i fianchi e chi comporrà il corno destro e quello sinistro del bufalo.

## **Mpanda, figlio del Capo Manyanyoba**

Sei uno Zulu a capo di 200 Zulu che fanno parte di una banda di razziatori comandata dal grande guerriero Zulu Mbilini. I suoi esploratori hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui c'è tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu.

Tu e 200 Zulu.

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 150 Zulu.

Ndwande e 150 Swazi.

Zwide e 150 Swazi.

Senzanga e 150 Swazi.

Sei un guerriero esperto e il tuo obiettivo è quello di sconfiggere gli invasori Britannici ogni qual volta se ne presenta l'occasione. Sei consapevole che si tratta di un nemico temibile e quindi la tua tattica preferita è quella di tendere delle imboscate e attaccare con il vantaggio della sorpresa ogni volta che ti è possibile.

### **Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba**

Sei uno Zulu a capo di 150 Zulu che fanno parte di una banda di razziatori comandata dal grande guerriero Zulu Mbilini. I suoi esploratori hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui c'è tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu.

Mpando, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Tu e 150 Zulu.

Ndwande e 150 Swazi.

Zwide e 150 Swazi.

Senzanga e 150 Swazi.

Questa è la tua prima vera battaglia contro gli invasori e devi dimostrare di essere un vero uomo bagnando la tua lancia nel sangue delle Giubbe Rosse Britanniche. Per questo motivo hai deciso di affrontare il nemico faccia a faccia, nella maniera più diretta possibile.

### **Ndwandwe**

Sei un piccolo capotribù Swazi a capo di 150 Swazi che fanno parte di una banda di razziatori comandata dal grande guerriero Zulu Mbilini. I suoi esploratori hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui c'è tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu.

Mpando, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Tu e 150 Swazi.

Zwide e 150 Swazi.

Senzanga e 150 Swazi.

Hai già rubato molti buoi conducendo una temeraria razzia contro un convoglio di carri accampato in cerchio per difendersi. In quell'occasione hai imparato a tue spese quanto possono essere pericolosi i nemici Britannici. Mbilini ha detto che si prospetta un ricco bottino, ma non hai intenzione di perdere tutti i tuoi uomini, per cui hai deciso di stare alla larga dai combattimenti più cruenti, facendo particolare attenzione a non finire sotto le scariche dei fucili delle Giubbe Rosse Britanniche.

### **Zwide**

Sei un piccolo capotribù Swazi a capo di 150 Swazi che fanno parte di una banda di razziatori comandata dal grande guerriero Zulu Mbilini. I suoi esploratori hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui c'è tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu.

Mpando, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Ndwandwe e 150 Swazi.

Tu e 150 Swazi.

Senzanga e 150 Swazi.

Questa è la tua prima vera battaglia contro gli invasori e devi dimostrare di essere un vero uomo bagnando la tua lancia nel sangue delle Giubbe Rosse Britanniche. Per questo motivo hai deciso di affrontare il nemico faccia a faccia, nella maniera più diretta possibile. Sei anche deciso a dimostrare che gli Swazi sono combattenti capaci e determinati quanto gli Zulu.

### **Senzanga**

Sei un piccolo capotribù Swazi a capo di 150 Swazi che fanno parte di una banda di razziatori comandata dal grande guerriero Zulu Mbilini. I suoi esploratori hanno riferito che c'è un convoglio di carri Britannico bloccato a Myer's Drift, a circa tre miglia dal Fiume Intombe, reso

inguadabile dalle recenti piogge.

Secondo il rapporto il convoglio è una preda molto ricca, visto che ci sono oltre 40 buoi e probabilmente trasporta grandi quantità di munizioni, armi e beni di lusso.

Il convoglio è protetto da circa cento soldati Britannici.

La banda di razziatori è composta da quasi mille uomini, ma occorrerà qualche giorno per riunirli tutti, per cui c'è tempo di pianificare l'attacco con cura:

*Gli Zulu*

Mbilini (L'Assassino) e 200 Zulu.

Mpando, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Mpondo, figlio del Capo Manyanyoba e 200 Zulu.

Ndwandwe e 150 Swazi.

Zwide e 150 Swazi.

Tu e 150 Swazi.

Il tuo obiettivo è quello di sconfiggere gli invasori Britannici ogni qual volta se ne presenta l'occasione. Sei inoltre determinato ad arricchire il tuo kraal facendo un buon bottino.

## **NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE**

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

In copertina: Zulu War: the Etshowe relief force crossing a stream on April 1879, William Heysham Overend, 1879.

#CHB5sc2 – 1ª Edizione – Gennaio 2012 • Copyright © 2012 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati