

*“A moi la Légion !”*



**Regolamento rapido coloniale 1850/1900**  
di Riccardo Camicia (©2003 ARSM)

# "A moi la Légion !"

Regolamento rapido coloniale 1850/1900 di Riccardo CAMICIA (©2003 ARSM)

## INTRODUZIONE

Questo regolamento propone un sistema divertente e veloce di gioco per passare un pomeriggio tra amici. E' stato realizzato di corsa ed alla mano, così non tutto è spiegato dettagliatamente, nel dubbio *INVENTATE*. Si usano un dado a dieci facce ed uno a venti (d'ora in poi chiamati d10 e d20, per il d10 lo "0" vale dieci), figure in 15 mm e si misura in cm. Non pretendo di aver inventato un sistema perfetto, ma nella sua semplicità funziona. Naturalmente visti i rapporti di forza solo per gli europei si hanno i dettagli sulle ferite, ma solo perché i nativi dovrebbero essere veramente *TANTI*.

## ORGANIZZAZIONE DELLE UNITA'

- **Europei:** pattuglia 5 figure, squadra 10 fig. (1 sottufficiale) plotone 30 fig. (+1 Ufficiale & 3 sottufficiali), compagnia 80/100 figure (+4 Ufficiali).
- **Nativi:** indigeni a piedi - gruppi da 16/24 figure; a cavallo 8/12 figure (sono divisi in gruppi di questo tipo per il sistema di morale). In ogni gruppo c'è un leader. Nessuna organizzazione superiore.

## SEQUENZA DI GIOCO

1. Possibili apparizioni dei nativi/indigeni (se sono in vista degli europei alla fine della mossa precedente o entrano sul campo di battaglia in questa mossa)
2. Morale ai nativi per quanto detto al punto 1
3. Movimenti contemporanei delle due parti
4. Morali ai nativi se caricati dagli europei
5. Tiri contemporanei delle due parti
6. Mischie contemporanee delle due parti
7. Morale ai nativi/indigeni per perdite subite
8. Mosse obbligate di ritirata o rotta degli indigeni

## MOVIMENTI

Il movimento si effettua per singola figura, non ci sono problemi per girarsi o formare allineamenti (solo muovere le figure in modo che terminino a contatto di base). I terreni difficili, gli ostacoli lineari, smontare, buttarsi a terra e rialzarsi, ecc fanno perdere metà movimento, i terreni molto difficili o particolari ostacoli ne fanno perdere  $\frac{3}{4}$ . Nulla impedisce agli organizzatori di definire altre penalità a secondo degli scenari. In tutti i terreni difficili (o attraversando un ostacolo lineare) è impossibile caricare o avere modifiche di carica in mischia.

Tabella 1 - MOVIMENTO

| MOVIMENTO               | NORMALE | STRISCIARE | CARICA | ROTTA  |
|-------------------------|---------|------------|--------|--------|
| CAVALLERIA REGOLARE     | 20 cm.  | ==         | 25 cm. | ==     |
| CAVALLERIA INDIGENA     | 25 cm.  | ==         | 32 cm. | 40 cm. |
| CAMMELLI (TUTTI) E MULI | 15 cm.  | ==         | 20 cm. | 30 cm. |
| CARRIAGGI E TRAINI      | 10 cm.  | ==         | ==     | ==     |
| FANTERIA REGOLARE       | 10 cm.  | 4 cm.      | 12 cm. | ==     |
| INDIGENI A PIEDI        | 15 cm.  | 8 cm.      | 20 cm. | 30 cm. |
| ZULU                    | 20 cm.  | 8 cm.      | 25 cm. | 30 cm. |

## TIRI

Il tiro è possibile se il bersaglio è in vista anche solo parzialmente (in quel caso applicare le modifiche del caso) Si usa un d10 per figura (le MG tirano 6 x d10 e se fanno 4 o più "1" si inceppano per il resto del gioco) Il tiro è sempre individuale (eccezione per la "SALVA" v. sotto) ma se fatto su gruppi di più figure i centri vanno distribuiti a caso (mica si mettono tutti d'accordo prima sui bersagli!!) Numerate le figure a tiro e estraete i fortunati colpiti. E' possibile che una figura riceva più colpi. Le MG non sparano se hanno mosso in questa stessa mossa

