

# Lens 1648 - Si raggiunge il reggimento!

Dove si narra di come i moschettieri raggiunsero il reggimento in campagna  
(liberamente tratto da *Vent'anni dopo*, cap XXXIII - *Il monaco* di Alexandre Dumas).

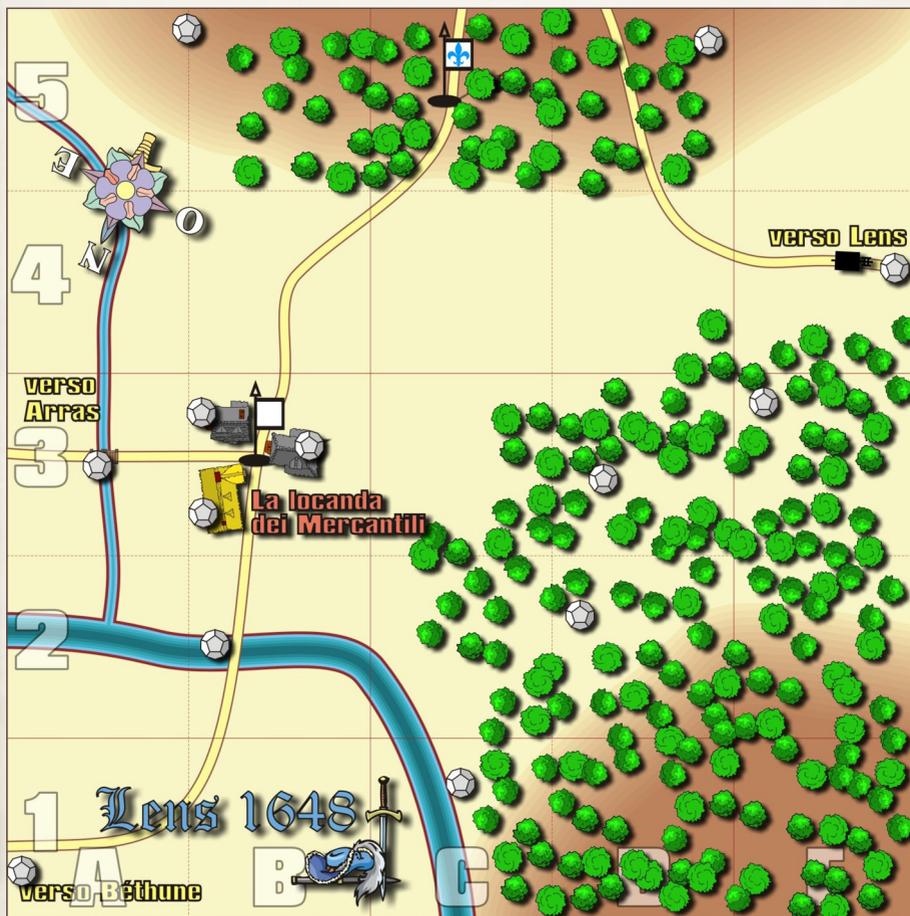
## Antefatto

Ne *I tre moschettieri* Alexandre Dumas racconta, in una terribile scena, l'esecuzione di Milady de Winter (alias contessa de la Fère, moglie di Athos) da parte del boia di Béthune, presenti i tre moschettieri (Athos, marito della condanna, Porthos e Aramis), d'Artagnan e lo stesso barone de Winter. Nel successivo romanzo dello stesso autore, *Vent'anni dopo*, il figlio della coppia, Giovanni Francesco de Winter, alias Mordaunt, vuole vendicare la morte della madre.

## Premessa

Siamo in Francia, nei pressi di Lens il 18 agosto 1648. La Francia è in guerra con la Spagna e, due giorni prima della battaglia di Lens, i moschettieri e d'Artagnan sono in viaggio per accompagnare Raul, visconte di Bragelonne, figlio adottivo del conte de la Fère, alias Athos, al reggimento dove presterà servizio agli ordini del maresciallo de Guiche e del principe di Condé.

Il tragitto è stato percorso a spron battuto perché d'Artagnan deve consegnare con urgenza una lettera del cardinale Mazzarino, primo ministro del re, indirizzata al comandante dell'armata, Luigi II



di Borbone, principe di Condé. I cavalli non hanno retto allo sforzo e la compagnia, appiedata e alla ricerca di cavalcature fresche, scorge una fattoria o una locanda situata lungo la strada nei pressi di Mazingarbe.

