

Jim Wallman

NEMICI GAGLIARDI

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 CHIMERAE HOBBY GROUP.



INFORMAZIONI PER L'ARBITRO

Mappa

Lo scontro si svolge in una campagna quasi pianeggiante, con macchie di arbusti e alcune zone di erba alta.

La pista che conduce a Fort Stalwart si snoda lungo questo territorio. I carri sono obbligati a muoversi esclusivamente lungo la strada tracciata, altrimenti rischiano di impantanarsi o rimanere danneggiati.

Schieramento

Il tavolo di gioco deve essere almeno di 150cm × 90cm e la pista per il forte deve attraversarlo nel senso della lunghezza.

Non devono esserci troppe zone di erba alta e nessuna di queste deve trovarsi entro 15cm dalla strada.

Il giocatore degli Zulu deve disegnare una mappa del campo di battaglia e utilizzarla per pianificare i propri movimenti nascosti.

Le truppe Britanniche entrano da un lato del tavolo, gli Zulu da quello opposto. L'arbitro può permettere a un piccolo contingente di esploratori Zulu di iniziare il gioco già nascosti.

Regole speciali per l'arbitro

Movimenti nascosti

Gli Zulu cercano di nascondersi tra l'erba alta o nelle macchie di cespugli.

Possono farlo soltanto se si muovono strisciando oppure restano fermi. Non appena si muovono, devono essere posizionati sul campo di battaglia.

Anche se rimangono stazionari, i Britannici hanno la possibilità di individuarli. Hanno diritto a tirare 1D6 per ogni Comandante a cavallo, per ogni base di Boeri a cavallo e per ogni 10 basi di fanteria Britannica. Le truppe NNC non vanno contate ai fini di questa regola. Per individuare il nemico con successo è necessario ottenere il risultato riportato nella tabella seguente. Ricorda che il terreno non pianeggiante blocca la linea di vista.

Osservatore	Bersaglio statico	Bersaglio che striscia
In movimento	6	5,6
Immobile	5,6	4,5,6

Carri fuori dalla pista

Ogni volta che un carro si muove fuori dalla pista, lancia 1D6 e consulta la tabella seguente.

Risultato	Effetti
1	Asse spezzato. Il carro è fuori gioco.
2	Carro impantanato. Per poter riprendere a muoversi, devi ottenere un risultato di 6 lanciando 1D6. Il tiro può essere ritentato a ogni turno.
3-6	Nessuna conseguenza.

Formare un cerchio di carri (solo Britannici): Si tratta di una manovra difficoltosa. I carri devono essere disposti in cerchio, quindi i buoi che li trainano devono essere staccati e i carri vanno spostati a mano per metterli nella giusta posizione. Questa operazione richiede 20 uomini per ogni carro e i mezzi condotti a mano si spostano di 2,5cm per turno.

I buoi devono quindi essere riuniti all'interno del cerchio e le truppe in difesa si dispongono sui

carri (15 uomini per mezzo).

Razziare i buoi (solo Zulu): Gli Zulu possono staccare i buoi dai carri e rubarli. Occorrono due turni e 10 uomini per compiere questa operazione. Cinque uomini (una base) possono condurre via fino a 32 buoi, alla velocità di 8cm per turno. Se vengono attaccati o sono costretti a combattere, i razziatori non possono ovviamente più controllare il bestiame, che a ogni turno si sposta di 8cm in una direzione casuale. Se qualcuno spara contro gli animali, questi fuggono precipitosamente in preda al panico, muovendosi di 15cm in una direzione casuale. Se la mandria calpesta un'unità, ha diritto a sferrarle un attacco proprio come se fosse un combattimento corpo a corpo, con un modificatore di -1 a ogni dado se travolge i Britannici e di -2 se si abbatte sugli Zulu.

LE TRUPPE BRITANNICHE

Composizione:

Compagnia C, 4° Battaglione Fucilieri di Sua Maestà South London, 120 uomini (24 basi).

Compagnia E, 6° Contingente Nativi di Natal, numero incerto a causa delle molte diserzioni.

Svariati carri con guidatori.

Di recente le colonne dei rifornimenti dirette a Fort Stalwart hanno subito numerosi attacchi da parte di bande di razziatori Zulu.

