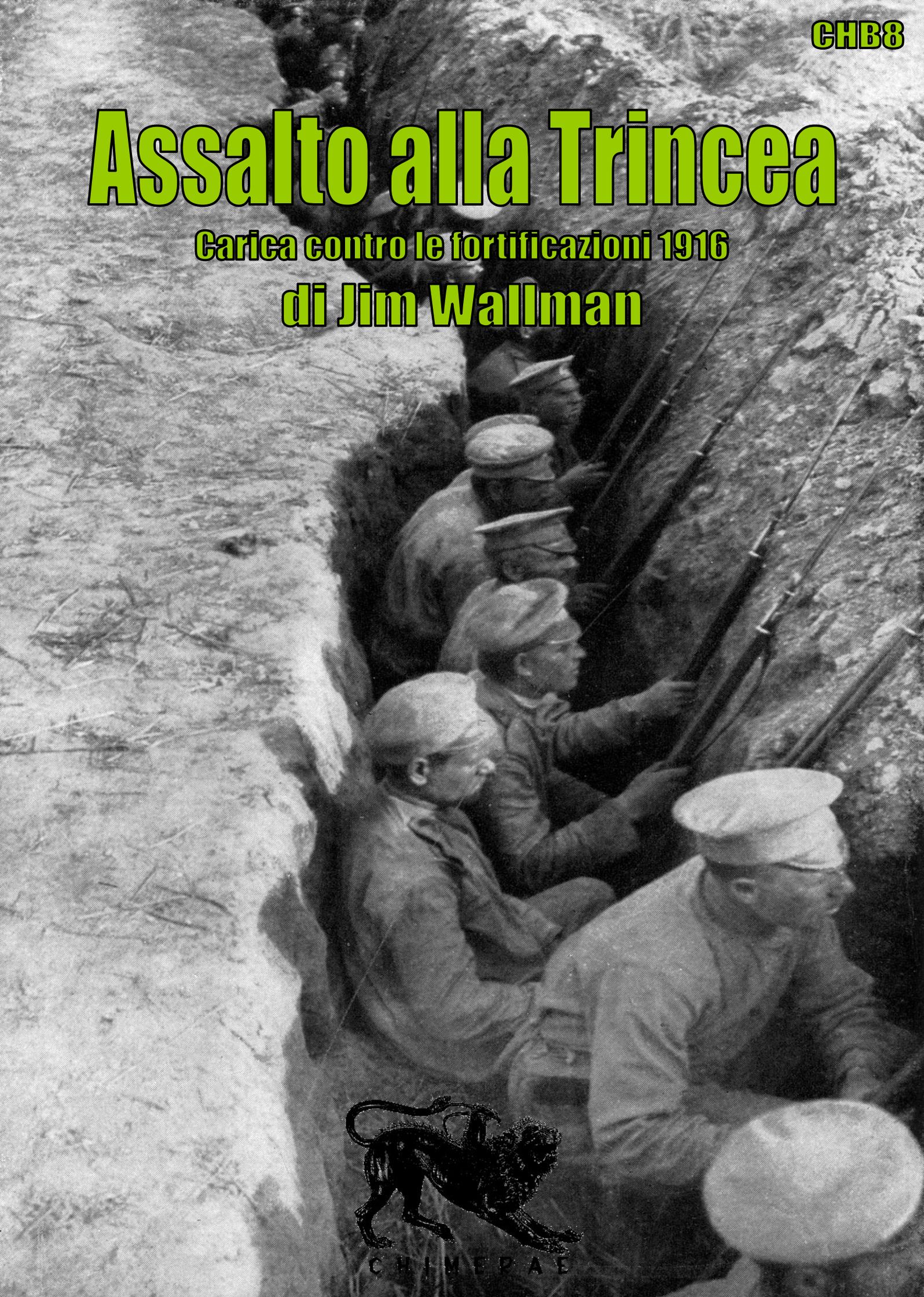


CHB8

Assalto alla Trincea

Carica contro le fortificazioni 1916

di Jim Wallman



CHIMEDAE

Assalto alla Trincea

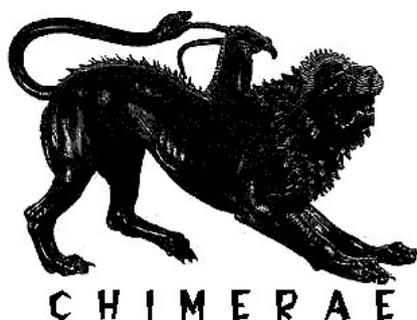
Carica contro le fortificazioni 1916

Versione 1 • Testo originale © Jim Wallman 2008 • www.jimwallman.org.uk

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

Copyright © 2015 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB8 – 1ª Edizione – Maggio 2015