Le truppe spagnole provenienti dalle Fiandre hanno attraversato il fiume Lys, sorprendendo i francesi, e drappelli di spagnoli battono la campagna alla ricerca di informazioni sul nemico e in cerca di vettovglie e foraggio.

## Legenda

Nella mappa ogni settore quadrato ha lato 10um.



Evento o  
incontro casuale



Area di schieramento  
moschettieri



Area di schieramento  
civili



Carrozza

## Schieramento

I moschettieri, Raul visconte di Bragelonne e i valletti iniziano la partita sulla strada che proviene da sud, nel settore C5. Gli spagnoli iniziano la partita fuori dal tavolo di gioco e possono entrare sul tavolo di gioco a scelta del giocatore che li controlla (cfr. 2.1.3 Schieramento). I civili (oste, contadini, ...) e Mordaunt sono tutti negli edifici della *Locanda dei Mercantili* o nelle immediate vicinanze. Il boia di Béthune è sistemato accanto la carrozza (settore E4) gravemente ferito e privo di conoscenza.

## Punti vittoria

In rosso gli obiettivi principali (se raggiunti pongono fine alla partita).

Descrizione	Moschettieri	Spagnoli	Mordaunt
il boia di Béthune/il figlio di de Guiche trasportato alla locanda (per i moschettieri) o fuori dal tavolo di gioco (per gli spagnoli)	☐ 2PV	☐ 3PV	-
cattura di un disertore (da <i>Eventi e incontri casuali</i> , non è in grado di fornire molte informazioni) poi portato fuori dal tavolo di gioco	☐ 1PV	☐ 1PV	-
sosta alla locanda di almeno un turno e poi uscire dal tavolo di gioco da nord (settore A1)	☐ 5PV	-	-
cattura di uno dei valletti dei moschettieri poi portato fuori dal tavolo di gioco	-	☐ 2PV	-
cattura di un moschettiere o del visconte di Bragelonne portato poi fuori dal tavolo	-	☐ 5PV	-
boia di Béthune fuori combattimento e successivamente riesce a restare accanto al corpo per due turni (in questo modo riesce a fargli confessare il nome del mandante dell'omicidio della madre)	-	-	☐ 3PV
uccisione del boia di Béthune (cumulabile con il precedente)	-	-	☐ 5PV
eroe/protagonista amico fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	☐ 2PV	☐ 1PV	-
comparsa nemica fuori combattimento/uccisa	☐ 1PV	☐ 1PV	-
eroe/protagonista nemico fuori combattimento o ucciso	☐ 1PV	☐ 1PV	-
cattura di d'Artagnan e ritrovamento della lettera per il principe di Condé	-	☐ 5PV	☐ 3PV

## Obiettivi

I moschettieri devono raggiungere l'esercito francese a Mazingarbe o forse a Béthune. Hanno perso i cavalli nel corso del viaggio da Parigi. Possono trovarne di freschi alla locanda dei Mercantili (dove potranno requisire le cavalcature): d'Artagnan deve consegnare una lettera di Mazzarino per il principe di Condé, quindi è al servizio del re e può requisirli senza ritardi).

Gli spagnoli devono battere la campagna alla ricerca di informazioni utili per la battaglia che si preannuncia imminente e possibilmente catturare soldati o disertori dell'esercito nemico meglio se ufficiali e quindi i moschettieri e il visconte sono obiettivi privilegiati.

Mordaunt deve uccidere il boia di Béthune (sa che il boia è in viaggio in carrozza per tornare a Béthune). Se prima di ucciderlo riesce anche a metterlo fuori combattimento e restargli accanto per due interi turni senza essere impegnato (bersaglio di tiro nemico o coinvolto in una mischia) si farà rivelare il nome del mandante di quello che per lui è un omicidio.

Civili: difendere le case e le proprietà dagli spagnoli! Eventualmente fornire assistenza ai viandanti che ne abbiano necessità, in particolare se si tratta di soldati o messaggeri al servizio del re.

