Dunkerque 1658 - Bruciate tutto!

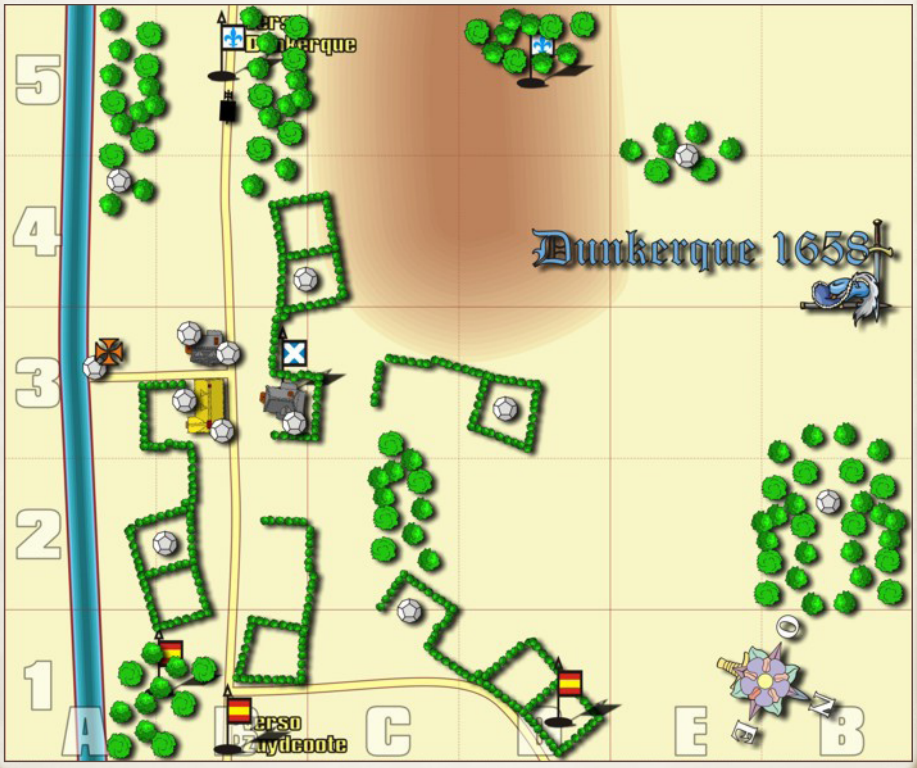
Dove si narra di come si tentò di salvare un tesoro!
(liberamente ispirato a *Il visconte di Bragelonne, cap XXV - La palude* di Alexander Dumas).

Premessa

Siamo a ridosso della spiaggia, sulla costa settentrionale della Francia, all'inizio di gigno del 1658. Dunkerque è assediata dall'esercito francese guidato da Henri de La Tour d'Auvergne-Bouillon detto il *Grand Turenne*, uno dei più grandi generali di Francia. Un armata spagnola è ormai a poche ore di marcia dalla città assediata e ha intenzione di assalire le posizioni degli assedianti avanzando lungo la spiaggia. Turenne intende schierare l'esercito per sbarrare la strada al nemico.

Un piccolo borgo, poco più di un gruppo di case, si trova a ridosso del canale e potrebbe diventare un sostegno per l'ala destra dello schieramento francese. Dragoni e moschettieri spagnoli quindi hanno l'ordine di avanzare nella notte e distruggere con il fuoco ogni edificio perchè non possa essere utilizzato dal nemico.

Sfortunata coincidenza, nel cimitero del piccolissimo villaggio, alcuni anni prima, sostenitori di re Carlo II hanno sepolto un piccolo tesoro, un milione di lire, che il padre, Carlo I, prima di essere decapitato, aveva cercato invano di inviare al figlio. Solo Athos è a conoscenza dell'esistenza del tesoro, lo seppe da Carlo I stesso alcuni istanti prima della sua decapitazione (Dumas racconta l'episodio ne *Vent'anni dopo*. I combattimenti del giorno successivo potrebbero perdere il tesoro o, peggio, farlo ritrovare alla soldataglia, che sia essa francese o spagnola, e Athos ha solo questa notte per recuperare il milione in modo da poterlo poi consegnare all'erede del trono d'Inghilterra. E con lui, in questa rischiosa impresa, quasi senza speranza, il fido d'Artagnan, anche lui sostenitore del sovrano detronizzato della vicina Inghilterra.