**Tabella 2 - DISTANZE DI TIRO**

| DISTANZA DI TIRO               | BREVE | MEDIA | LUNGA | MASSIMA |
|--------------------------------|-------|-------|-------|---------|
| Fucile a retrocarica           | 15 cm | 30 cm | 60 cm | 120 cm  |
| Moschetto ad avancarica e MG   | 10 cm | 25 cm | 40 cm | 80 cm   |
| Jezzail e fucile ad avancarica | 15 cm | 25 cm | 50 cm | 100 cm  |
| Carabina                       | 10 cm | 25 cm | 40 cm | 80 cm   |
| Lancia, assegai e simili       | 4 cm  | 8 cm  | 12 cm | 20 cm   |
| Pistola                        | 5 cm  | 10 cm | 15 cm | 25 cm   |

**PER COLPIRE:** tirare un d10, il bersaglio è colpito con un punteggio modificato uguale o minore di quanto indicato, poi fate fare un tiro salvezza al bersaglio e proseguite con gli effetti se ce ne sono.

**Tabella 3 - PROBABILITA' DI COLPIRE IL BERSAGLIO**

| TIPO TIRATORE E DISTANZA                            | BREVE | MEDIA | LUNGA | MASSIMA |
|---|-------|-------|-------|---------|
| Legionari, Truppe Europee ben addestrate            | 8     | 6     | 4     | 2       |
| Altre truppe Europee, truppe indigene regolari      | 7     | 5     | 3     | 1       |
| Truppe irregolari, tutti gli indigeni/nativi, le MG | 6     | 4     | 2     | 1       |

**Tabella 4 - MODIFICHE AL DADO PER I TIRI**

|   |     |
|---|-----|
| Tiratore in carica  | + 3 |
| Tiratore ferito seriamente / a terra con armi ad avancarica/ non addestrato al tiro | + 2 |
| Tiratore in movimento / Bersaglio in carica   | + 1 |
| Bersaglio montato / fermo / in formazione chiusa o in quadrato                      | - 1 |
| Tiratore scelto o cecchino che tira da fermo  | - 2 |

**TIRO ORDINATO** Era molto efficace per rallentare l'avanzata degli indigeni e per creare loro degli effetti negativi sul morale. Per effettuarlo i tiratori devono essere organizzati in un plotone di un minimo di 5 uomini comandati da un ufficiale o un sottufficiale. Procedere come per i tiri normali, ma sottrarre 1 al dado per ogni 5 figure (o parte di esse) che tirano. Se comanda il plotone un ufficiale può tirare individualmente con la sua pistola. Chi comanda il plotone comunque non può essere contato come figura che tira. Nella mossa successiva i nativi sotto tiro perderanno 3 cm di movimento verso il nemico per ogni perdita subita (fino ad un massimo di 12 cm). Per l'assegnazione dei bersagli casuali considerate solo le figure nei primi due ranghi.

**TIRI SALVEZZA** *Tutte* le figure colpite possono provare a salvarsi tirando 1 d10 ed ottenendo un punteggio uguale o superiore a quanto indicato in tabella 5.