## Punteggio moschettieri

Personaggio	Tipo	Punteggio
Athos (moschettiere)	E	51
Aramis (moschettiere)	E	51
d'Artagnan (moschettiere)	E	52
Porthos (moschettiere)	E	49
Planchet (valletto)	P	37
Mosqueton (valletto)	P	37
Blasois (valletto)	P	37
Raul visconte di Bragelonne	P	42
Ufficiale dei moschettieri	P	35
Moschettiere	C	25x3
Totale		466

## Punteggio spagnoli

Personaggio	Tipo	Punteggio
Bartolo Jimenez y Garrido (ufficiale di fanteria)	E	50
Ufficiale dei moschettieri	P	35x2
Alfiere dei moschettieri	P	34
Moschettiere	C	25x5
Moschettiere (tiratore scelto)	C	27x2
Ufficiale dei dragoni	P	37
Alfiere dei dragoni	P	35
Dragone	C	25x4
Totale		505

## Punteggio civili

Personaggio	Tipo	Punteggio
Oste	P	26
Contadini	E	14x5
Totale		96

## Eventi e incontri casuali

1d10		Rivelato	Descrizione
1		<input type="checkbox"/>	<b>Imboscata:</b> sorpresi da un gruppo di contadini che cercano di difendere le proprie case e i propri averi. Combattono per un turno contro i moschettieri e poi sono rimossi dal tavolo di gioco, fino alla fuga contro gli spagnoli (sono controllati giocatore avversario). Possono riapparire in seguito se l'evento si ripresenta.
2		<input type="checkbox"/>	<b>Imboscata, ci hanno sorpresi!</b> il giocatore spagnolo può sistemare sul tavolo di gioco un personaggio/squadra non ancora schierato; se tutti i personaggi spagnoli sono in gioco si considera come <i>falso</i> . Se rivelato dal giocatore spagnolo è considerato <i>falso</i> .
3		<input type="checkbox"/>	<b>Imboscata, il nemico è sorpreso non meno di noi!</b> il giocatore spagnolo deve sistemare sul tavolo un personaggio/squadra non ancora schierato; se tutti gli spagnoli sono in gioco si considera come <i>falso</i> . Se rivelato dal giocatore spagnolo è considerato <i>falso</i> .
4		<input type="checkbox"/>	<b>Munizioni pericolose:</b> casse e barili accatastati, polvere e palle, munizioni di artiglieria. Se il personaggio/squadra fallisce un test del morale le munizioni esplodono (risolvere l'esplosione come una granata).
5		<input type="checkbox"/>	<b>Personaggio famoso/importante:</b> un corpo accasciato con gravi ferite vestito da ufficiale se militare, è il figlio di de Guiche che cercava di raggiungere l'armata spagnola.
6		<input type="checkbox"/>	<b>Piena:</b> se rivelato a contatto con un corso d'acqua questo risulta in piena: il corso d'acqua non è più guadabile! In caso contrario si considera questo evento come un evento <i>falso</i> .
7		<input type="checkbox"/>	<b>Schermagliatori:</b> l'area è occupata da una squadra di sei moschettieri che aprono il fuoco immediatamente con abilità di tiro pari a 3. Dopo aver tirato sono rimossi.
8		<input type="checkbox"/>	<b>Disertore:</b> un disertore nemico 3/2/2 5 3.
9		<input type="checkbox"/>	<b>Attaccabrighe:</b> un corpo riverso (sotto un tavolo, in un cespuglio, ...) emana un forte odore di vino e sembra russare. È un personaggio aggressivo (caratteristiche 3/1/3 5 2 e armato di mazza). Il controllo è affidato al giocatore avversario fino a quando non fallirà un test del morale, nel qual caso viene rimosso dal gioco.
10		<input type="checkbox"/>	Falso

# I moschettieri

Fermezza: 15 (% di un totale di 21).

