



## **“Adoro l’odore del napalm al mattino”**

Di Alessandro Guidi

**Regolamento per lo scenari “La cavalcata delle Valchirie”**

**Basato su Platoon, Avalon Hill – 1986**

### **1) Ambientazione:**

Un barcone è stato trasportato da un elicottero Chinook alla foce del fiume Nung, nella remota giungla cambogiana. Il Capitano Willard dei Servizi Speciali e i quattro membri dell’equipaggio (Phillips, Lance, Chef e Scout) devono essere là accompagnati per prenderne possesso e iniziare il viaggio fluviale per andare a cercare il Colonnello Kurtz e porre fine alla sua attività.

Il tenente colonnello William “Bill” Kilgore, comandante del 1° squadrone elicotteri del 9° Reggimento della Cavalleria Aerea, accetta solo a patto di vedere Lance fare surf: ma la foce del fiume Nung e il piccolo villaggio che vi si trova sono presidiate da cospicue forze nordvietnamite. Kilgore ordina l’attacco all’alba al suono della Cavalcata delle Valchirie di Wagner....

## **2) Obiettivi:**

Il giocatore americano dovrà far fare surf a Lance per almeno 10 turni e poi far arrivare Willard e i suoi A PIEDI al barcone sul fiume. Se Willard muore il giocatore americano ha perso, se Willard arriva al barcone con tutti e 4 i soldati ha vinto, se ci arriva con solo 3 ha comunque vinto, con solo uno due ha perso.

Il giocatore americano ha 60 minuti di tempo per raggiungere l'obiettivo.

## **3) Schieramento:**

Il giocatore americano gioca con tutte le sue miniature disposte sul tavolo e non sa come è disposto il nemico.

Il giocatore nordvietnamita usa i counters: ogni counter rappresenta una miniatura particolare contraddistinta dall'arma che usa. I counters FAKE sono ombre e/o percezioni che confondono gli americani.

Più soldati possono essere raggruppati in un gruppo contraddistinto da una lettera: il giocatore americano contraddistingue il gruppo di miniature sul tavolo mettendo il counter con la lettera al suo centro, il giocatore nordvietnamita mette il counter con la lettera coperto sul tavolo e i counters assegnati al gruppo coperti nel box corrispondente.

In questo modo il giocatore americano non saprà se il counter coperto sul tavolo rappresenta un solo soldato, un'ombra o un gruppo più o meno numeroso.

## **4) Soldati:**

Ogni miniatura rappresenta un singolo soldato che ha le seguenti proprietà:

- Ruolo: leader o gregario
- Arma: tipo di arma usata
- Fuoco: modificatore da aggiungere al tiro del dado D10
- Range: distanza massima a cui può vedere il nemico e sparare
- Movimento: distanza massima espressa in centimetri
- Attivazione: risultato utile con un D6 per richiedere il supporto di artiglieria

## 5) Turno:

Ogni turno non rappresenta un preciso spazio temporale ma la concitazione della battaglia e dura 24 azioni, 12 per parte.

All'inizio di ogni turno vengono messi 24 segnalini di colore diverso in un bicchieri e poi pescati a caso: ogni segnalino pescato dà diritto a compiere una ed una sola azione. Pescati tutti e 24 finisce il turno e si ricomincia.

NOTA BENE; succederà che uno dei due giocatori avrà a disposizione diverse azioni di seguito, ciò rappresenta la confusione e l'imprevedibilità degli scontri a fuoco...

