Breda 1625 - Il ridotto di Terheyden

Dove si narra di come il reggimento di Cartagena combattè per la propria bandiera (liberamente tratto da *Il Sole di Breda, cap IX - IL maestro di campo e la bandiera* di Arturo Perez-Reverte).

Antefatto

Ne *Il Sole di Breda* Iñigo Balboa, Diego Alatriste, Sebastian Copons e i loro compagni, sorpresi dagli olandesi, sono costretti a rifugiarsi nel ridotto di Terheyden e da lì vedono massacrare don Pedro della Daga e tutti gli ufficiali e cadere l'alfiere con la bandiera del glorioso battaglione di Cartagena. Disperati, soverchiati dal numero e senza più munizioni, Diego Alatriste e i suoi uomini riescono, contro ogni speranza, a riconquistare la bandiera!

Premessa

Siamo a Breda nel febbraio del 1625, l'armata del re di Spagna, guidata da Spinola, assedia la città tenacemente difesa dalle truppe della Repubblica delle province unite. Oltre alle operazioni di assedio e alla guerra di mina combattuta nelle gallerie sotterranee, i soldati di entrambi gli schieramenti lottano tra loro con sortite, *raid* e ricognizioni. La bandiera del battaglione di Cartagena è andata perduta nel combattimento della sera precedente (nell'attacco a sorpresa delle forze olandesi contro il ridotto di Terheyden, narrato da Arturo Perez-Reverte) ma quasi sicuramente non è caduta in mano olandese. I fanti superstiti, supportati da un manipolo di dragoni, si avventurano nella notte tra le linee olandesi alla ricerca della bandiera perduta!

Legenda

Nella mappa ogni settore quadrato ha lato 10um.

Lens 1648 - Si raggiunge il reggimento!

Evento o incontro casuale

Area di schieramento Repubblica delle province unite

Area di schieramento Spagna

Schieramento

Gli spagnoli iniziano la partita schierandosi sul lato occidentale del tavolo di gioco (settori da A1 a E1). Il giocatore che li controlla ha la facoltà di non schierare immediatamente le due squadre di dragoni.

Gli olandesi possono essere schierati ovunque nel 3/5 orientali del tavolo di gioco (settori da A3 a E5). Se sistemati negli edifici non devono essere dichiarati all'avversario. Il giocatore che controlla gli olandesi può lasciare fuori dal tavolo fino alla metà delle proprie squadre tenendole di riserva *(cfr. 4.1.3 Schieramento)*.

Punti vittoria

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

Descrizione	Olandesi	Spagnoli	Contadini
cattura del maiale	❑ 1PV	❑ 1PV	❑ 1PV
cattura del disertore	❑ 1PV	❑ 1PV	-
bere il vino	❑ 1PV	❑ 1PV	-
il giovane pupillo di von Mansfeld/Spinola portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	❑ 2PV	❑ 2PV	❑ 2PV
la bandiera del battaglione di Cartagena	❑ 8PV	❑ 8PV	-
eroe/protagonista amico fuori combattimento portato in salvo fuori dal tavolo di gioco	❑ 1PV	❑ 1PV	-
comparsa nemica fuori combattimento/uccisa	❑ ½PV	❑ ½PV	❑ 1PV
eroe/protagonista nemico fuori combattimento o ucciso	❑ 1PV	❑ 1PV	❑ 2PV

Obiettivi

Gli spagnoli devono battere la campagna alla ricerca della bandiera, una volta trovata devono portarla in salvo fuori dal tavolo di gioco uscendone dal lato occidentale (settori A1 ... E1).

Gli olandesi non sanno della bandiera (il giocatore che controlla gli olandesi non dovrebbe conoscere questo particolare dello scenario), devono pensare che si tratta di una ricognizione o una *camiciata* (nel gergo dei soldati spagnoli del tempo la *camiciata* era un raid dietro le linee nemiche) dell'avversario. Quindi il loro obiettivo è di difendere gli edifici che hanno occupato per la notte e respingere il nemico. Certo è che sono loro a trovare la bandiera ne capiscono l'importanza e quindi, a quel punto, il loro obiettivo sarà di portare la bandiera al proprio campo uscendo dal tavolo di gioco dal lato orientale (settori A5 ... E5).

Per tutti, spagnoli e olandesi, trovare cibo, vino o birra è comunque essenziale e quindi le vettovalie sono a loro volta un obiettivo.

I civili sono olandesi che hanno il solo obiettivo di difendere le loro case e proprietà. Se rivelati combattono immediatamente per un turno contro chiunque abbia attivato l'evento, anche contro gli olandesi (il controllo è affidato al giocatore avversario). Nel turno successivo riconoscono gli avversari: se spagnoli continuano a combattere fino al fallimento di un test del morale, se olandesi sono rimossi dal gioco.

Varianti

Se ci sono miniature a disposizione si può aumentare il numero di personaggi in gioco raddoppiando le tre squadre di fanteria spagnole e le tre squadre di fanteria olandesi.

