

LE DERNIER MOGHOL

La rivolta dei Sepoys in India nel 1857-1858



I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo, dopo averlo provato per la prima volta, o... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.

Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di “trasferirle” su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo soprattutto privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

LE DERNIER MOGHOL

La révolte des Cipayes 1857-1858

Introduzione

Era il 29 Marzo 1857 quando Mangal Pandey (un soldato “Sepoy” del 34° Fanteria del Bengala) sparò su un ufficiale britannico durante una parata, scatenando così quella che è stata chiamata in Inghilterra “Rivolta dei Sepoy” (“Cipay” in francese) mentre in India è conosciuta come “Prima Guerra di Indipendenza”.



Foto 1 – Un quadro dell’epoca che mostra la violenza degli scontri fra truppe regolari e rivoltosi indiani.

Era da tempo che le truppe indiane arruolate nell’esercito britannico (e chiamate, appunto “Sepoy”) mugugnavano per la esagerata disparità di trattamento con i militari inglesi e per il fatto che venivano sempre più “forzate” regole di comportamento in stile “vittoriano” che contrastavano con la religione locale. La miccia che diede fuoco alle polveri fu quando si seppe che le cartucce per i fucili Enfield (che dovevano essere strappate con i denti prima di inserirle nella canna dell’arma) era trattate con grasso animale (suino e/o bovino), cosa assolutamente proibita dalla religione indiana. Gli scontri furono estremamente violenti da entrambe le parti e ci vollero due anni per soffocare la rivolta, durante la quale vennero perpetrate inutili e feroci stragi di popolazione inerme: una brutta pagina della storia inglese, in ogni caso.

Il wargame che simula questa rivolta (trattata pochissimo dai giochi di simulazione) si intitola **Le Dernier Moghol; la révolte des cipayes** (d'ora in poi semplicemente **Dernier Moghol**) e lo troviamo in inserto all'interno del numero 168 della rivista francese [Vae Victis](#). Il titolo fa riferimento alla dinastia dei Moghul, fondata da Babur il Conquistatore (un discendente di Tamerlano), il cui sovrano prendeva appunto il titolo di Gran Mogol.