## 6) Azioni:

Chi pesca il segnalino del suo colore ha diritto a una azione fra le seguenti

- **Movimento:** il giocatore può muovere UNA miniatura o UN gruppo fino al massimo della distanza consentita dalla tabella. Se nel percorso trova un nemico dichiara un ASSALTO
- **Fuoco singolo:** il giocatore può fare sparare una miniatura che abbia una linea di tiro libera (LOS) fino al massimo della distanza consentita dalla tabella.
- **Fuoco di gruppo:** il giocatore può fare sparare tutto un gruppo se c'è un Leader. In caso contrario spara una sola miniatura.
- **Richiedere artiglieria (solo americano):** un Leader americano con accanto una radio può richiedere il supporto della artiglieria. Dichiara che tipo di supporto richiede e tira un D6: per avere i mortai deve fare 4-5-6, per avere i pezzi da 155 deve fare 5-6, per avere un fuoco di sbarramento deve fare 6 (una volta per partita può optare per un attacco aereo con napalm). In caso positivo deve indicare il punto di impatto e l'attacco avviene DOPO che si è svolta la azione successiva
- **Far atterrare o far decollare un elicottero**
- **Far salire o scendere truppe da un elicottero:** le truppe devono essere adiacenti alla base dell'elicottero
- **Far curare un ferito dal medico (solo americano):** un soldato viene colpito e si trova entro 30 centimetri dal medico. Se la azione successiva è americana il medico può raggiungere il ferito e salvarlo, in caso contrario è perso (troppo grave o troppo tardi).
- **Muovere un counter FAKE (solo nordvietnamita):** il giocatore può muovere il counter

coperto fino a 30 centimetri ma non può fare altre azioni.

➤ **Fare niente**

**7) Gruppi:** se in un gruppo c'è un Leader, ogni soldato può compiere una azione diversa nella stessa frazione di turno. In caso contrario il gruppo si può muovere alla stessa velocità del più lento dei suoi soldati o far sparare una sola miniatura. I gruppi di VIETCONG agiscono sempre come se ci fosse un Leader.

**8) Procedura di fuoco:**

**Fuoco diretto:** se un giocatore ha una linea di tiro libera e il bersaglio è nel range consentito allora può fare fuoco. Nel caso di gruppi si misura dal counter con la lettera.

I counters che vengono fatti bersaglio di fuoco sono immediatamente sostituiti dalle miniature corrispondenti e mai più riutilizzati. I FAKE counters oggetto di fuoco o di assalto vengono immediatamente tolti dal tavolo.

Se si spara su un gruppo si tirano i dadi per ogni miniatura.

Se chi spara è un gruppo con un Leader si tirano i dadi per ogni soldato che spara (in questo caso il Leader può anche suddividere il fuoco)

Nella jungla la massima linea di tiro consentita è di 10 centimetri dal bordo.

Chi spara tira un D10 e aggiunge il fattore di fuoco riportato in tabella.

Chi si difende tira un D10 e aggiunge il fattore di protezione del terreno riportato in tabella.

Se chi spara ottiene meno di chi si difende allora ha mancato il colpo.

Se chi spara supera chi si difende per 5 o più allora il soldato è morto e si leva la miniatura.

Se chi spara supera chi si difende per meno di 5 allora il soldato è PINNED e si mette un segnalino.

**Fuoco indiretto (solo americano):** se un Leader ha attivato con successo una attivazione di artiglieria deve indicare il punto di impatto: dopo che si sarà svolta la azione successiva pone il template corrispondente nel punto indicato e tira un D6; con 4-5-6 il colpo arriva a segno, con 1-2-3 si sposta di un D8 x 2cm nella direzione indicata dal dado. Se si usa il barrage il tiro si sposta di un D8 x3cm. Se si usa il napalm non si applica il tiro di deviazione. In tutti i casi a questo punto si procede al fuoco come nel fuoco diretto.

**PINNED:** il soldato sotto il fuoco nemico si schiaccia a terra e pensa solo a ripararsi. In questo caso la miniatura con segnalino Pinned non può più compiere azioni fino a quando il segnalino non sarà rimosso: ogni volta che un giocatore tirando i dadi per qualsiasi motivo ottiene un 10 naturale può togliere un segnalino ad una sua miniatura, purché ricevuto in uno scontro precedente. Togliere il segnalino non conta come azione. In ogni caso alla fine del turno tutti i segnalini pinned sono rimossi.

**9)Assalto:** una o più miniature possono assaltare una o più miniature avversarie. In questo caso entrambi i giocatori tirano un D10 e aggiungono un +2 per ogni miniatura non Pinned che partecipa allo scontro. Se uno dei due supera l'altro per 5 o più tutte le miniature del perdente sono eliminate, nel caso vinca l'attaccante occupa subito il posto del difensore. Se nessuno supera l'altro per 5 o più l'attaccante è respinto e arretra di 10 cm.