Il Comandante in Capo ha ordinato di proteggere l'ultima colonna con un'adeguata scorta militare.

I Fucilieri Reali di Sua Maestà South London sono appena arrivati nel Regno Zulu e sono certi che non ripeteranno gli errori commessi dalle truppe Britanniche – per così dire poco determinate – che li hanno preceduti. I Fucilieri hanno una storia lunga e onorevole, costellata di massacri ai danni dei nativi. Sono le truppe perfette per questa missione.

I carri devono arrivare al forte a tutti i costi, perché il comandante della guarnigione è rimasto quasi a secco del suo vino Porto preferito. Non c'è tempo da perdere.

Regole speciali per i Britannici

Formare un cerchio di carri: Si tratta di una manovra difficoltosa. I carri devono essere disposti in cerchio, quindi i buoi che li trainano devono essere staccati e i carri vanno spostati a mano per metterli nella giusta posizione. Questa operazione richiede 20 uomini per ogni carro e i mezzi condotti a mano si spostano di 2,5cm per turno.

I buoi devono quindi essere riuniti all'interno del cerchio e le truppe in difesa si dispongono sui carri (15 uomini per mezzo).

Mappa

Lo scontro si svolge in una campagna quasi pianeggiante, con macchie di arbusti e alcune zone di erba alta.

La pista che conduce a Fort Stalwart si snoda lungo questo territorio. I carri sono obbligati a muoversi esclusivamente lungo la strada tracciata, altrimenti rischiano di impantanarsi o rimanere danneggiati.

LE TRUPPE ZULU

Composizione:

I Kwajimbu Impi, all'incirca 1.000 guerrieri (200 basi).

I Kwajimbu Impi sono formati da guerrieri alle prime armi, ansiosi di combattere in battaglia. Devono ancora *bagnare le proprie lance* (cioè uccidere un nemico) e sono profondamente irritati per essere arrivati troppo tardi per poter prendere parte al massacro di Islandhwawa.

Come tutti sanno, un guerriero non può prendere moglie finché non ha bagnato la sua lancia, per cui tutti gli Zulu sono molto ansiosi di combattere per poter avere una donna.

Inoltre i Britannici si spostano solitamente con un gran numero di buoi e altro bestiame. Dato che questi animali sono la principale moneta di scambio tra gli Zulu, si prospetta anche la possibilità di razziare un bottino considerevole.

Le motivazioni degli Zulu sono quindi sesso e ricchezza. Cosa potrebbero volere di più?

Gli esploratori hanno individuato un piccolo contingente Britannico, con carri e buoi, in movimento verso nord, diretto verso uno dei loro forti. I Kwajimbu Impi sono in netta superiorità numerica e hanno la possibilità di cogliere due piccioni con una fava.

Regole speciali per gli Zulu

Razziare i buoi: Gli Zulu possono staccare i buoi dai carri e rubarli. Occorrono due turni e 10 uomini per compiere questa operazione. Cinque uomini (una base) possono condurre via fino a 32 buoi, alla velocità di 8cm per turno. Se vengono attaccati o sono costretti a combattere, i razziatori non possono ovviamente più controllare il bestiame, che a ogni turno si sposta di 8cm in una direzione casuale. Se qualcuno spara contro gli animali, questi fuggono precipitosamente in preda al panico, muovendosi di 15cm in una direzione casuale. Se la mandria calpesta un'unità, ha diritto a sferrarle un attacco proprio come se fosse un combattimento corpo a corpo, con un modificatore di -1 a ogni dado se travolge i Britannici e di -2 se si abbatte sugli Zulu.

Mappa

Lo scontro si svolge in una campagna quasi pianeggiante, con macchie di arbusti e alcune zone di erba alta.

La pista che conduce a Fort Stalwart si snoda lungo questo territorio. I carri sono obbligati a muoversi esclusivamente lungo la strada tracciata, altrimenti rischiano di impantanarsi o rimanere danneggiati.

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

In copertina: The Zulu War: Defending a Laager Against a Zulu Attack, William Heysham Overend

#CHB5sc1 – 1ª Edizione – Gennaio 2012 • Copyright © 2012 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati