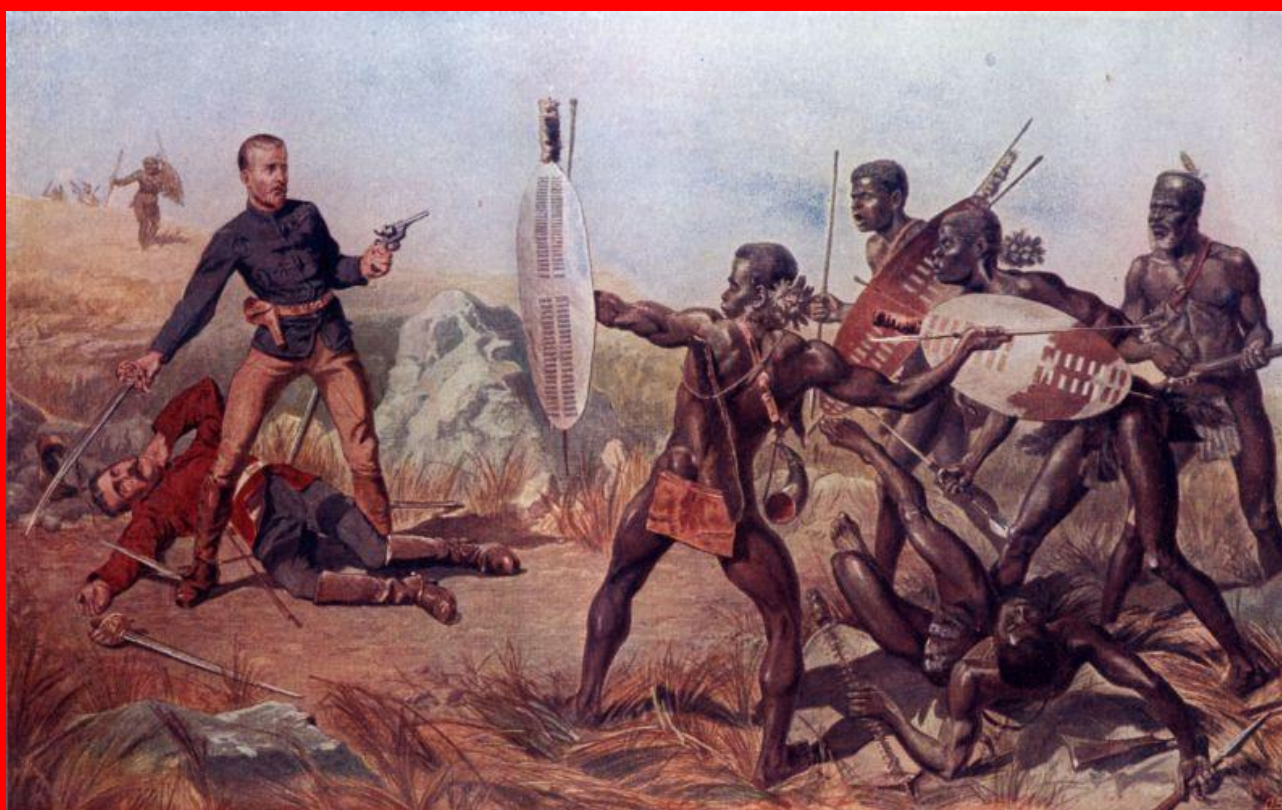


Jim Wallman

PRENDERE IL TORO PER LE CORNA

Battaglie contro gli aggressori imperialisti nel Regno Zulu nel 1879



PRENDERE IL TORO PER LE CORNA

Battaglie contro gli aggressori imperialisti nel Regno Zulu nel 1879

• Testo originale © Jim Wallman • Revisione del 23 maggio 2007 • www.jimwallman.org.uk •

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2012 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it
chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB5 – 1ª Edizione – Gennaio 2012

Elenco delle illustrazioni:

In copertina: Melville e Coghill difendono i “colori della Regina”, Charles Edwin Fripp.

Pagina 3: La battaglia di Isandhlwana, Charles Edwin Fripp, 1885.

Pagina 4: Guerrieri Zulu, incisione di Charles Edwin Fripp, 1879.

Pagina 5: La battaglia di Gingindlovu, incisione apparsa sull’Illustrated London News nel 1879.

Pagina 7: Tattica di combattimento Zulu (Tactique_de_bataille_zouloue.jpg: Barbe-Noire).

Pagina 8 (dall’alto in basso): Carica dei guerrieri Zulu, Arch. Webb, 1898; L’esercito Britannico entra nel Regno Zulu, 1879.

Pagina 10: La battaglia di Kambula, Melton Prior, 1879.

Pagina 11: La battaglia di Ntombe, Melton Prior, 1879.

INTRODUZIONE

Questo regolamento permette di simulare gli scontri che sono stati combattuti quando l'Esercito Britannico invase il Regno Zulu nel gennaio 1879. Le battaglie più famose sono ben note a tutti gli appassionati del genere, ma il presente regolamento è incentrato sui combattimenti minori che hanno visto coinvolti tra 500 e 2.000 Zulu da una parte e una compagnia di 120 Britannici dall'altra.

Per giocare occorrono delle miniature in scala 1/300 (6mm), anche se possono essere utilizzati senza problemi modelli di altre scale o persino dei semplici segnalini di carta.

I concetti fondamentali su cui si basa l'intero regolamento sono che la potenza di fuoco sprigionata da una compagnia di fanteria Britannica disposta in linea è potenzialmente devastante e che la Risolutezza e la tattica militare dei combattenti di entrambi gli schieramenti sono fondamentali per determinare l'esito dello scontro.



SEQUENZA DI GIOCO

Tutte le azioni si svolgono simultaneamente. I giocatori devono annotare (oppure comunicare all'arbitro) l'azione che intendono compiere durante il turno.

1. **Comunicare gli ordini** – I giocatori decidono quale azione effettuare tra quelle a loro disposizione (vedi la sezione “Comando e controllo”).
2. **Combattimento corpo a corpo** (tra le unità in contatto di base).
3. **Sparare.**
4. **Controllo della Risolutezza.**
5. **Movimento.**

COMANDO E CONTROLLO

Ogni giocatore controlla un singolo modello identificabile sul tavolo di gioco come il **Comandante in Capo**. È l'unica miniatura che agisce sempre secondo le intenzioni di chi la controlla e di fatto rappresenta il giocatore sul campo di battaglia.

Di solito, nelle partite ogni schieramento è organizzato secondo una **Struttura di Comando** in cui uno dei giocatori è il Comandante in Capo e ha sotto di sé altri giocatori/Comandanti Subordinati.



In ogni turno, il giocatore/Comandante può decidere di compiere UNA SOLTANTO delle azioni seguenti, annotandola o comunicandola all'arbitro all'inizio del turno:

1. Incoraggiare le truppe: Il Comandante fa un discorso di incitamento, compie un'azione temeraria o qualcosa di simile. Ovviamente perché sia di una qualche utilità occorre che ciò avvenga sotto gli occhi della maggior parte delle truppe sotto il suo comando – per cui non è possibile incitare qualcuno mentre ci si sta nascondendo al riparo di una roccia! Se viene compiuta in maniera efficace, questa azione permette di aumentare la Risolutezza delle truppe. Può essere compiuta soltanto se le truppe non sono ingaggiate in combattimento (non devono essere in corpo a corpo né impegnate a sparare) e non si stanno muovendo. Può essere effettuata mentre ci si trova sotto il fuoco nemico.

2. Impartire un ordine: Il Comandante dà un ordine. Nella maggior parte dei casi, ciò significa che ordina alle truppe sotto il suo comando di effettuare un'*Azione di Combattimento* (vedi sotto). Questa è l'unica situazione in cui il Comandante in Capo può comunicare direttamente ai Comandanti Subordinati le proprie intenzioni e direttive. L'ordine viene sentito dalle truppe entro 20cm se non ci sono conflitti a fuoco nel raggio di 60cm, oppure da quelle entro 10cm in caso contrario.

3. Muovere: Permette al modello del Comandante, ed esclusivamente a lui, di spostarsi sul campo di battaglia. Perché le truppe sotto il suo comando lo seguano è necessario impartire loro un ordine specifico.

