

Verso Mauritius

Presentato ad Hellana 2005 – Agliana (PT)

Scenario per Cannoni in Batteria! regolamento navale della Lu(ri)doteca

L'isola di Mauritius (chiamata dai francesi *Ile de France*) e la vicina Reunion ai primi del XIX secolo costituivano una eccellente base per i vascelli di linea e navi con *patente di corsa* francesi. La posizione dell'arcipelago consentiva proficue scorrerie nell'Oceano Indiano occidentale a danno delle navi della *Compagnia delle Indie* che transitavano sulle rotte da e per Città del Capo.

Nel 1809 l'Ammiragliato inglese decise di por fine allo stillicidio di navi e mercantili *predati* dai francesi di stanza nelle isole ed una squadra, agli ordini del commodoro Josias Rowley, fu inviata nell'arcipelago per bloccare i porti da cui partivano le navi corsare francesi.

Il blocco non diede i risultati sperati: reso difficile dalla presenza a Mauritius di due eccellenti porti: *Port Luis* e *Grand Port* e da un efficace sistema di segnalazioni sull'isola che indirizzavano le navi al rientro verso l'approdo più sicuro limitava le scorrerie ma non le evitava. La soluzione era quella di impadronirsi dell'isola!

Grand Port

Uno dei grandi porti naturali di Mauritius, situato sulla costa orientale, era costituito da una rada profonda e riparata e protetto da un forte munito di batterie costiere. L'ingresso era reso difficile da un canale che attraversava la barriera corallina infido e pericoloso. Tra l'altro era impossibile uscire dalla rada con brezza di mare con vascelli di linea e fregate.



Lo scenario

Lo scenario che proponiamo ricostruisce il primo tentativo inglese di impadronirsi di Grand Port. Nella realtà le due squadre erano costituite da fregate (anche se a due ponti, come alcune di quelle francesi) e da brigantini e corvette. Lo scenario proposto ad Hellana 2005, invece, prevede l'uso di vascelli di linea, oltre che fregate. Il motivo è di consentire ai giocatori di provare il regolamento in tutta la sua potenzialità.

Squadra francese

Fregate *Bellone* (40 cannoni), *Minerve* (40 cannoni, portoghese), *Astreé* (36 cannoni) e corvetta *Victor* (18 cannoni, britannico). Le navi sono all'ancora nella rada, in *linea di fila* in direzione nord-sud e con i cannoni scarichi. Tra una nave e l'altra c'è uno spazio pari alla larghezza di una basetta. **Obiettivi:** respingere il tentativo di sbarco degli inglesi. Devono mantenere il controllo della rada per 24 turni.

Squadra inglese

Fregate *La Nereide* (42 cannoni), *Sirius* (36 cannoni), *Magicienne* (36 cannoni), *Iphigenia* (36 cannoni). La **squadra inglese** entra dal lato est del tavolo, le navi sono pronte all'azione e con i cannoni carichi. Se si usa la regola opzionale **Le formazioni** (vedi il regolamento *Cannoni in batteria!*) l'ingresso è in *linea di fila* (i giocatori possono scomporre la formazione a partire dal secondo turno. **Obiettivi:** impadronirsi di *Grand Port*. Per farlo devono catturare tutte le navi della squadra francese o costringerle ad uscire dalla rada.

Regole speciali

Il canale di accesso a *Grand Port*

Il canale di accesso a *Grand Port* può essere percorso, in entrata ed in uscita, solo con velatura da manovra – VM.

Se il vento viene da *est*, da *est nord est* o da *est sud est* le navi possono transitare per il canale, in uscita (cioè verso est), solo *tonteggiando*¹, alla velocità di un pollice per turno. In questo caso non si considera la nave come se muovesse *controvento*. Questa regola non si applica allo *sciabecco* spagnolo che, quindi, può percorrere il canale in entrambi i versi con qualsiasi vento.

Nocchiere indigeno

La fregata *La Nereide*, della squadra inglese aveva un *nocchiere indigeno* che conosceva ogni anfratto della barriera corallina che circonda Mauritius, capace di guidare con sicurezza il vascello dentro e fuori il canale che conduce a *Grand Port*.

Nello scenario la nave su cui è il *nocchiere indigeno* è decisa dal caso: tirare un dado per ogni nave della squadra, quella con il punteggio più alto avrà a bordo un nocchiere indigeno. La nave in questione può percorrere il canale anche con velatura da battaglia (VB).

Il comandante Corbet

Il comandante de *La Nereide*, capitano Corbet, era famoso per la sua maniacale attenzione alla disciplina; i suoi metodi (che prevedevano spesso l'uso del *gatto a nove code*) sconfinavano nella brutalità e crudeltà. L'equipaggio della fregata era, all'epoca, al limite della sopportazione e serpeggiava la voglia di ammutinarsi o, almeno, di vendicarsi dei soprusi subito tanto che quando fu ucciso, ufficialmente perché colpito da una palla di cannone francese, ci furono fondati sospetti che fosse stato colpito dai propri marinai.

Quindi, in questo scenario, se *La Nereide*, con Corbet al comando, subisce un danno critico il comandante rimane ucciso con un punteggio di 3-4, non modificato, su 1d10 (vedi regola opzionale *Danno critico* nel regolamento).

Il commodoro Hamelin

La squadra francese di stanza a Mauritius era agli ordini del commodoro Hamelin. Pur marinaio eccellente e capace comandante il commodoro, per l'intera campagna, non brillò per aggressività ed iniziativa, spesso lasciandosi sfuggire le occasioni propizie che il fato gli offriva.

Per questo motivo i giocatori che controllano le navi della squadra francese hanno a disposizione una serie di *gettoni di attivazione* che arriva solo a quattro (anziché cinque).

¹ *Tonteggiare* è un termine *marinaresco* per indicare l'operazione che consente di rimorchiare la nave per mezzo di una scialuppa manovrata a remi.

Lu(ri)doteca - www.luridoteca.com
info@luridoteca.com