Legenda

Nella mappa ogni settore quadrato ha lato 10um.

Evento o incontro casuale

Area di schieramento Francia

Area di schieramento Spagna

Area schieramento mercenari

Carrozza

Tesoro

Schieramento

Gli spagnoli iniziano la partita schierandosi sul lato orientale del tavolo di gioco (settori da A1 a D1). Il giocatore che li controlla ha la facoltà di non schierare immediatamente le due squadre di dragoni.

I francesi possono essere schierati ovunque sul lato occidentale del tavolo di gioco (settori da B5 a D5). Il giocatore che li controlla può lasciare fuori dal tavolo fino alla metà delle proprie squadre tenendole di riserva *(cfr. 4.1.3 Schieramento)*.

Il gruppo composto dai moschettieri e dai loro valletti può essere schierato insieme ai francesi o tenuto di riserva fuori dl tavolo.

Annotazioni

La partita si svolge prima dell'alba, in una notte nebbiosa ma con la luna in cielo.

Punti vittoria

In rosso l'obiettivo principale (se raggiunto pone fine alla partita).

Descrizione	Spagnoli	Francesi	Athos&C.
cattura del cinghiale	❑ 1PV	❑ 1PV	-
cattura del disertore	❑ 1PV	❑ 1PV	-
depredare	❑ 1PV	❑ 1PV	-
cattura di un nemico	❑ 2PV	❑ 2PV	-
recupero del tesoro (portato in salvo fuori dal tavolo di gioco usando la carrozza che si trova nel settore B5)	❑ 5PV	❑ 5PV	❑ 8PV
distruzione dei tre edifici	❑ 8PV	-	-
occupazione del villaggio fino al termine della partita	-	❑ 5PV	❑ 2PV
moschettiere (Athos&C.) o valletto fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	❑ 2PV	❑ 2PV	❑ 4PV
eroe/protagonista amico fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	❑ 1PV	❑ 1PV	-
comparsa nemica fuori combattimento/uccisa	❑ ½PV	❑ ½PV	-
eroe/protagonista nemico fuori combattimento o ucciso	❑ 1PV	❑ 1PV	-

Obiettivi

Gli spagnoli devono distruggere tutti gli edifici del villaggio, bruciandoli. Per dar fuoco a un edificio sono necessari 10PA (sommando i PA di più personaggi) in un solo impulso. Quindi sono necessari almeno quattro personaggi che rimangano all'interno dell'edificio per tutto il turno, al termine del turno l'edificio è in fiamme e i personaggi dovranno abbandonarlo nel turno immediatamente successivo. Il materiale incendiario (vedi Eventi casuali più avanti) permette di incendiare con 9PA, l'uso del materiale esplosivo riduce a 6PA la distruzione di un edificio.

I francesi devono occupare gli edifici e mantenerne il possesso fino alla fine della partita.

Athos e gli altri moschettieri devono recuperare il tesoro. Si trova all'interno delle rovine, Athos sa dov'è e quindi non ha bisogno di ottenere l'evento casuale corrispondente. Ogni altro personaggio, a

meno che non abbia avuto indicazioni da Athos, deve riuscire a rivelare l'evento corrispondente per trvare il tesoro.
Per spagnoli e francesi inoltre trovare cibo, vino o birra è comunque essenziale e quindi le vettovaglie sono a loro volta un obiettivo.

Punteggio Spagna

Personaggio	Tipo	Punteggio
Ufficiale di fanteria	P	33x2
Alfiere di fanteria	E	27
Moschettiere	C	25x7
Moschettiere veterano	C	27x3
Ufficiale dei dragoni	P	35
Alfiere dei dragoni	P	30
Dragone	C	28x6
	Totale	582

Punteggio Francia

Personaggio	Tipo	Punteggio
Ufficiale di fanteria	P	33x2
Moschettiere	C	24x7
Moschettiere veterano	C	26x3
Ufficiale scozzese	P	35
Sottufficiale scozzese	P	38
Moschettiere scozzese	C	25x2
Picchiere scozzese	C	23x2
	Totale	481

Punteggio Moschettieri

Personaggio	Tipo	Punteggio
Athos (moschettiere)	E	51
d'Artagnan (moschettiere)	E	52
Planchet (valletto)	P	37
Mosqueton (valletto)	P	37
	Totale	177

Eventi e incontri casuali

L'evento *Tesoro* ... può essere rivelato solo all'interno delle rovine che si trovano nel settore A3. L'evento situato all'interno delle rovine se rivelato viene rinnovato (porre un nuovo segnalino) non appena il personaggio o la squadra abandonano l'edificio.