**Tabella 5 - TIRI SALVEZZA**

|  |       |
|--|-------|
| Bersaglio in campo aperto  | 8 o + |
| Bersaglio in copertura leggera, sdraiato o parzialmente protetto | 6 o + |
| Bersaglio in copertura dura, in trincea, dietro feritoia         | 4 o + |

## EFFETTI DEL TIRO

**Tiri su figure montate:** ritirare un d10: con un risultato da 1 a 5 viene colpito (ed eliminato) l'animale e il cavaliere è a terra senza altre conseguenze, da 6 a 10 è colpito il cavaliere (v.sotto per il tiro su figure a piedi)

**Tiri su nativi a piedi:** Se colpite sono eliminate automaticamente e immediatamente.

**Tiri su figure europee** (e truppe regolari native al loro servizio): ritirare un d10:

1...5- **FERITA LEGGERA** (1 turno a terra senza fare niente)

6...8- **FERITA SERIA** (2 turni a terra senza fare niente. Alla prossima ferita leggera o seria è fuori combattimento e deve essere portato a braccia dai suoi compagni)

9...0- **MORTO** eliminato dal gioco

**Tiri su figure di UFFICIALI** europei: ritirate un d10:

1 - **MANCATO** E' stato colpito il chepì o la borraccia o la medaglia del nonno insomma l'eroe l'ha scampata

2...5 - **GRAFFIATO** una ferita superficiale da mostrare agli amici del circolo. Però non è attivo nella prossima mossa (e non comanda tiri a salva)

6...7 - **FERITA LEGGERA** (1 turno a terra senza fare niente) -1 sui tiri di dado per il resto della battaglia

8...9 - **FERITA SERIA** (2 turni a terra senza fare niente) - 2 sui tiri di dado per il resto della battaglia

10 - **MORTO** eliminato dal gioco (Ma non era lui il protagonista del film?)

**N.B.** Le penalizzazioni sono cumulative, un ufficiale che subisce 3 ferite (di cui almeno 2 serie) è fuori combattimento per il resto della battaglia e deve (se non è troppo odiato...) essere portato a braccia dai suoi compagni.

**MISCHIE** Combattono tutte le figure a contatto di base (massimo 4 contro 1) Tirare un d10 per ognuno dei partecipanti avversari, modificare i punteggi ottenuti e confrontare sotto il risultato della differenza tra i punteggi ottenuti. Le monte dei cavalieri non partecipano alle mischie e non vengono ferite o coinvolte in nessun modo.

## Tabella 6 - MODIFICHE AL DADO PER LE MISCHIE

|  |     |
|--|-----|
| Legionari, Gurkhas, Scozzesi o indigeni fanatici / Ufficiale o capo tribù / Figura montata in carica nella mossa / Figura montata armata di lancia nella prima mossa di mischia  | + 2 |
| Figura ferma che fa parte di una formazione chiusa (amici sui 2 fianchi) / Avversario indietreggiato in questa mossa o nella precedente / Figura a piedi in carica / Figura dotata di scudo / Avversario è a terra /   | + 1 |
| Avversario dietro ostacolo leggero (recinto, siepe) / Avversario più in alto (valido anche se si combatte a piedi contro un avversario a cavallo) / Propria figura è a terra o in trincea contro un avversario in piedi / Ferita leggera / Per ogni avversario presente nella mischia oltre al primo | - 1 |
| Avversario dietro ostacolo resistente (muretto, parapetto, palizzata fitta) / Ferita seria / Figura montata contro avversario dietro ostacolo (oltre alle precedenti modifiche) / Figura a terra contro avversario montato   | - 2 |

## Tabella 7 - ESITO DELLE MISCHIE

| DIFFERENZA TRA I TOTALI | ESITO DEL COMBATTIMENTO   |
|-------------------------|---|
| 5 o +                   | Avversario eliminato  |
| 4 o 3                   | Avversario a terra (se è Europeo tirare un d10 da 1 a 5 FERITA LEGGERA, da 6 a 10 FERITA SERIA) |
| 2 o 1                   | Avversario indietreggia di 5 cm.  |
| 0                       | Nessun effetto, la mischia continua la prossima mossa   |

### Casi particolari:

- Una figura a terra che venga attaccata successivamente da due o più avversari è automaticamente eliminata. Ne basta uno solo se chi è a terra è un indigeno/nativo.
- Se chi indietreggia deve ancora indietreggiare per un secondo esito nella stessa mossa allora fuggirà a velocità di rotta (o di carica se europeo). Non valido per gli Ufficiali.
- Ogni figura può infliggere danni solo ad un avversario per mossa (gli Ufficiali Europei a due) pertanto se una figura è attaccata da più avversari potrà colpirne solo uno (2 per gli Ufficiali) per tutti gli altri combattimenti nella stessa mossa i suoi punteggi con differenza a suo favore verranno ignorati.