## Eroi e protagonisti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Athos (moschettiere)	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE	□□□
Aramis (moschettiere)	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE	□□□
d'Artagnan (moschettiere)	E	7/3/6 6/3/5	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE Attitudine al comando LE	□□□
Porthos (moschettiere)	E	7/3/5 6/2/4	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Forza straord. ES	□□□
Planchet (valletto)	P	5/3/3 4/3/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI Devozione DE	□□
Mosqueton (valletto)	P	5/3/3 4/3/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI Lealtà LO	□□
Blasois (valletto)	P	4/2/3 3/2/2	4	4 3	MMK PS	Equitazione RI	□□
Raul (visconte di Bragelonne)	E	6/3/3 5/3/2	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Lealtà LO	□□□

## Scorta

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale	P	6/2/4 5/2/3	4	4 3	BD PS		□□
moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK		□□
moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK	SS	□

## Informazioni riservate

Siete in viaggio da Parigi verso Mazingarbe dove è acuartierato il vostro reggimento che, con il resto dell'esercito francese, deve affrontare l'armata spagnola delle Fiandre. D'Artagnan inoltre ha con sé una lettera del Cardinale Mazzarino, primo ministro del re, da consegnare al principe di Condé, comandante dell'armata francese. La missiva è molto urgente!

Avete percorso al galoppo la strada dalla capitale fin quasi a Mazingarbe. I cavalli, stremati, non ce l'hanno fatta. A poca distanza si vede un gruppo di edifici, con quella che sembra una locanda, dove probabilmente sarà possibile trovare delle cavalcature fresche ... servizio del re!

Dovete trovare cavalli freschi, senza che nessuno dei moschettieri, né Raul, pupillo di Athos, resti indietro o venga abbandonato. Attenzione: la campagna e i boschi sono battuti dalle truppe spagnole in esplorazione o alla ricerca di vettovaglie e foraggio.

Ricordatevi però che siete moschettieri. Non potete lasciare che qualcuno, magari indifeso, subisca violenza senza intervenire!

## Gli spagnoli

Fermezza: 13 (½ di un totale di 27).

### Eroi e protagonisti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Bartolo Jimenez y Garrido	E	7/3/6 6/3/5	4	4 3	BD PS	Tiratore scelto SS	□□□

### Squadre

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale	P	6/2/4 5/2/3	4	4 3	BD PS		□□

alfiere	P	5/2/4 4/2/3	4	4 3	BD PS		□□
---------	---	----------------	---	--------	-------	--	----

moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK		□□□
--------------	---	-------	---	---	--------	--	-----

moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK	SS	□
--------------	---	-------	---	---	--------	----	---

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale	P	6/2/4 5/2/3	4	4 3	BD PS		□□

moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK		□□
--------------	---	-------	---	---	--------	--	----

moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK	SS	□
--------------	---	-------	---	---	--------	----	---

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale dei dragoni	P	6/2/4 5/2/3	4	4 3	BD MMK PS	RI	□□

alfiere dei dragoni	P	5/3/3 4/2/3	4	4 3	BD MMK PS	RI	□□
---------------------	---	----------------	---	--------	-----------	----	----

dragone	C	5/4/2	4	5	BD MMK	RI	□□□□
---------	---	-------	---	---	--------	----	------

### Informazioni riservate

L'esercito spagnolo delle Fiandre è accampato nei pressi di Lens per riconquistarla (è stata perduta meno di un anno fa) a un'armata francese è intenzionata a riconquistare la cittadina!

Dovete battere la campagna alla ricerca di informazioni utili per la battaglia che si preannuncia imminente, catturare disertori dell'esercito nemico sarebbe certamente utile ma ancora meglio sarebbe acciuffare un militare o un ufficiale in servizio effettivo (non dimenticate di perquisirlo - 1PA - potrebbe avere qualcosa di prezioso per voi o per il re di Spagna!)

# Civili, Mordaunt e il boia di Béthune

Fermezza (valido solo per i civili): 5 (¼ di un totale di 7).

## Eroi e protagonisti

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Mordaunt	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD MMK PS	Urlo di battaglia BC	□□□
Antoine de Gramont conte de Guiche	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD MMK PS	Scherma FE Equitazione RI	□□□
boia di Béthune	P	4/0/2 3/0/1	5	3 2	KN		☑☑

## Squadre

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
oste	P	3/2/2 2/2/1	4	4 3	BD PS		□□
contadino	C	2/1/2	4	5	CL		□□□□□

## Informazioni riservate

### Civili

Dovete difendere le vostre case dagli spagnoli! Eventualmente fornire assistenza ai viandanti che ne abbiano necessità, in particolare se si tratta di soldati o messaggeri al servizio del re.