4. Sparare: Il Comandante si unisce al fuoco effettuato dai suoi uomini oppure spara contro un bersaglio di sua scelta.

5. Duellare: Il Comandante ingaggia in prima persona uno scontro corpo a corpo.

Rischio personale

Se le truppe sotto la guida del modello del Comandante subiscono delle perdite durante un turno, il giocatore deve tirare 1D6 e consultare la tabella seguente per vedere se il Comandante stesso è stato ferito. Se stava incoraggiando le truppe durante il turno, occorre sottrarre un punto al risultato del dado.

| Percentuale di perdite subite dall'unità nel turno | Il Comandante è fuori combattimento (ferito gravemente o ucciso) | Il Comandante è ferito in maniera lieve | Il Comandante è incolume |
|--|--|---|--------------------------|
| Fino al 25% | 1 | 2 | 3,4,5,6 |
| 26% – 50% | 1 | 3 | 4,5,6 |
| 51% – 75% | 1,2 | 3 | 4,5,6 |
| 76% o più | 1,2 | 3,4 | 5,6 |

SCALA E MINIATURE

Sul tavolo di gioco, ogni miniatura 1/300 rappresenta un singolo soldato e su ogni base vanno posizionati cinque modelli.

Il campo di battaglia è in scala 1/300 e 1mm equivale a 30cm reali. Con questa proporzione, 30cm sul tavolo di gioco corrispondono a 100m nella realtà. In condizioni di buona visibilità e vento debole, i fucili Britannici dell'epoca avevano una gittata di circa 800m, pari a 244cm sul tavolo di gioco.

Le perdite da rimuovere dal campo di battaglia (e le altre regole in generale) sono espresse in numero di basi e non di singoli modelli.



AZIONI DI COMBATTIMENTO

Gli ordini che i Comandanti possono impartire alle proprie truppe sono definiti da una serie di *Azioni di Combattimento*. Il numero di queste Azioni di Combattimento è limitato, in quanto le truppe possono eseguire efficacemente soltanto le manovre che sono state addestrate a compiere. In battaglia non c'è tempo di provare nuove tattiche inusuali o manovre insolite, perché si rischia di andare incontro a una disastrosa disfatta.

I Comandanti possono ordinare di eseguire un'Azione di Combattimento a tutte le basi sotto il proprio comando oppure a una singola base. Nel caso di ordini non chiari o contraddittori, spetta all'arbitro interpretarli e decidere come risolvere la situazione.

Azioni di Combattimento permesse a tutte le truppe

Seguitemi: Le truppe seguono il Comandante. I soldati Britannici cercano di mantenere una formazione ordinata, mentre gli Zulu si spostano come un gruppo disordinato.

In marcia: Questo ordine deve anche specificare verso dove le truppe devono muovere. I soldati Britannici possono compiere movimenti coordinati, per esempio ruotando prima di spostarsi per mantenere la formazione, mentre gli Zulu si muovono come una massa caotica.

Carica!: Le truppe Britanniche innestano le baionette e attaccano il nemico più vicino al loro fronte. Gli Zulu corrono verso il nemico più vicino al loro fronte e lo attaccano. Se possibile, questa manovra viene effettuata a passo di corsa (vedi la sezione relativa al Movimento) e può protrarsi per diversi turni. Una volta impartito, questo ordine non può essere revocato finché le truppe non hanno raggiunto il nemico o sono costrette a indietreggiare come conseguenza di un Controllo della Risolutezza sfavorevole.

Riunirsi: Quando le truppe fuggono o battono in ritirata, con quest'ordine il Comandante può fermarne la rotta.

In formazione: Le truppe Britanniche si riorganizzano mettendosi in linea – solitamente dopo un ripiegamento o per prepararsi allo scontro. Gli Zulu si dispongono in una linea (alquanto disordinata) profonda da 3 a 6 basi.

Azioni di Combattimento permesse solo alle truppe Britanniche

Formare la linea: Le truppe si dispongono in una linea profonda due basi. Questa è la formazione standard dell'Esercito Britannico.

Aprire il fuoco!: L'intera unità spara contro gli avversari che ha di fronte. In alcuni casi, se necessario, l'attacco deve essere suddiviso tra più bersagli nemici. Il tiro continua contro il bersaglio più diretto finché non viene ordinato il *Cessare il fuoco* oppure finché *il bersaglio non si ritira*.

Cessare il fuoco: A volte, far smettere di sparare le proprie truppe può diventare un problema. Lancia 1D6 per ogni unità interessata, hai bisogno di ottenere un risultato di 4, 5, 6 perché l'ordine sia eseguito.

Azioni di Combattimento permesse solo ai guerrieri Zulu

Mettersi in riserva: Le truppe interessate da questo ordine si siedono fuori dal campo di battaglia, voltando le spalle al combattimento in modo da non essere invogliate a gettarsi nella mischia. Si tratta di un ordine solitamente impartito alle riserve (i *fianchi*).