Componenti

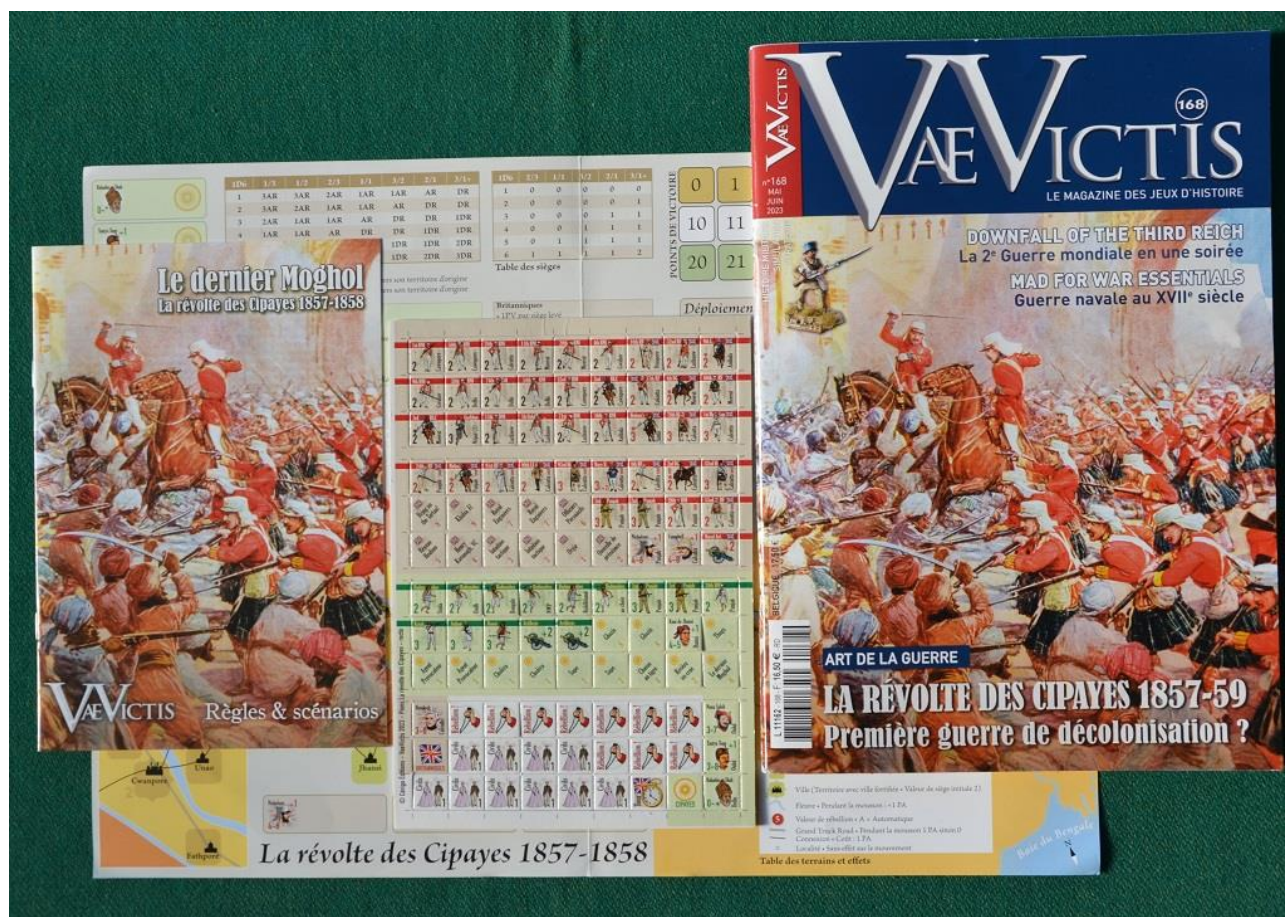


Foto 2 – I componenti del wargame.

Oltre al libretto delle regole (12 pagine in francese, formato A5) ogni copia di **Dernier Moghol** comprende:

- Una mappa a “punti” (dove ogni “punto” è una città) che raffigura la parte dell’India che va dal nord Ovest di Calcutta e arriva fino a Delhi e Shimla;
- 108 counters per rappresentare le unità dei “Britannici” (27), dei Sepoys (18 double face inglesi/rivoltosi), indiani (18) e vari marcatori (45).

I materiali sono di buona qualità: le unità hanno il solito stile di Pascal Da Silva (e quindi sono davvero ottime) mentre la mappa è abbastanza... bruttarella

Essa è suddivisa in quattro “province” (Bengala, con capitale Kolkata (Calcutta), Ouhd, Nord-Ovest e Rohikhand), oltre alla città “indipendente” di Shimla: Ogni provincia è suddivisa a sua volta in “zone” sulle quali sono stampate una città fortificata oppure una città normale (ed allora la zona viene chiamata “territorio”).