**MORALE** Le fanterie e cavallerie addestrate all'europea non fanno mai morale per definizione. Gli indigeni/nativi invece fanno un test di morale per le seguenti cause:

1. Quando entrano sul campo di battaglia o vedono per la prima volta gli Europei
2. Quando ricevono perdite per tiro o mischia
3. Quando vengono caricati da truppe Europee o cavalleria regolare

**CAUSA 1:** Tirare un d10, modificare con quanto indicato sotto se applicabile e controllare l'esito del morale sulla tabella sotto (**PRIMA REAZIONE**)

### Tabella 8 - MODIFICHE AL DADO PER IL MORALE DI "PRIMA REAZIONE"

|   | <b>MODIFICHE</b> |
|---|------------------|
| Se alle spalle degli Europei / Rapporto di forze 2 a 1 in favore dei nativi | <b>+ 1</b>       |
| Rapporto di forze 3 a 1 in favore dei nativi                                | <b>+ 2</b>       |
| Rapporto di forze 4 a 1 o più in favore dei nativi                          | <b>+ 3</b>       |
| Europei più numerosi o dietro difese fisse o in quadrato                    | <b>- 2</b>       |

**N.B.** Questo morale iniziale indica l'atteggiamento del gruppo di nativi all'inizio della battaglia, che cambierà (oppure no) per morali successivi. In linea generale comunque una volta raggiunto l'obbiettivo iniziale sarà il giocatore a decidere le loro azioni successive.

### Tabella 9 - TEST DI MORALE DI "PRIMA REAZIONE"

| <b>PUNTEGGIO</b> | <b>ESITO DEL MORALE DI PRIMA REAZIONE</b>  |
|------------------|--|
| <b>1 o meno</b>  | <b>FERMI</b> se possono dietro copertura entro 20 cm. Si mantengono in vista degli Europei se possibile. Faranno nuovamente il test solo se cambierà la situazione tattica |
| <b>2</b>         | <b>FERMI</b> incerti sul da farsi per questa mossa. Si mantengono in vista degli Europei se possibile. Faranno nuovamente il test nella prossima mossa.                    |
| <b>3</b>         | <b>AVANZANO</b> a metà velocità e poi si fermano per fare fuoco sul nemico da distanza massima   |
| <b>4</b>         | <b>AVANZANO</b> a metà velocità e poi si fermano per fare fuoco sul nemico da distanza lunga   |
| <b>5</b>         | <b>AVANZANO</b> a velocità normale e poi si fermano per fare fuoco sul nemico da distanza media  |
| <b>6 o 7</b>     | <b>AVANZANO</b> a velocità normale e poi si fermano per fare fuoco sul nemico da distanza breve  |
| <b>8 o più</b>   | <b>AVANZANO</b> a velocità di carica verso il nemico più vicino e provano ad andare al combattimento corpo a corpo.  |

**Nota sui FANATICI:** Se gli indigeni in questo primo morale ottengono un 10 con il d10 prima delle modifiche diventano FANATICI. Attaccano i nemici più vicini a velocità di carica e provano ad andare al combattimento corpo a corpo senza sparare. Non fanno test di morale finché non subiscono perdite pari al 50% della loro forza iniziale e se a quel punto lo superano, combattono fino all'ultimo uomo.

**CAUSA 2:** Tirare un d10 per i gruppi di figure a cavallo, un d20 per i gruppi a piedi, il punteggio ottenuto deve essere uguale o inferiore al numero delle figure ancora efficienti nel gruppo.