Azioni di Combattimento non permesse

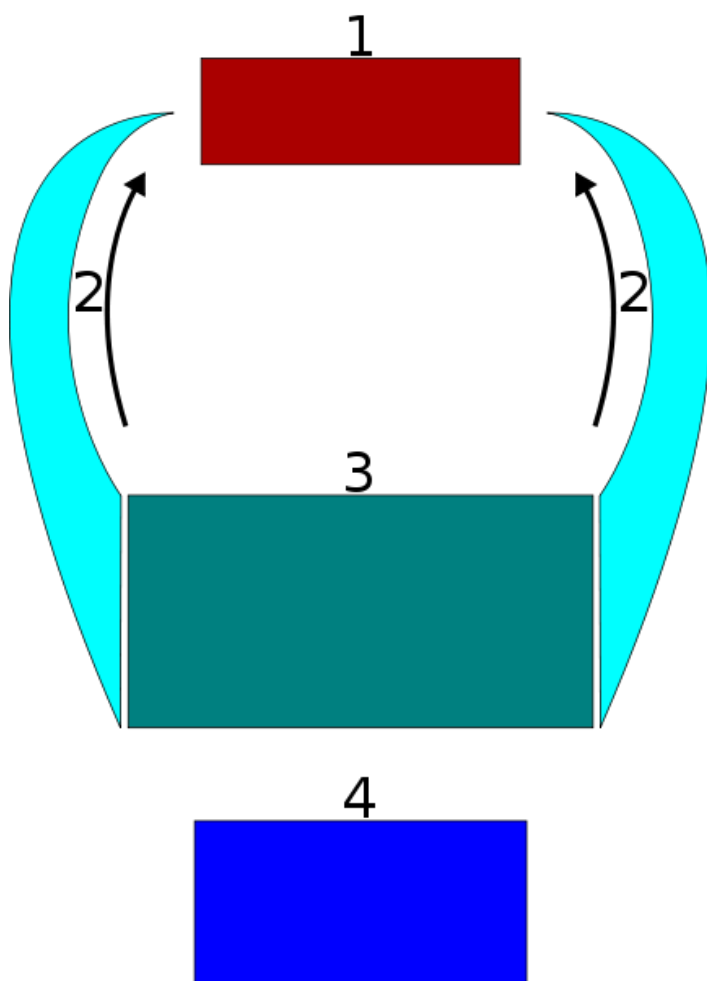
Gli Zulu non possono *Aprire il fuoco!* dato che i pochi guerrieri Zulu in possesso di armi da fuoco sparano quando lo ritengono più opportuno, senza coordinarsi con gli altri. Questo fattore è già considerato nelle meccaniche del combattimento. Lo stesso avviene nel caso di Zulu armati di lance.

Gli Zulu non possono nemmeno *Formare la linea*, ma cercano comunque di non farsi separare dai gruppi alleati più vicini per formare un esercito compatto. I Comandanti Zulu possono spostare le basi sotto il loro comando, ma non possono allinearle per schierare delle formazioni troppo regolari.

Altre azioni

Spetta all'arbitro definire e consentire altre Azioni di Combattimento particolari, necessarie per giocare singoli scenari.

TATTICA DI COMBATTIMENTO ZULU



Le Corna del Bufalo

1. Il nemico.
2. Le *corna* avanzano per circondare il nemico.
3. Il *petto* ingaggia il fronte nemico e lo costringe a tenere la posizione.
4. I *fianchi* restano in riserva e intervengono per dare il colpo di grazia al nemico.



MOVIMENTO

Guerrieri Zulu

| | |
|---------------------------------------|------|
| Strisciando e cercando di nascondersi | 5cm |
| Velocità normale | 15cm |
| Corsa | 20cm |

Gli Zulu possono muoversi di Corsa soltanto per due turni ogni sei.