Illustrazioni

In copertina: Truppe russe in attesa di un attacco tedesco, National Geographic Magazine, Volume 31 (1917), pag. 379.

Pag. 3: Mitragliere belga di guardia in una trincea, edizione del mese di agosto 1918 della rivista The War Pictorial.

Pag. 4: Truppe britanniche utilizzano un periscopio e uno specchio da trincea per osservare la terra di nessuno, circa 1916-1918.

Pag. 5: Fanteria britannica della Reale Divisione Navale abbandonano le trincee per attaccare i turchi all'arma bianca durante la Battaglia di Gallipoli, The War Illustrated, 31 luglio 1915.

Pag. 6: Carro armato Mk IV Hyacinth del Battaglione H finito in una trincea tedesca il 20 novembre 1917, il primo giorno della battaglia di Cambrai, Francis W. Halsey, copyright 1919, The Literary History of the World War, Volume III.

Pag. 7: Attacco francese contro una trincea tedesca, Fiandre 1917, probabilmente durante la battaglia di Ypres (Passchendaele), Die Große Zeit. Illustrierte Kriegsgeschichte, seconda parte, Berlin 1920, p. 345.

Introduzione

Lo scopo di questo regolamento è di simulare la carica attraverso la terra di nessuno durante un tipico assalto di un battaglione nel 1916.

Questi assalti potevano avere degli esiti estremamente diversi – da un successo completo a una disfatta devastante – e molti fattori contribuivano a influire sul risultato, su tutti un'abbondante dose di fortuna.

Il gioco è semplice e veloce e, per far ciò, spesso si è preferito ignorare alcuni dettagli tecnici troppo minuziosi.

Unità

Ogni compagnia di fanteria è rappresentata da otto basi di fanteria e da un singolo modello di ufficiale.

Alcune compagnie hanno una o due basi di mitragliatrici Lewis.

Le truppe di fanteria in difesa sono composte da un numero minore di basi di fucilieri e mitragliatrici rispetto agli attaccanti – solitamente otto basi di fucilieri e due di mitragliatrici.

Un battaglione britannico attaccante è formato da quattro compagnie più un Quartier Generale, il che permette di far giocare contemporaneamente fino a quattro o cinque persone.

Se ci sono più partecipanti, alcuni possono assumere il ruolo dei difensori invece di lasciarlo all'arbitro.

Le miniature utilizzate per giocare possono essere di qualsiasi dimensione, ma i modelli 1/300 o 6mm sono ideali in quanto si adattano meglio alla scala del terreno.



Scala

1 turno = 3-4 minuti.

1 cm = 5 m.

Base di fanteria = fronte di 5 cm e con una profondità adeguata, ridotta al minimo indispensabile visto che la fanteria si schiera in lunghe linee il più possibile sottili.

Fronte della compagnia = 40 cm.

Area di gioco

Teoricamente dovrebbe rappresentare la linea delle trincee del difensore e quella da cui partono gli attaccanti.

In pratica, occorre distanziare le due linee di 150-200 cm. Il campo di battaglia deve essere abbastanza ampio da permettere di schierare un battaglione in linea – per cui dovrebbe misurare almeno 160 cm di larghezza.

Se c'è spazio, il difensore può avere una seconda linea di trincee a circa 30-50 cm di distanza dietro la prima.

Sequenza di gioco

Prima di iniziare. Fuoco di sbarramento – tira per vedere se il bombardamento preliminare colpisce dei bunker.