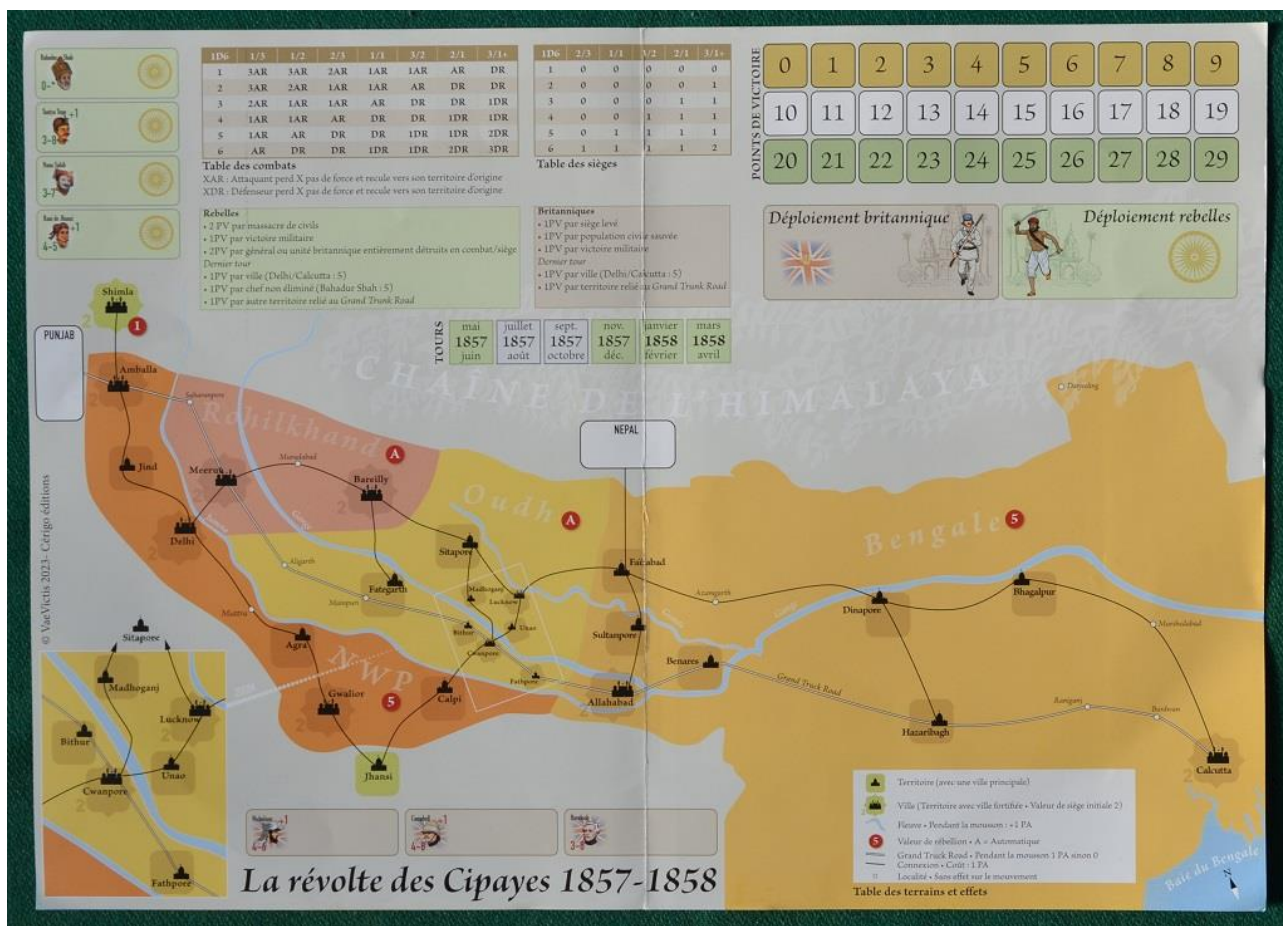


Foto 3 – La mappa del gioco, non proprio un capolavoro artistico!

Dernier Moghol è un gioco “strategico” che utilizza regole simili a quelle già usate per “La Campagne de Belgique, 1815” (Vae Victis 124) e “Les Aigles du Danube, 1809 (ave Victis 144) degli stessi autori.