Punteggio Spagna

Personaggio	Tipo	Punteggio
Ufficiale di fanteria	P	33x3
Alfiere di fanteria	E	27
Moschettiere	C	25x10
Moschettiere veterano	C	27x4
Picchiere	C	21x5
Ufficiale dei dragoni	P	35
Alfiere dei dragoni	P	30
Dragone	C	28x5
	Totale	794

Punteggio Repubblica delle Province unite

Personaggio	Tipo	Punteggio
Ufficiale di fanteria	P	33x3
Alfiere di fanteria	E	26
Moschettiere	C	24x10
Moschettiere veterano	C	26x3
Picchiere	C	20x5
Ufficiale scozzese	P	35
Sottufficiale scozzese	P	38
Moschettiere scozzese	C	25x2
Picchiere scozzese	C	23x2
	Totale	712

Punteggio civili (Repubblica delle Province unite)

Personaggio	Tipo	Punteggio
Possidente	P	26
Contadino	E	14x6
Contadino	E	16
	Totale	126

Eventi e incontri casuali

Si considera *fascia interna* del campo di battaglia la zona del tavolo di gioco comprea tra i settori A2 ed F4 (le tre file di quadrati centrali), la fscia esterna è il resto del tavolo. Se l'evento rivelato corrisponde a un segnalino evento della fascia esterna usare la prima colonna di eventi nella tabella qui di seguito, se il segnalino si trova nella fascia interna usare la seconda colonna.

Il pupillo è di von Mansfeld se l'evento è rivelato dal giocatore che controlla gli olandesi, di Spinola se rivelato dal giocatore spagnolo.

1d10		Rivelato	Descrizione (fascia esterna del campo di battaglia)	Descrizione (fascia interna del campo di battaglia)
1		❑	Un verso animalesco ed in un attimo sei travolto da un grosso maiale 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		❑	Un rumore nel buoi, 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		❑	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		❑	Un giovane corpo è disteso e ha gravi ferite sul corpo e sul volto, il suo vestire è ricercato. Si tratta del giovane pupillo di von Mansfeld/Spinola. Portarlo in salvo vale la gratitudine del comandante.	
8		❑		
9		❑	falso	la bandiera del battaglione di Cartagena!
10		❑		

Gli spagnoli

Fermezza: 25 (il 75% di un totale di 34).

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		❑❑❑
picchiere	C	5/1/3	4	4	BD PK		❑❑

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	5/3/3	4	4	BD MMK	SS	❑
moschettiere	C	5/3/3	4	4	BD MMK		❑❑❑
picchiere	C	5/1/3	4	4	BD PK		❑❑

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		❑❑❑❑
picchiere	C	4/1/3	4	4	BD PK		❑

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	❑❑
alfiere	C	5/4/3	5	4	BD MMK		❑
dragone	C	5/4/3	5	4	BD MMK		❑❑❑❑❑❑

Informazioni riservate

Ieri sera il battaglione di Cartagena è stato sorpreso da un'incursione di soldati olandesi e scozzesi. Il campo è stato messo a soqquadro, i soldati, dopo un breve e cruento combattimento, soverchiati dal nemico, sono fuggiti, gli ufficiali massacrati e l'alfiere, con la bandiera del battaglione, è disperso. Probabilmente è stato ucciso ma con buona probabilità, visto che calava la notte, gli olandesi non si sono impadroniti della bandiera.

Il vostro obiettivo è di avanzare nella notte all'interno delle linee olandesi alla ricerca della bandiera perduta. Una volta trovata dovete portarla in salvo, a qualunque costo! In ogni caso, trovare qualcosa da mangiare o (anche meglio) da bere non è da scartare come scopo della missione!

Olandesi

Fermezza: 17 (il 50% di un totale di 34).

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	4/3/3	4	4	BD PS		❑
moschettiere	C	4/3/3	4	4	BD MMK		❑❑❑
picchiere	C	4/1/3	4	4	BD PK		❑❑

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		❑❑❑
picchiere	C	4/1/3	4	4	BD PK		❑❑

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		❑❑❑❑
picchiere	C	4/1/3	4	4	BD PK		❑

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	BC	❑❑
sottufficiale	P	5/3/4 4/3/3	4	4 3	BD PS	BC	❑❑
moschettiere	C	4/1/4	4	4	BD MMK		❑❑
picchiere	C	5/3/3	4	4	BD HAL		❑❑

Informazioni riservate

Siete a Breda, vicino alle fortificazioni dell'esercito spagnolo che assedia la città. Per vostra fortna avete trovato un gruppo di case, fattorie, stalle, in cui passare la notte: è molto freddo da queste parti in inverno. Quindi il vostro obiettivo è difendere gli edifici e, se possibile, trovare qualcosa da mangiare o (anche meglio) da bere!

Civili

Fermezza: 2 (il 25% di un totale di 9).

Squadre

Nome	Tipo	M0/Ti/Mi	CA	Mov	Armi	Abi	Ferite
possidente	P	3/2/2 2/2/1	4	4 3	BD PS		❑❑
contadino	C	2/1/2	4	5	IW		❑❑❑❑❑❑
contadino	C	2/1/2	4	5	IW MMK		❑

Informazioni riservate

Dovete difendere le vostre case dagli spagnoli! Visto che è notte e il cielo è coperto, 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.

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
Arma impropria IW	-2	-1	-2	+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

» 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).
» Ferocia WI (+1 sui danni): particolarmente aggressivi e crudeli in mischia. Il personaggio ha un bonus di +1 sul tiro di dado per i danni (TxD).
» 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 – 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 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.