**Tabella 10 - MODIFICHE AL DADO PER IL MORALE DA "PERDITE"**

|                              | MODIFICHE |
|------------------------------|-----------|
| Fanatici                     | - 2       |
| Leader ucciso                | + 2       |
| Sotto tiro ordinato          | + 3       |
| Sotto il fuoco d'artiglieria | + 5       |

Se il punteggio è superiore, il gruppo si ritirerà fino a portarsi fuori tiro o fuori vista dal nemico e inoltre se il gruppo ha già subito il 50% di perdite non parteciperà più al combattimento e si ritirerà dal campo di battaglia.

**CAUSA 3:** Tirare un d10, modificare con quanto indicato sotto se applicabile e controllare l'esito del morale sulla tabella sotto (**SOTTO CARICA**)

**Tabella 11 - MODIFICHE AL DADO PER IL MORALE "SOTTO CARICA"**

|   | MODIFICHE |
|---|-----------|
| Se il rapporto di forze è in loro favore / L'unità è FANATICA | + 2       |
| Vantaggio numerico per gli Europei                            | - 1       |
| Perdite 50% o più   | - 2       |

**Tabella 11 - ESITO TEST MORALE "SOTTO CARICA"**

| PUNTEGGIO | ESITO DEL MORALE SOTTO CARICA  |
|-----------|--|
| 4 o meno  | RITIRATA a velocità di rotta per due mosse (se hanno già subito il 50% di perdite devono abbandonare la battaglia) |
| 5 / 6     | INDIETREGGIANO mezza mossa fronte al nemico  |
| 7 o più   | TENGONO la posizione e combattono  |

**CHI HA VINTO?** Per chi vuole quantificare tutto ecco i punti vittoria consigliati. Naturalmente chi fa di più ha vinto. Tutto qui, spero che vi divertiate e che sia stato abbastanza chiaro.

**EUROPEI:**  
 Missione compiuta = 50 P.V.  
 Ogni nativo ucciso = 1/2 P.V.  
 Ogni nativo fuggito = 1/4 P.V.  
 Ogni FANATICO ucciso o fuggito = 1 P.V.

**NATIVI/INDIGENI:**  
 Missione impedita = 50 P.V.  
 Ogni Europeo ucciso = 2 P.V. (se è un Ufficiale + 5 P.V.)  
 Ogni Europeo ferito = 1 P.V. (se è un Ufficiale + 5 P.V.)  
 Ogni europeo rimasto in mano ai nativi = 3 P.V. (se è un Ufficiale + 10 P.V.)  
 Ogni cannone o MG rimasto in mano ai nativi = 30 P.V.

**REGOLA AGGIUNTIVA: ARTIGLIERIA**

Movimento come da TRAINI se ancora agganciata o 4 cm. se spinta a mano da almeno 4 serventi o soldati. Deve avere almeno 4 serventi per poter sparare ed essere stata ferma, il suo tiro è limitato solo dalla vista (nessun tiro indiretto su tattici così piccoli è permesso).

**Procedura:** ponete un disco di cartoncino di 10 cm. di diametro sul punto desiderato. Tirate ora un d10 e vedete dove cade il colpo:

**Punto di impatto:**

|   |     |    |
|---|-----|----|
| 9 | 3   | 10 |
| 5 | 1/2 | 6  |
| 7 | 4   | 8  |

Con 1 e 2 è stato centrato il bersaglio, se non è stato colpito il punto esatto tirate un altro d20 per vedere la distanza dal centro desiderato nella direzione indicata dal primo d10. Ogni tiro successivo sullo stesso bersaglio fermo ottiene un - 1 di modifica cumulativa per centrare il bersaglio. Posizionare nuovamente il cartoncino e tirare ora un d10 per ogni figura che è presente nell'area: con il punteggio compreso tra 1 e 8 la figura è stata colpita. Seguire poi normalmente le regole per il salvataggio dal tiro e per gli effetti dello stesso.

Attenzione: non si può tirare fuori da un angolo di tiro di 45° dalla bocca del cannone e non ci devono essere figure amiche entro 20 cm. dal suo fronte per poter fare fuoco.