### Mordaunt

Sai che il boia di Béthune è in viaggio in carrozza per tornare a casa sua, a Béthune appunto, e ti sei finto viandante ferdandoti alla locanda dei Mercantili. Vuoi vendicarti e ucciderlo: ha dato la morte a tua madre! Se prima di ucciderlo riesci anche a metterlo fuori cobattimento e restargli accanto per due interi turni senza essere impegnato in combattimento riesci a fargli rivelare il nome del mandante di quello che per te è un omicidio.



## Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Coltello KN	±0	±0							
Mazza CL	-1	-1							
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	1	1							

## Abilità speciali

- » **Attitudine al comando LS:** il personaggio può ordinare, a costo di 1PA, ad altri eroi o protagonisti (non comparse) amici che agiscono singolarmente di eseguire i suoi ordini: questi, che siano attivati oppure no, agiscono contemporaneamente al personaggio *leader* eseguendo le stesse azioni del loro comandante. Il gruppo (il *leader* e i suoi seguaci) devono trovarsi a una distanza massima di 1um l'uno dall'altro. I d6 di attivazione eventualmente assegnati ai seguaci sono rimossi.
- » **Devozione DE:** se il personaggio si trova entro 3um da una specifica miniatura che viene colpita, il personaggio è immediatamente spostato a contatto e la ferita trasferita sul personaggio devoto. Un personaggio è devoto a una sola miniatura che deve essere un eroe o un protagonista e va dichiarata prima dell'inizio della partita.
- » **Equitazione – Riding RI:** è un eccellente cavallerizzo. Quando è ferito mentre monta può trasferire la ferita al cavallo (una sola volta nella partita). Il personaggio può tirare anche montato e anche se ha mosso montato nel corso dell'impulso in cui spara o tira. Può ricaricare montato archi, pistole, carabine o moschetti e archibugi da cavalleria (non moschetti e archibugi da fanteria).
- » **Lealtà LO:** è devoto alla persona che segue. Finché il personaggio a cui sono devoti è intorno non fuggono da un combattimento. Il personaggio non deve eseguire test sul morale finché il personaggio specificato come oggetto di devozione è cosciente e ancora sul tavolo di gioco.
- » **Scherma FE (+1 in mischia):** il personaggio è uno schermidore eccellente e in attacco ha un bonus di +1 sul tiro per colpire (TxC) se combatte con una spada o arma simile contro un nemico armato a sua volta di spada o simili.
- » **Tiratore scelto – Sharpshooter SS (+1 sui danni):** il personaggio con questa abilità è un tiratore esperto e addestrato e ha la capacità di mirare a una specifica parte del corpo del bersaglio guadagnando un bonus di +1 sul tiro per i danni (TxD).
- » **Urlo di battaglia – Battle cry BC:** il personaggio è in grado di lanciare un terrificante urlo di battaglia gettandosi in combattimento che paralizza temporaneamente l'avversario, il personaggio caricato deve effettuare un test di morale e adeguarsi al risultato immediatamente, lanciare l'urlo richiede 1PA.

## Cose da ricordare

### Sequenza di gioco

- » **Attivazione:** ogni giocatore tira i suoi d6 di attivazione, i punteggi fino a 3 incluso sono validi per l'attivazione. Il giocatore con più '3' ha l'iniziativa nel turno. Successivamente i giocatori assegnano i d6 di attivazione ai personaggi o alle squadre che vogliono attivare (prima il giocatore senza l'iniziativa).
- » **Azioni dei personaggi attivati:** agiscono i personaggi o le squadre attivate in ordine di punteggio di attivazione (in caso di stesso punteggio prima i personaggi/squadre del giocatore con l'iniziativa). Per ogni azione compiuta si diminuisce il punteggio del d6 di attivazione.
- » **Azioni dei personaggi non attivati:** i personaggi/squadre non attivate possono compiere un'azione. Prima i personaggi/squadre controllate dal giocatore con l'iniziativa.

### Azioni speciali

- » **Tiro:** si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di tiro (modificata dalle circostanze) il colpo è andato a segno. Per ogni colpo a segno si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio questo subisce una ferita.
- » **Mischia:** si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'abilità di mischia (modificata dalle circostanze) il colpo è andato a segno. Per ogni colpo a segno si tira 1d10, se il punteggio è pari o inferiore all'armatura del bersaglio questo subisce una ferita.