L'evento *Siete presi di sorpresa* ...: guardie solo se sono i moschettieri a rivelare l'evento.

1d10		Rivelato	Rovine	Resto del campo di battaglia
1		❑	Un verso animalesco ed in un attimo sei travolto da un grosso cinghiale in spaventato ed in fuga. Il PG deve superare un test di morale o cadere a terra. *Maiale 1/-/3 5 2*	
2		❑	Un corpo riverso attira la tua attenzione. Emana un forte odore di vino e sembra russare. È un disertore, ubriaco ed attaccabrighe, armato di spada e pistola. Si arrende al primo colpo a segno. *Disertore 2/-/3 5 2*	
3		❑	Una botticella emana un gradevole profumo ed il vino ha un gusto corposo, forte ed inebriante. È capace di infondere coraggio ai pavidi e rendere eroici gli arditi. Il personaggio che beve questo vino, per un'intera partita ha un bonus di +2 sul Morale ma soffre una penalità di -1 nel tiro e in mischia.	
4		❑	Siete presi di sorpresa dalle guardie di Mazzarino. Le guardie eseguono il test del morale quando uno di loro è fuori combattimento. L'evento si può ripetere!	Siete presi di sorpresa dai contadini che difendono le proprie case. I contadini eseguono il test del morale quando uno di loro è fuori combattimento. L'evento si può ripetere!
5		❑	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 chi ha rivelato l'evento possa reagire.	
6		❑	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		❑	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). Valido solo all'interno di un edificio, altrimenti falso.	
8		❑	Torce, pece, in genere materiale per incendiare gli edifici. Valido solo all'interno di un edificio, altrimenti falso.	
9		❑	Tesoro. Una cassa che contiene un milione di lire. Il peso è pari a quello di due persone. Se rivelato da Athos, d'Artagnan, da uno dei valetti o se comunque uno di questi personaggi è presente, si attiva automaticamente l'evento *guardie di Mazzarino*	Falso.
10		❑		

Gli spagnoli

Fermezza: 18 (il 75% di un totale di 24).

Fanteria

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

Fanteria

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

Dragoni

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

Dragoni

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
alfiere	C	5/4/3	5	4	BD MMK		❑
dragone	C	5/4/3	5	4	BD MMK		❑❑❑

Informazioni riservate

Dunkerque è assediata da Turenne e il suo esercito, l'arciduca d'Austria ha guidato un armata di soccorso fino alle spiagge del nord della Francia. C'è poco tempo, messaggeri provenienti dalla città dicono che i difensori sono allo stremo e le mura provate in più punti dalle mine e dal bombardamento di artiglieria nemico.

L'esercito è ormai a poche miglia da Dunkerque e squadre di dragoni hanno già esplorato la spiaggia, i francesi si schiereranno tra il mare e il canale che corre parallelo a esso per difendere le fortificazioni che circondano la città. All'alba anche le truppe si disporranno a battaglia per cercare di sfondare le difese e portare soccorso agli assediati.

Il vostro compito è di raggiungere un piccolo borgo, una fattoria, e distruggerne con il fuoco tutti gli edifici per impedire che possa essere usata dall'armata nemica come caposaldo difensivo. È molto probabile che troverete la masseria occupata da soldataglia francese e quindi dovrete combattere duramente.

D'altra parte, siete arrivati su queste spiagge dopo una marcia dura e prolungata, sono giorni che si mangia poco e male. Trovare qualcosa da mettere sotto i denti non sarebbe una cattiva idea!

Francesi

Fermezza: 13 (il 50% di un totale di 26).

Fanteria

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

Fanteria

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

Mercenari scozzesi

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale	P	6/2/3 5/2/2	3	4 3	BD PS	Urlo di guerra BC	❑❑
sottufficiale	P	5/3/4 4/3/3	4	4 3	BD PS	Urlo di guerra BC	❑❑
moschettiere	C	4/1/4	4	4	BD MMK		❑❑
picchiere	C	5/3/3	4	4	BD HAL		❑❑

Informazioni riservate

Siete sulle spiagge della Manica, assediando Dukerque difesa da poche centinaia di spagnoli. La città sta per cadere ma un armata di soccorso è penetrata in Francia dalle Fiandre e ormai si trova a ridosso delle fortificazioni che avete eretto attorno alle mura, la battaglia è imminente, probabilmente domani all'alba dalla vostra posizione avanzata, vedrete le truppe nemiche schierarsi tra il canale e il mare per tentare di raggiungere Dunkerque.

