

Killygullan 1689 - Sulla via di Derry

Dove si narra della pugna per un crocevia nell'isola di Hibernia

Antefatto

Nel 1689 i soldati inglesi e nordirlandesi controllano le contee dell'Ulster ma gli eserciti fedeli a Giacomo II Stuart si stanno organizzando per marciare su Derry, principale base inglese nell'Irlanda del nord. Nelle campagne dell'Ulster i picchetti giuglielmiti cercano di controllare il territorio mentre i giacobiti iniziano ad avanzare verso nord.

Premessa

Vie e crocevia nelle contee dell'Ulster sono controllati dai soldati inglesi e dai loro alleati con il duplice scopo di tenere sotto controllo il territorio e scorgere il prima possibile le avanguardie giacobite in marcia verso Derry (Londonderry per i giuglielmiti). In particolare granatieri e fanti inglesi e olandesi presidiano un crocicchio a Killygullan, poche miglia a sud di Newtown (oggi Newtownbutler).

Legenda

Nella mappa ogni settore quadrato ha lato 10um.



Evento o
incontro casuale



Area di schieramento giacobita



Area di schieramento
giugliemita



Sulla via di Derry - Killygullan 1689

Schieramento

I giacobiti possono lasciare una squadra in riserva. I guglielmiti possono tenere fino a tre squadre di riserva fuori dal tavolo di gioco (fino a due nello scenario ridotto). La partita si svolge all'alba, in una mattina nebbiosa (visibilità 30um).

Punti vittoria

In rosso gli obiettivi principali.

Descrizione	Giacobiti	Guglielmiti
bere il vino o portare via il cibo (da <i>Eventi e incontri casuali</i>)	☐ 1PV	☐ 1PV
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
materiale per fortificazioni PV per gli irlandesi se lo distruggono (servono 2PA e una miccia già accesa per dare fuoco). I guglielmiti prendono punti per la distruzione del materiale solo se stanno abbandonando il villaggio.	☐ 5PV	☐ 1PV
cattura di un ufficiale nemico	☐ 2PV	☐ 2PV
occupare tutti gli edifici di Killygullan fino al termine della partita	-	☐ 8PV
cattura di Niall O'Neill	-	☐ 5PV
ufficiale prigioniero liberato e portato in salvo	☐ 5PV	-
protagonista amico fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	☐ 3PV	☐ 3PV
comparsa nemica fuori combattimento/uccisa	☐ ½PV	☐ ½PV
eroe/protagonista nemico fuori combattimento o ucciso	☐ 1PV	☐ 1PV

Obiettivi

Guglielmiti

I soldati guglielmiti devono mantenere il controllo del crocevia e del villaggio e impedire la liberazione dell'ufficiale irlandese prigioniero. Un obiettivo non da poco è anche riuscire a catturare Niall O'Neal, figura carismatica e capo clan irlandese. In alternativa, se costretti ad abbandonare Killygullan, devono fare terra bruciata distruggendo il materiale che non possono portar via e incendiando gli edifici perché non possano essere usati dal nemico. Si ricorda che incendiare un edificio è un'azione collaborativa che richiede 10PA in totale. Al termine del turno in cui si dà fuoco all'edificio questo è in fiamme e i personaggi dovranno abbandonarlo nel turno immediatamente successivo.

Giacobiti

Si tratta di un raid nel quale si deve cercare di far danni al nemico e alle sue attrezzature ma, se possibile, senza danneggiare proprietà, campi e case dei civili. È davvero importante riuscire a entrare in tutti gli edifici alla ricerca di attrezzature, documenti, ...



Civili

Difendere le case e le proprietà dagli inglesi!

Punteggio giacobiti

Personaggio	Tipo	Punteggio
sir Liam O'Neill (<i>ridotto</i>)	E	53
alfiere dragoni O'Neill (<i>ridotto</i>)	C	34
dragoni O'Neill (<i>ridotto</i>)	C	33x2
ufficiale dragoni (<i>ridotto</i>)	P	34
dragoni reggimento Clare (<i>ridotto</i>)	C	27x3
alfiere King' Foot Guard	C	24
moschettiere King' Foot Guard	C	28x5
ufficiale reggimento Clanrickarde	P	33
moschettiere reggimento Clanrickarde	P	24x4
	Totale	561
	Totale scenario ridotto	268