1. **Artiglieria** – determina il punto di impatto e gli effetti del tiro di artiglieria.
2. **Fuoco diretto** – avviene simultaneamente sia per l'attaccante che per il difensore.
3. **Morale della compagnia.**
4. **Movimento dell'attaccante** (a meno che non sia immobilizzato)
5. **Movimento del difensore** (a meno che non sia immobilizzato)
6. **Combattimento corpo a corpo.**
7. **Tira per liberare le unità.**

Comunicazioni

Una volta che l'assalto è iniziato, i giocatori non possono discutere tra loro i piani strategici e le azioni da intraprendere, a meno che i rispettivi modelli degli ufficiali non siano in contatto di base o non abbiano accesso a un collegamento telefonico.

I giocatori possono sempre mandare agli altri partecipanti una staffetta con una nota scritta. Questo messaggero si sposta sul campo di battaglia seguendo le normali regole e può rimanere ucciso. Se ciò accade, il messaggio si considera perduto.



Fuoco di sbarramento

I difensori iniziano il gioco al riparo nei loro bunker. Normalmente dovrebbero esserci due o tre di queste fortificazioni di fronte al battaglione attaccante.

Il fuoco di sbarramento si concentra sui reticolati di filo spinato e sulle trincee nemiche.

In questa fase, i proiettili vaganti si considerano cadere nella terra di nessuno (questo fattore potrebbe essere importante se gli attaccanti decidono di sfruttare le ultime fasi del bombardamento per avvicinarsi al nemico).

C'è una piccola possibilità che venga colpito un bunker. Se ciò accade, il suo ingresso è bloccato e ritarda lo schieramento in campo delle truppe al suo interno. L'arbitro tira 1d6 per ogni bunker che si trova nella gittata del fuoco di sbarramento – un risultato di 5 o 6 indica che è stato colpito.

Gli attaccanti non sanno se, quali o quanti bunker hanno danneggiato, ma l'arbitro ne prende nota e lo comunica ai giocatori in difesa (se ce ne sono).

Il fuoco di sbarramento potrebbe anche creare dei varchi nei reticolati, nei punti decisi dall'arbitro.

Assalto alla trincea

Una volta che il bombardamento è terminato, i difensori possono uscire dai bunker, al ritmo di una base per turno.

Le basi devono quindi muoversi lungo le trincee fino alle postazioni loro assegnate.

Se l'entrata del bunker è stata bloccata dal fuoco di sbarramento, occorrono 1d6 turni per liberarla.



Fase 1: Artiglieria

Non appena si accorgono di essere sotto attacco e per tutta la durata dell'assalto, i tedeschi bersagliano la terra di nessuno con la propria artiglieria.

Il tiro è alquanto casuale e, in ogni turno, nella terra di nessuno arrivano 1d6 proiettili di artiglieria.

Il punto di impatto dei colpi viene determinato casualmente utilizzando la Griglia del Tiro di Artiglieria che trovi tra le pedine e deve essere segnato sulla mappa.

Per ogni unità che si trova entro 10 cm dal punto di impatto, il difensore tira 1d6:

1, 2 o 3 = Immobilizzata

4, 5, o 6 = Uccisa

Fase 2: Fuoco diretto

Le unità che sparano non possono muoversi nelle fasi 4 o 5.

L'effetto delle diverse armi è rappresentato dal numero di "colpi" che possono sparare.

Questi colpi possono essere diretti contro uno stesso bersaglio o contro obiettivi differenti, a patto che si trovino adiacenti l'uno all'altro e che siano dello stesso tipo (per esempio, tutti i bersagli si stanno muovendo sul terreno aperto oppure sono immobilizzati).

Gli effetti del fuoco diretto sono simultanei.

Bersaglio	Fucile	Mitragliatrice
Si muove sul terreno aperto	2 colpi	4 colpi
Immobilizzato o stazionario sul terreno aperto	1 colpo	2 colpi
In trincea o in un nido di mitragliatrice	0 colpi	1 colpo

Tira 1d6 per ogni colpo:

Risultato:	1	2	3	4	5	6
Fino a 100cm	-	-	Immobilizzato	Immobilizzato	Immobilizzato	Ucciso
Oltre 100cm	-	-	-	-	Immobilizzato	Ucciso

Fase 3: Morale della compagnia

Dopo che una compagnia ha subito il 50% o più di perdite, deve tirare 1d6 **in ogni turno**, con un modificatore di -1 se era Nervosa nel turno precedente.