## **10)Elicotteri.**

Sono di tre tipi

**Huey:** possono portare fino a 9 uomini, le miniature appoggiate nell'apposito box contraddistinto da una lettera. Sono armati con una mitragliatrice pesante davanti e due mitragliatrici leggere ai lati. Hanno un fattore di protezione + 3 fino a che sono in volo. Se distrutti vengono tolti dalla tavola, se PINNED escono dal mare e non tornano fino a che il giocatore non riesce a togliere il segnalino.

**Gunship:** possono portare fino a 9 uomini, le miniature appoggiate nell'apposito box contraddistinto da una lettera. Sono armati con una mitragliatrice pesante davanti e due mitragliatrici leggere ai lati. Hanno un fattore di protezione + 4 fino a che sono in volo.

Hanno una batteria di missili che possono essere sparati una sola volta per partita, su un bersaglio visibile usando il template da 155 mm. Se distrutti vengono tolti dalla tavola, se PINNED escono dal mare e non tornano fino a che il giocatore non riesce a togliere il segnalino.

**Loach:** è un elicottero da osservazione. Ha una sola mitragliatrice leggera e un fattore di protezione +2 ma se posizionato sul terreno può osservare tutto il tavolo e attivare l'artiglieria allo stesso modo dei Leader.

**Skyraider:** supporto aereo attivato una sola volta per partita da un Leader o dal Loach. Il giocatore americano posiziona il template dove vuole e attacca con un fattore +10. Al nordvietnamita NON si applicano i fattori difensivi.

## Huey

9 passengers

Defence + 3

Movement 100

HMG forward + 8 a 40 cm

LMG lateral +6 a 30cm



## Loach

1 passenger

Defence + 2

Movement 100

LMG lateral +6 a 30cm

Observation



## Gunship

9 passengers

Defence + 4

Movement 100

HMG forward + 8 a 40 cm

LMG lateral +6 a 30cm

Rockets +10 a 30cm once



## Tabella valori di combattimento

Ruolo	Arma	Fuoco	Range	Movimento	Attivazione
US Leader	M16	1	60 cm	20 cm	
US Doc	Colt	1	20 cm	30 cm	
US Soldier	M16	2	60 cm	20 cm	
US Soldier	M79	3	50 cm	20 cm	
US Soldier	M60	6	90 cm	20 cm	
US Soldier	M203	3	40 cm	20 cm	
US Soldier	M16 + radio	2	60 cm	20 cm	
US Mortar	81 mm	6	120 cm	10 cm	4-5-6
US Artillery	155 mm	8	200 cm	0 cm	5-6 (deviazione)
USAF	Napalm	10			6 una volta sola
US Barrage	3 x 155 mm	6	200 cm	0 cm	6 (deviazione)
NVA Leader	TT33	1	20 cm	30 cm	
NVA Soldier	AK47	2	50 cm	30 cm	
NVA Soldier	SKS	1	50 cm	30 cm	
NVA Soldier	RPD	4	60 cm	30 cm	
NVA Soldier	RPG	3	30 cm	30 cm	
NVA Mortar	81 mm	6	120 cm	10 cm	4-5-6
NVA HMG		6	100 cm	10 cm	
VC Leader	AK47	1	50cm	40 cm	
VC Soldier	AK47	1	50 cm	40 cm	Non serve Leader
VC Soldier	Rifle	0	30 cm	40 cm	Non serve Leader
VC Soldier	RPD	3	50 cm	40 cm	Non serve Leader
Terreno	Protezione		Visione		
Bosco/Jungla	3		NO		LOS fino a 10 cm
Cespugli	3		NO		
Case in legno	2		NO		LOS solo dall'interno
Aperto	0		SI		
PINNED	1				No muove No spara

# Ordine di battaglia

## Americani (6 Gruppi)

### 4 X Huey

Leader M16

Radioman M16

4 Soldiers M16

Soldier M79

Soldier M60

Soldier M203

### 1 X Gunship

Col. Kilgore

Doc

Photographer

Leader M16

Radioman M16

Soldier M16

### 1 X Loach

2 Pilots

## Area di attesa al campo

Willard

Phillips

Lance

Chef

Scout

## Vietnamiti (6 Gruppi)

6 Leader

6 Fakes

4 Soldiers RPG

6 Soldiers RPD

9 Soldiers SKS

16 Soldiers AK47

1 x Heavy Machine Gun

## Vietcong

8 Vietcong AK47

6 Vietcong Rifle

1 Vietcong RPD