Punteggio inglesi

Personaggio	Tipo	Punteggio
ufficiale granatieri reggimenti Brewer e Beaumont (<i>ridotto</i>)	P	33x2
ufficiale reggimenti du Cambon e Hanmar	P	33x2
ufficiale reggimento Hamilton (<i>bilanciato</i>)	P	33x2
granatieri reggimenti Brewer e Beaumont (<i>ridotto</i>)	C	25x6
moschettiere reggimento du Cambon e Hanmar	C	24x8
moschettiere veterano reggimento Hamilton (<i>bilanciato</i>)	C	33
	Totale	474
	Totale scenario ridotto	216
	Totale scenario bilanciato	578

Punteggio civili

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











Scenario ridotto

Si può giocare uno scenario *ridotto*, per una partita più breve ma più tattica, schierando solo due squadre per parte: i dragoni O'Neil e Clare per i giacobiti e i granatieri Brewer e Beaumont per gli inglesi. Nelle tabelle qui sopra i personaggi dello scenario ridotto (e i relativi punteggi) riportano la dicitura (*ridotto*).

Scenario bilanciato

Lo scenario completo presuppone per gli inglesi una tattica di attesa (e di difesa) che sfrutti al meglio la protezione degli edifici, contro un avversario più forte e più mobile. Si può bilanciare meglio lo scenario aggiungendo una ulteriore squadra di moschettieri guglielmiti veterani. Nelle tabelle qui sopra i personaggi dello scenario *bilanciato* (e i relativi punteggi) riportano la dicitura (*bilanciato*).

Eventi e incontri casuali

1d10		Rivelato	Descrizione (all'esterno)	Descrizione (all'interno di uno degli edifici)
1		<input type="checkbox"/>	Un verso animalesco ed in un attimo sei travolto da un grosso e aggressivo cane. Il PG deve superare un test di morale o cadere a terra. Cane 4/-/2 5 6	Una pentola fumante, è arrosto! Sono necessarie due azioni per mangiare una porzione di arrosto.
2		<input type="checkbox"/>	Un corpo riverso attira la tua attenzione. Emana un forte odore di vino e sembra russare. È un disertore, ubriaco ed attaccabrighe. Si arrende al primo colpo a segno. Disertore 2/-/3 5 2	
3		<input type="checkbox"/>	Botti di vino, se fallito un test del morale i personaggi bevono (tutto il turno successivo) a meno che non siano attaccati o bersaglio di tiro nemico. Il personaggio che beve questo vino ha un bonus di +2 sul Morale ma soffre una penalità di -1 nel tiro e in mischia.	
4		<input type="checkbox"/>	Un rumore nel buio, un urlo, sei preso di sorpresa da un gruppo di contadini che cercano di difendere le proprie case e i propri averi. I contadini eseguono il test del morale ogni volta che uno di loro è messo fuori combattimento. L'evento si può ripetere!	
5		<input type="checkbox"/>	Il sangue si ghiaccia nelle tue vene. Il nemico ti ha sorpreso! Sorpresi da una squadra nemica (se c'è n'è una ancora in riserva, altrimenti evento falso) che ha a disposizione un attacco senza che chi ha rivelato l'evento possa reagire.	
6		<input type="checkbox"/>	Il sangue si ghiaccia nelle tue vene. Il nemico ti ha sorpreso! Ma loro lo sono altrettanto. L'avversario ha l'obbligo di schierare una squadra, se ce n'è una di riserva.	
7		<input type="checkbox"/>	Casse e barili accatastati, polvere e palle, munizioni di artiglieria. Se il gruppo fallisce un test del morale le munizioni esplodono (gestire come una granata)	
8		<input type="checkbox"/>	Fascine, cestoni e sacchi di terra: materiale per costruire gabbioni, terrapieni, trincee, ...	
9		<input type="checkbox"/>		
10		<input type="checkbox"/>	Falso	Ufficiale irlandese prigioniero e fuori combattimento. Non può camminare a va trasportato.

Precisazioni

I contadini il primo turno in cui sono rivelati combattono sia con i giacobiti che con gli inglesi, ma contro i primi (i giacobiti irlandesi) per un solo turno, poi si nascondono di nuovo (sono rimossi dal tavolo).

L'evento 3 (Botti di vino ...) si può ripetere ma la seconda volta si tratta di cibo. Portarlo via riduce la velocità di lum a meno di non usare un carretto.