Risultato	Effetti
4 o più	Tutto OK: continua a combattere normalmente.
2 o 3	Nervosa: non può avanzare (ma può ritirarsi, a meno che non sia immobilizzata).
1 o meno	Demoralizzata: deve dirigersi verso la trincea da cui è partita appena è in grado di muoversi. I difensori scappano verso la linea difensiva arretrata. Se c'è un nemico entro 15 cm, si arrende.

Fasi 4 e 5: Movimento

La fanteria si muove di 40 cm sul terreno aperto.

Per oltrepassare un reticolato nemico in cui c'è un varco aperto oppure un reticolato amico, raddoppia la distanza necessaria ai fini del movimento.

Per oltrepassare un reticolato nemico, quadruplica la distanza necessaria ai fini del movimento (in questo caso, l'unità apre un varco in quel punto per il resto della partita).

La fanteria che corre si sposta di 50 cm sul terreno aperto o attraverso i varchi nei reticolati, oppure di 15 cm se oltrepassa un reticolato.

Il movimento nelle trincee è ridotto a 20 cm.

I carri armati si spostano di 30 cm in qualsiasi terreno.

Se devono attraversare una trincea o un terreno paludoso, rimangono impantanati so ottengono un risultato di 1 o 2 su 1d6.

Se attraversano un reticolato, vi aprono automaticamente un varco.



Fase 6: Combattimento corpo a corpo

Se l'attaccante raggiunge una trincea occupata dal nemico, può verificarsi uno scontro corpo a corpo.

Posiziona ogni base attaccante contro una nemica (fino a una massimo di superiorità numerica di due a uno) e determina il risultato di ogni singolo scontro tirando 1d6 per ogni fazione, applicando i modificatori che seguono:

Se è in inferiorità numerica	-2
Se la compagnia è Demoralizzata	-2
Se è con le "spalle al muro" (vedi sotto)	-1
Se è un'unità di addetti alla mitragliatrice	-1
Se è armata con bombe a mano	+1

Chi ottiene il risultato più alto vince lo scontro.

Se il vincitore ha la meglio per 1 o 2 punti, lo sconfitto deve arretrare di 15 cm. Se non può farlo, si considera con le "spalle al muro" nel turno seguente.

Se il vincitore ha la meglio per 3 o 4 punti, lo sconfitto viene ucciso.

Se il vincitore ha la meglio per 5 o più punti, lo sconfitto viene catturato.



Fase 7: Liberare le unità

Tira 1d6 per ogni base immobilizzata e applica i modificatori che seguono:

Se non ci sono ufficiali entro 40cm	-1
Se la compagnia è Nervosa	-1
Se la compagnia è Demoralizzata	-2

Devi ottenere un risultato di 2 o più per liberare la base, in modo che non sia più immobilizzata.

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.