Ma siete fiduciosi, l'esercito è comandato dal *Grand Turenne* che poche volte nella sua vita ha dovuto bere l'amaro calice della sconfitta! Il vostro compito è quello di presidiare fino all'alba la fattoria che si trova pochie centinaia di metri più a oriente della vostra posizione attuale e, perchè no, vedere di riuscire a rimediare qualcosa da mettere sotto i denti e passare quel che resta della notte con un tetto sopra la testa.

I moschettieri

Fermezza: 7 (¾ di un totale di 10).

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	❑❑❑
d'Artagnan (moschettiere)	E	7/3/6 6/3/5	4	4 3	BD PS	Equitazione RI Scherma FE Attitudine al comando LE	❑❑❑
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	❑❑

Informazioni riservate

Avete pernottato nei dintorni di Dunkerque perchè d'Artagnan, ancora luogotenente dei moschettieri, casualmente ha raccontato ad Athos della battaglia imminente tra l'armata spagnola di soccorso che ha l'obiettivo di liberare la città dall'assedio e le truppe del *Grand Turenne* impegnate ad assediarne le mura.

Athos, un anno fa, ha saputo da Carlo I di un tesoro, un milione di lire, sepolto proprio nelle vicinanze di Dunkerque, destinato al figlio del re decapitato, Carlo II. La parola data a Carlo I in punto di morte impegna Athos a recuperare il tesoro e consegnare il denaro a Carlo II perchè questo possa riconquistare il trono d'Inghilterra. Purtroppo lo scontro rende tutto estremamente difficile. C'è solo questa notte per recuperarlo e portarlo in salvo!

Civili e Guardie del cardinale

Fermezza: civili, 3 (50% di un totale di 7); guardie 2 (50% di un totale di 2)

Civili

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		❑❑❑❑❑

Guardie del cardinal Mazzarino

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
ufficiale delle guardie	P	6/3/4 5/2/3	4	4 3	BD PS		❑❑
guardia	C	5/3/3	4	4	BD PS		❑❑

Informazioni riservate

Civili

Dovete difendere le vostre case dagli spagnoli! Visto che è notte e la nebbia sale dal mare, non è facile distinguere chi avete di fronte. Se ingaggiati combattete contro chiunque per un turno, successivamente combattete solo se avete di fronte gli spagnoli.

Guardie del cardinal Mazzarino

Il cardinale Mazzarino sospetta qualcosa dai moschettieri, in particolare dal conte de la Fére, o Athos come si faceva chiamare in goventù, che pur non esssendo più in servizio non ha cessato di complottare alle spalle della corona e del cardinale.

Avete l'incarico di sorvegliarli e arrestarli se sorpresi in affari loschi e peggio in combutta con il nemico o con i traditori della Fronda!

Scenario alternativo

Si può rendere più complicata la missione di Athos aggiungendo Rochefort e un paio di guardie del Cardinal Mazzarino in più che sono attivati (e schierati sul tavlo di gioco) quando Athos o una squadra francese rivela uno dei due eventi *Il sangue si ghiaccia nelle tue vene* nel caso il nemico non abbia squadre di riserva. Rochefort e le guardie ignorano, e sono ignorati dai, francesi ma tentano di sotrarre ad Athos il tesoro.

Se i giocatori sono sufficienti si potrebbero affidare le due squadre a uno di essi che potrebbe gestirle in autonomia e schierarle sul tavolo di gioco senza bisogno di attendere uno degli eventi.

Guardie del cardinal Mazzarino - Rochefort

Nome	Tipo	Mo/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
Rochefort conte di,	E	7/4/5 6/3/4	4	4 3	BD PS	FA TA	❑❑❑
guardia	C	5/3/3	4	4	BD PS		❑❑

Armi

Arma	Mischia		Corta gittata			Lunga gittata			Note
	TxC	TxD	TxC	TxD	um	TxC	TxD	um	
Alabarda HAL	-1	2	1	1	1				supporto, a due mani
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 3 um 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. Finchè 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 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 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 gioctore 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.