Truppe Britanniche

| | |
|--------------------|------|
| Velocità normale | 10cm |
| Marciando in linea | 7cm |
| Carica o Ritirata | 15cm |

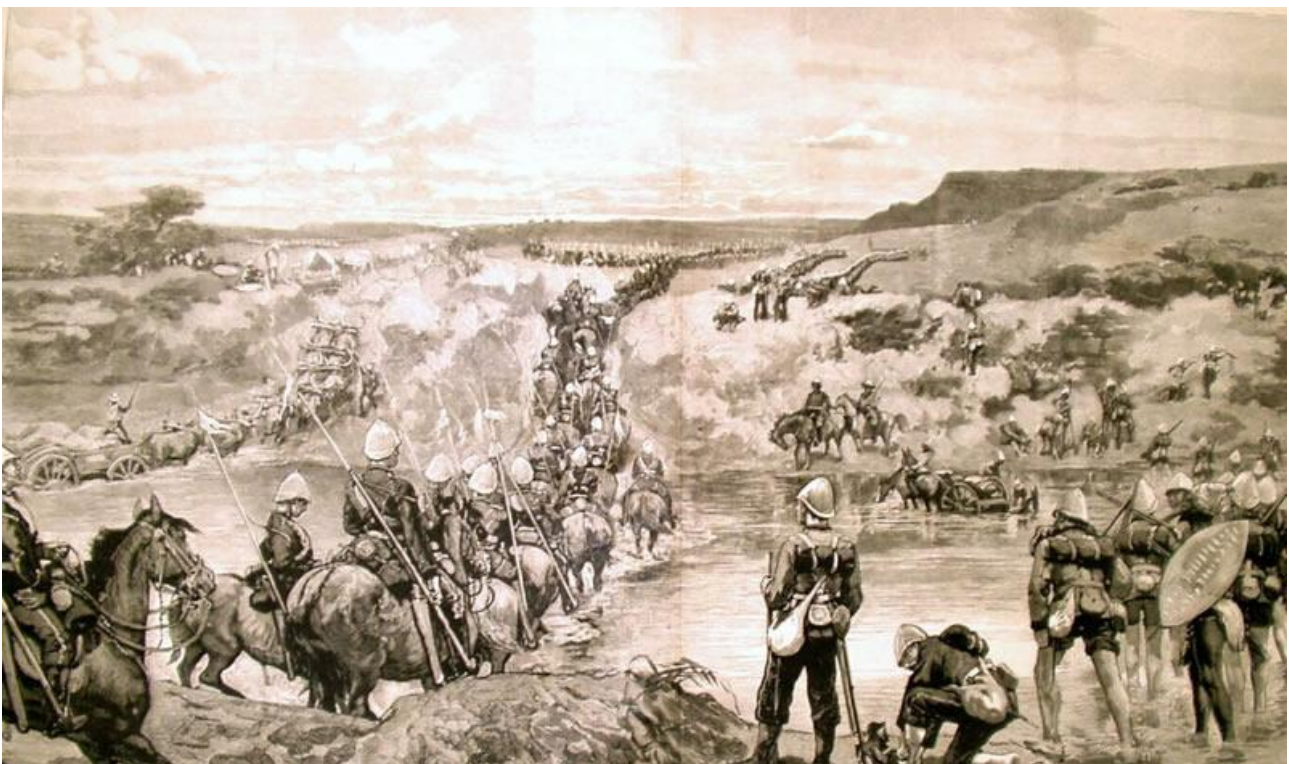
Soldati a cavallo / Boeri

| | |
|-------------------|------|
| Velocità normale | 15cm |
| Carica o Ritirata | 30cm |

I Boeri e le altre truppe europee non Britanniche possono muoversi a passo di Carica soltanto un turno ogni tre, mentre possono battere in Ritirata ogni turno se necessario.

Carri

| | |
|------------------|-----|
| Velocità normale | 5cm |
|------------------|-----|



RISOLUTENZA

Questo fattore misura quanto un'unità di soldati è disposta ad avvicinarsi verso il nemico e determinata nell'avanzare. Punteggi molto bassi di Risolutezza possono costringere le truppe a battere in ritirata.

Devi tirare 1D6 ogni volta che le tue truppe:

- Ricevono l'ordine di mettersi In marcia verso il nemico.
- Il nemico si muove verso di loro.
- La prima volta che i Guerrieri Zulu vedono il nemico.
- Alla fine di ogni turno in cui hanno combattuto in mischia.
- Quando si trovano sotto il fuoco nemico.*

* Un'unità si considera *sotto il fuoco nemico* quando è il bersaglio diretto degli spari dell'avversario oppure si trova adiacente a un'unità alleata che subisce il fuoco nemico. Il Controllo della Risolutezza va effettuato anche se l'unità non subisce perdite dall'attacco.