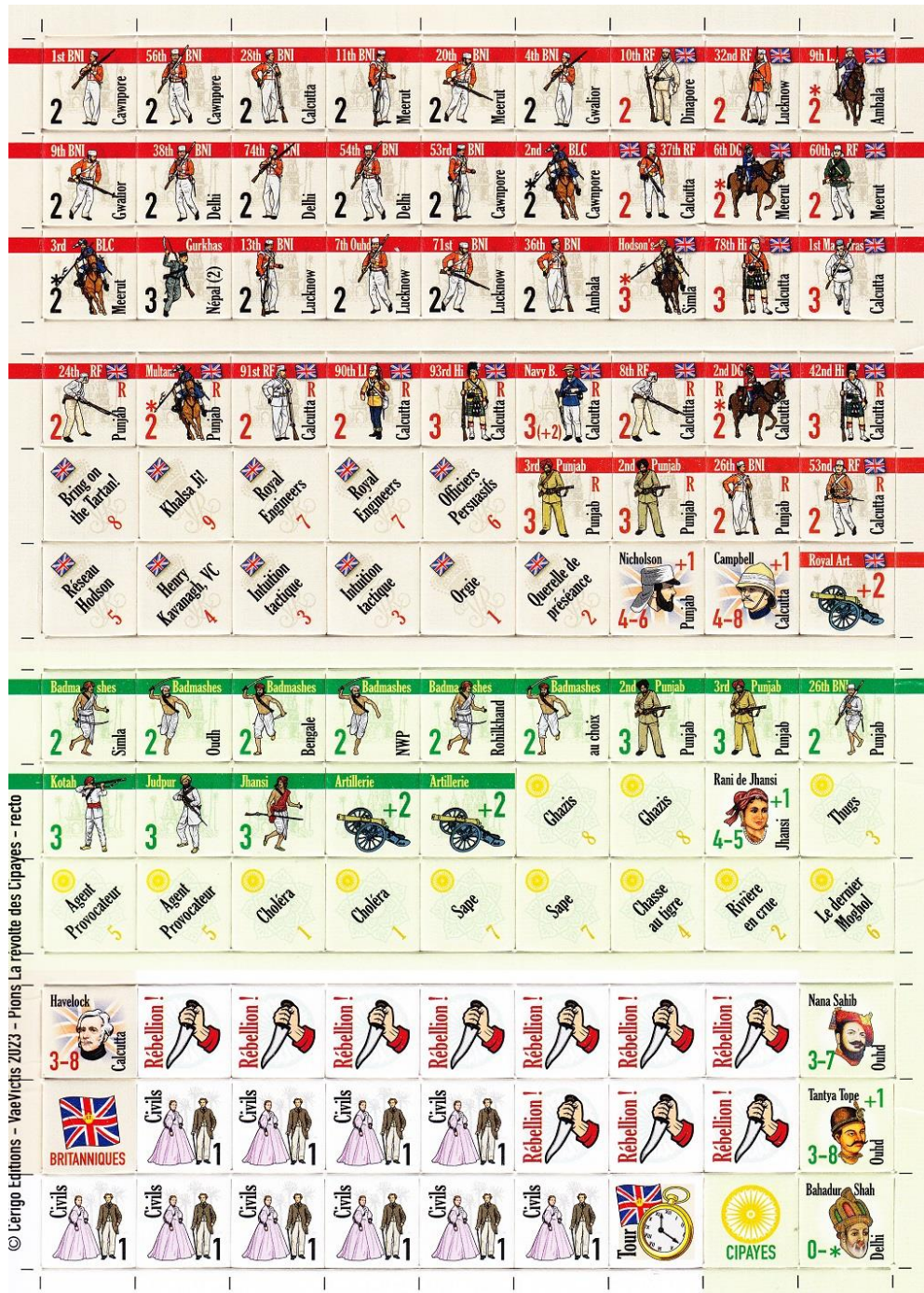
Il gioco

Dopo aver posizionato le unità sulla mappa i giocatori mettono in due sacchetti i counters “Evento” della loro fazione, per estrarli durante il turno.

La sequenza di gioco di **Dernier Moghol** è infatti la seguente:

- fase d’iniziativa: inizialmente è dei “rivoltosi”, ma nei turni successivi i giocatori lanciano 1D6 ed aggiungono il bonus tattico dei loro generali;
- fase della Ribellione: il giocatore “indiano” prende quattro pedine “Evento” e legge su di esse dove può scoppiare una rivolta: in Oudh e Rohilkhand questa è automatica, mentre nelle altre zone serve 1D6 inferiore al valore di ribellione della Provincia dove vengono piazzate le unità ribelli, insieme ad eventuali leaders, ecc.. In questa fase si determina anche la sorte dei “Civili” presenti nelle città che si sono ribellate: essi rischiano infatti di essere massacrati;
- fase dei Rinforzi: Il giocatore “Britannico” estrae 4 pedine “Evento” e può mettere in campo eventuali rinforzi;
- fase delle Operazioni Militari: si comincia con il giocatore “Indiano” che verifica i Punti Attivazione (PA) dei suoi generali, utilizzandoli per muovere le unità o entrare in contatto

- fase degli Assedi: sempre iniziando dal giocatore “Indiano” si risolvono gli eventuali assedi alle città nemiche;
- fase di Fine Turno: si verifica se ci sono le condizioni per la vittoria di uno dei due schieramenti oppure si passa al turno successivo e si ricomincia tutto da capo.