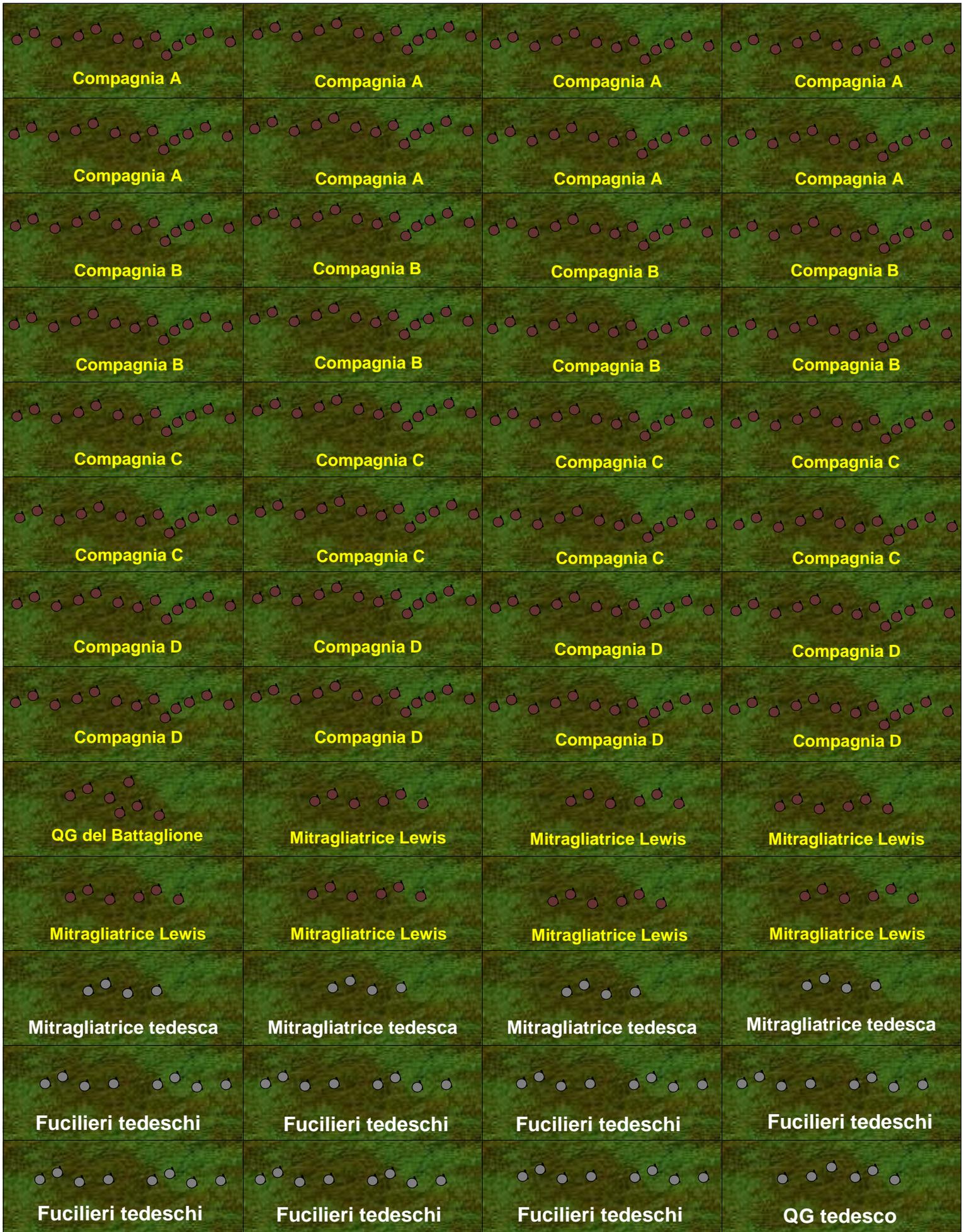
Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

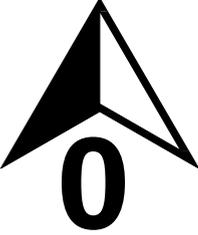
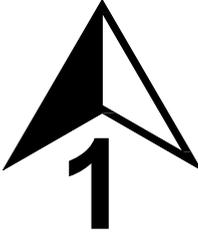
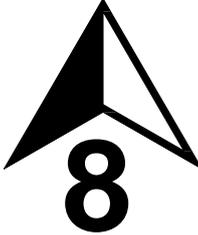
Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

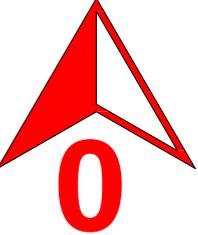
Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

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

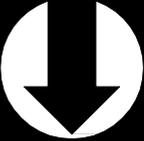
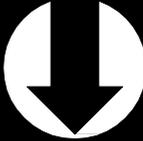
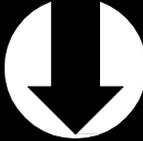
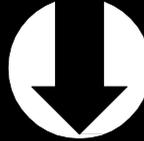
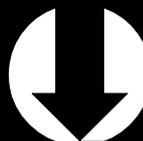
www.chimerae.it



					(Posizionali in modo equidistante lungo i bordi della mappa & tira 1D10 per ogni direzione per determinare il punto di impatto dei colpi)
					