Modificatori:

- +2 Guerrieri Zulu che vedono il nemico la prima volta.
- +2 Le truppe sono *Infervorate*.
- +1 Il Comandante ha scelto di *Incoraggiare le truppe* durante il turno.
- +1 Truppe Britanniche in linea.
- +1 Truppe Britanniche o Boeri dietro un riparo.
- 1 Il Comandante dell'Unità è fuori dalla linea di vista (eccetto i Boeri).
- 1 Le truppe sono *Estremamente Nervose*.
- 1 Per ogni base persa durante il turno.
- 1 Per ogni 20% di perdite subite dall'unità dall'inizio della battaglia.
- 1 Truppe di ausiliari Swazi.
- 1 Un'unità alleata e adiacente è fuggita durante il turno precedente.
- 2 Le truppe sono *Terrorizzate*.
- 2 Truppe Britanniche in linea attaccate sul fianco.
- 2 Truppe del Contingente Nativi di Natal (NNC).

| Punteggio | Risultato |
|------------|---|
| 9 o più | Esaltate – Le truppe avanzano verso il nemico e lo caricano (se possibile). |
| Da 3 a 8 | Determinate – Le truppe eseguono gli ordini. |
| Da 0 a 2 | Demoralizzate – In questo turno le truppe non si avvicinano al nemico. Gli Zulu possono comunque estendere il proprio fronte per accerchiare gli avversari. |
| Da -1 a -3 | Estremamente Nervose – Invece di eseguire gli ordini, le truppe si allontanano dal nemico di una distanza pari alla metà di quella percorsa a velocità normale. |
| Da -6 a -4 | Terrorizzate – Le truppe fuggono dal nemico finché non gli viene ordinato di <i>Riunirsi</i> o non sono costrette a eseguire un nuovo Controllo della Risolutezza che ottiene un risultato migliore. |
| -7 o meno | Salvate la Pelle! – L'unità si disperde fuggendo dal campo di battaglia e non può più prendere parte al combattimento. |

SPARARE

Possono sparare soltanto le prime due file di ogni unità.

Tira 1D6 per ogni base Britannica che spara.

Tira 1D6 per ogni base di Zulu o Swazi che scaglia le lance.

Tira 1D6 per ogni base di NNC che spara.

Modificatori:

- +1 Bersaglio stazionario.
- 1 L'unità che spara si trova sotto il fuoco nemico.
- 1 Metà o più dell'unità bersaglio si trova al riparo.
- 2 L'unità attaccante sta sparando mentre si muove.

Nella tabella sottostante, individua il tipo di truppa che sta sparando e la distanza dal bersaglio. Il numero indica il risultato minimo da ottenere per mettere a segno un colpo con successo. Ogni attacco che colpisce elimina una base dell'unità nemica. Il simbolo – indica che non è possibile colpire il nemico a quella distanza.

| Truppa / Distanza fino a... | 10cm | 30cm | 60cm | 120cm | Oltre 120 cm |
|-----------------------------|------|------|------|-------|--------------|
| Fucilieri Britannici | 3+ | 4+ | 5+ | 6+ | 7+ |
| 10 basi di NNC | 4+ | 5+ | 6+ | 7+ | – |
| Comandanti | 6+ | 7+ | – | – | – |
| Lancieri Zulu* | 6+ | – | – | – | – |
| Boeri a piedi | 3+ | 4+ | 4+ | 5+ | 6+ |
| Boeri a cavallo | 3+ | 4+ | 6+ | 7+ | – |

* Gli Zulu devono obbligatoriamente attaccare a distanza se non si stanno muovendo e si trovano entro 10cm dal nemico. Dato che nella maggior parte dei casi scagliano delle lance, gli Zulu possono “sparare” soltanto una volta per partita.



CORPO A CORPO

Tira 1D6 per ogni base in contatto con il nemico. Somma il risultato di tutti i dadi e dividi per 10 (arrotondando per eccesso). Il totale ottenuto indica il numero di basi nemiche uccise durante il corpo a corpo.

Fattori che influenzano il combattimento corpo a corpo

Se l'attaccante sta combattendo corpo a corpo contro un nemico che sta difendendo una fortificazione, un accampamento difeso da carri o una postazione equivalente, deve dividere il totale dei dadi lanciati per 20 invece che per 10.

Ogni base Britannica che carica con le baionette innestate ottiene un bonus di +1 al risultato del dado durante il primo turno di combattimento corpo a corpo.

Esempio

4 basi di Britannici affrontano 7 basi di Zulu in un combattimento corpo a corpo in campo aperto.

Turno 1

I Britannici tirano 4D6 e ottengono: $2 + 5 + 5 + 2 = 14$ diviso 10 = 1,4 arrotondato a 1 base di Zulu uccisa.

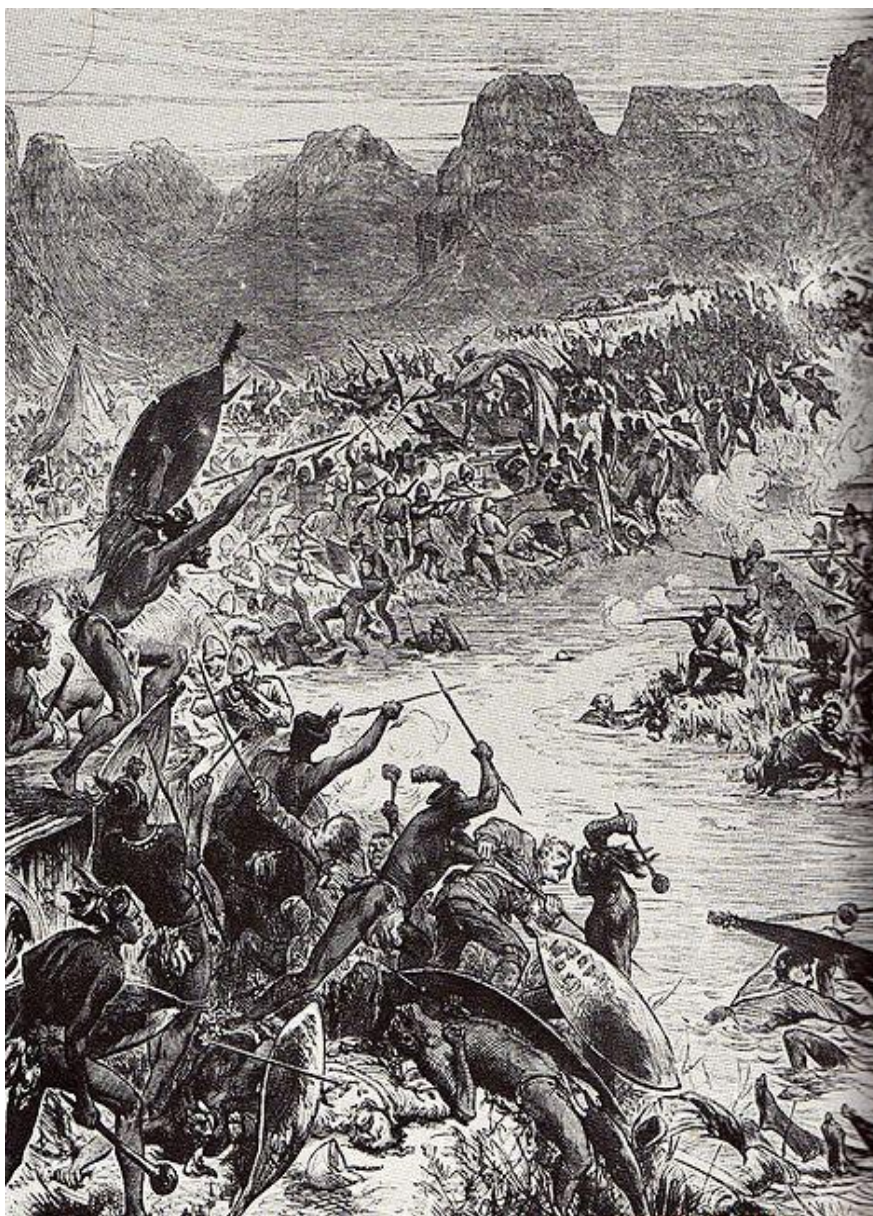
Gli Zulu tirano 7D6 e ottengono: $3 + 4 + 1 + 2 + 1 + 4 = 15$ diviso 10 = 1,5 arrotondato a 2 basi Britanniche uccise.

Turno 2

I Britannici tirano 2D6 e ottengono: $6 + 5 = 11$ diviso 10 = 1,1 arrotondato a 1 base di Zulu uccisa.

Gli Zulu tirano 6D6 e ottengono: $1 + 1 + 3 + 6 + 5 + 5 = 21$ diviso 10 = 2,1 arrotondato a 2 basi Britanniche uccise.

Tutte le basi Britanniche vengono spazzate via.



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. 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