I giacobiti

Fermezza: 17 (¼ di un totale di 21). Scenaro ridotto, fermezza: 8 (¼ di un totale di 11); lo scenaro ridotto prevede solo le due squadre di dragoni.

Dragoni

Reggimento O'Neill (scenaro ridotto)

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
sir Niall O'Neill	E	7/4/5	4	4	BD MMK PS	RI BC TA	□□□
		6/3/3		3			
alfiere	C	6/4/3	4	4	BD MMK	RI BC LO	□
dragone	C	5/4/3	4	4	BD MMK	RI BC LO	□□

Reggimento Clare (scenaro ridotto)

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

Fanteria

King James' Foot Guard

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
alfiere KFG	C	5/3/3	4	4	BD PS		□
moschettiere KFG	C	6/4/3	4	4	BD FMK		□□□□□

Reggimento Clanrickarde

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

Informazioni riservate

L'esercito dell'usurpatore Guglielmo III controlla il nord dell'Irlanda. La base principale del nemico è Derry (Londonderry per il nemico) ed è ora di riconquistarla, alcuni reggimenti irlandesi sono già partiti da Dublino ma si deve rendere sicura la strada che porta alla piazzaforte avversaria.

Il vostro compito è di stornare, o comunque infastidire, un picchetto nemico che controlla l'incrocio a Killygullan, poche case sei miglia a nord di Newtownbutler, e distruggere tutto il materiale bellico che eventualmente si possa trovare e recuperare informazioni per quanto possibile. A questo proposito, non sarebbe male catturare qualche ufficiale o sottufficiale nemico: potrebbe diventare una vitale fonte di notizie fresche!

I guglielmiti

Fermezza: 11 (½ di un totale di 21). Scenaro ridotto, fermezza: 5 (½ di un totale di 9); lo scenario ridotto prevede solo le due squadre di granatieri.

Fanteria

Granatieri reggimento Brewer (scenario ridotto)

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

Granatieri reggimento Beaumont (scenario ridotto)

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

Reggimento du Cambon - ugonotti francesi

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

Reggimento Hanmar

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
alfiere	C	4/3/3	4	4	BD PS		□
moschettiere	C	4/3/3	4	4	BD MMK		□□□□

Reggimento Hamilton (scenario bilanciato)

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

Informazioni riservate

L'esercito dell'usurpatore Giacomo II controlla quasi completamente l'isola, solo in nord è in mano ai realisti che hanno la loro base principale a Londonderry (Derry per i ribelli) e va difesa ad ogni costo anche perché è il porto più importante dell'Ulster. Alcuni reggimenti irlandesi infatti sono già partiti da Dublino alla volta della città e si deve rallentare quanto iù possibile la loro marcia.

Il vostro compito è di controllare l'incrocio a Killygullan, poche case sei miglia a nord di Newtownbutler, o, nel caso questo sia impossibile, distruggere tutto quello che potrebbe essere utile al nemico, anche a costo di bruciare tutto il villaggio! Ma solo come ultima risorsa, la popolazione già vede piuttosto male quella che a loro appare un'occupazione e non si devono riscaldare ulteriormente gli animi. Inoltre, non sarebbe male catturare qualche ufficiale o sottufficiale nemico: potrebbe diventare una vitale fonte di informazioni!

Civili

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

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 inglesi!



Sulla via di Derry - Killgullan 1689

Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Granata GR			±0	+2	5	-2	+2	10	
Mazza CL	-1	-1							
Moschetto a miccia MMK	-1	-1	+1	0	8	-1	-1	24	ricarica 2PA
Moschetto a pietra FMK	-1	-1	+1	+1	12	±0	-1	24	ricarica 1PA
Pistola PS	-2	2	1	-1	6				ricarica 2PA
Spada BD	+1	+1							

Abilità speciali

- » **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 (la squadra) non deve eseguire test sul morale finché il personaggio specificato come oggetto di devozione è cosciente e ancora sul tavolo di gioco.
- » **Tiratore scelto – Sharpshooter SS (+1 sui danni, TxD):** il personaggio con questa abilità è un tiratore esperto e addestrato e ha la capacità di mirare in modo che il colpo sia quanto più letale possibile 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.
- » **Azione collaborativa:** si sommano i PA di tutti i personaggi della squadra, se la somma è pari o superiore ai PA richiesti l'azione è completata, i PA eventualmente in eccesso sono comunque perduti. La squadra esaurisce i propri PA con l'azione collaborativa e non può essere attivata ancora nel turno.