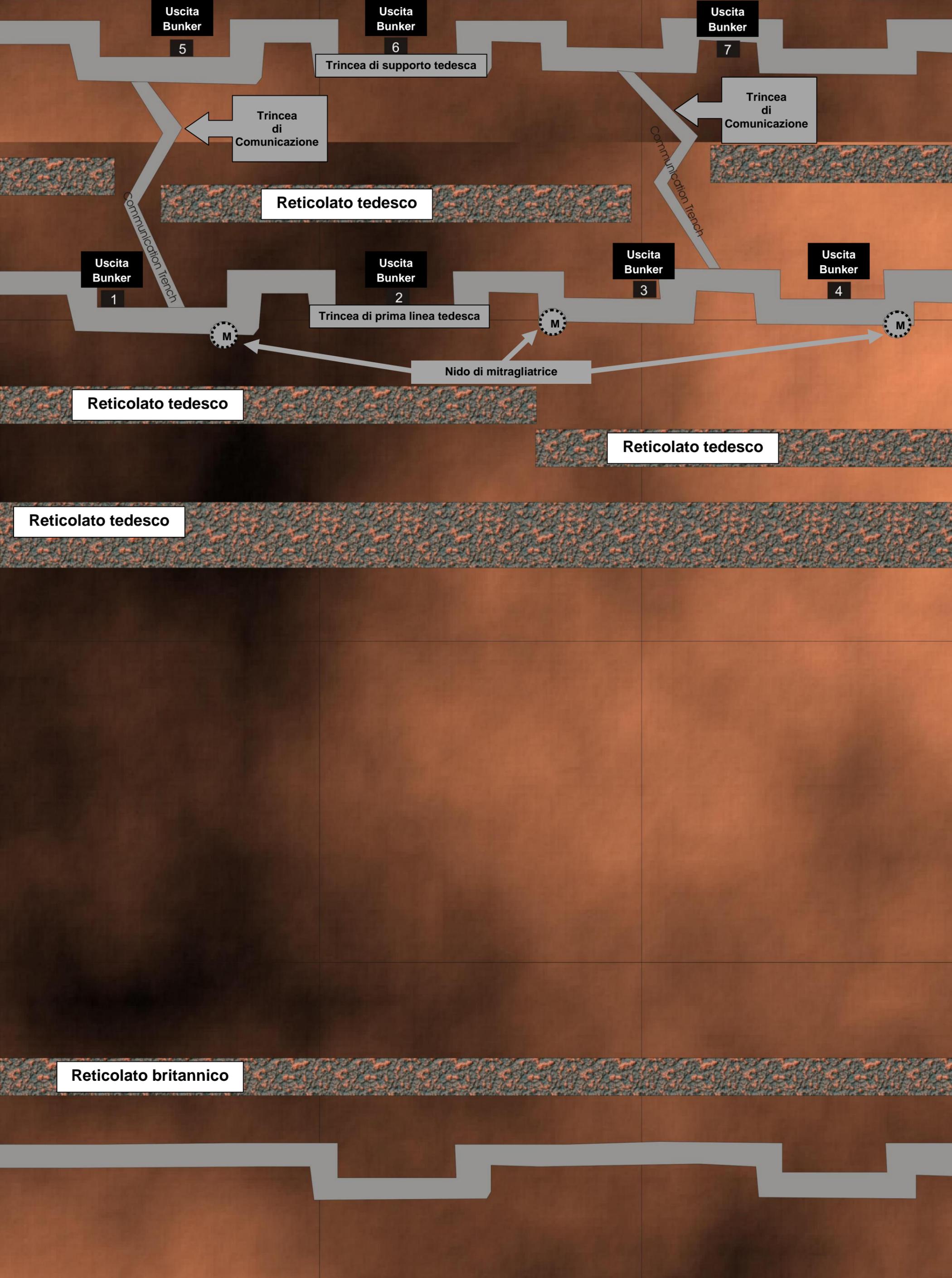
					Griglia del Tiro di Artiglieria
					

					
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--

BUNKER 1	BUNKER 2	BUNKER 3	BUNKER 4	BUNKER 5	BUNKER 6
					

 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato
 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato
 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato
 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato	 Varco nel reticolato

 Nido di mitragliatrice	 Nido di mitragliatrice	 Nido di mitragliatrice	 Nido di mitragliatrice	 Nido di mitragliatrice	 Nido di mitragliatrice
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------



10cm = 50m