Le unità di **Le Dernier Moghol** sono suddivise in Fanteria (3-4 battaglioni in ogni counter), Cavalleria (1-2 reggimenti) e Artiglieria (1-2 batterie): poi, naturalmente ci sono le diverse fazioni:

- unità indiane indigene;
- unità indiane di Sepoy che possono restare fedeli alla Corona (e allora si usa il lato con la divisa britannica) o rivoltarsi (e allora si utilizza il retro);
- unità britanniche;
- personalità storiche (di entrambi gli schieramenti);
- unità di “Civili”;
- marcatori vari.

Le unità combattenti mostrano un valore di combattimento e la città in cui devono essere dislocate.

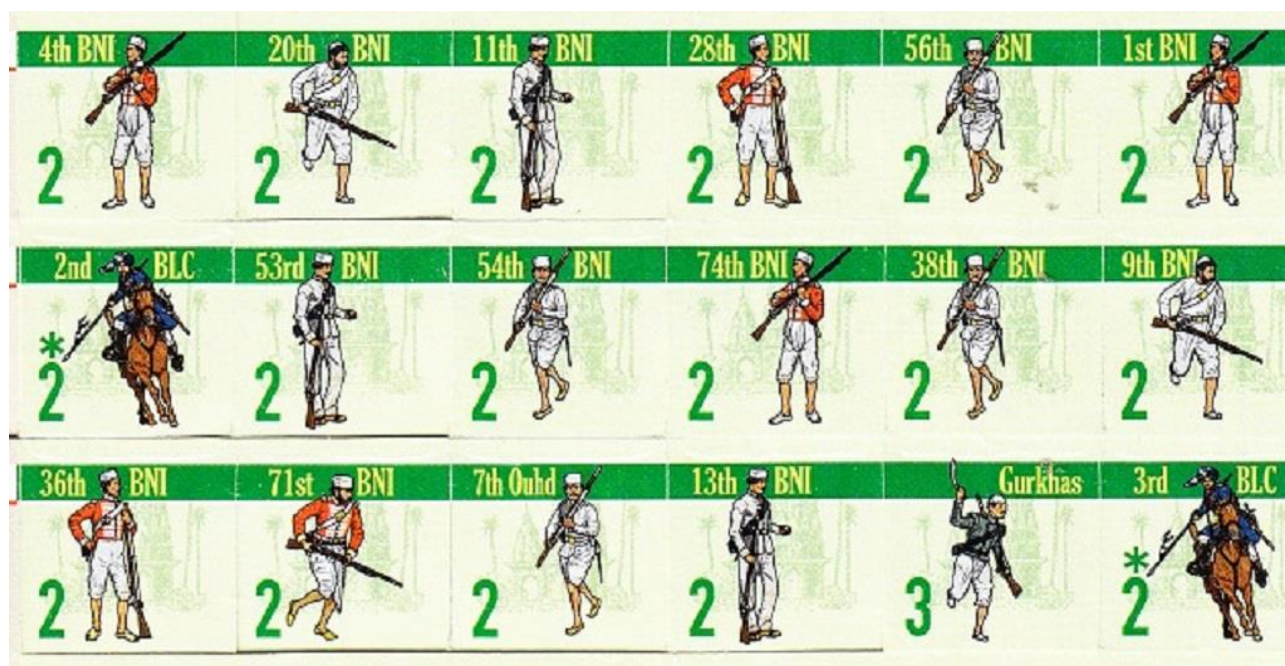


Foto 5 – Le unità di Sepoy che, sul retro, hanno il colore verde (Fazione indiana). Sono le stesse unità che vediamo in alto a destra sulla fustella della Foto 4.

Le battaglie di **Dernier Moghol** vengono causate dall'ingresso di unità “attaccanti” in città o territori occupati dal nemico. Una volta deciso l'ordine di risoluzione delle battaglie (se sono più d'una), i due avversari posizionano le loro unità faccia a faccia, inclusi eventuali leaders, poi si esegue una sequenza ben precisa:

- – ripiegamento prima del combattimento: solo per la cavalleria che dispone di una via di ritirata;
- – giocare tessere “Evento” per utilizzarne i bonus in battaglia;
- – effettuare un rapporto di forze (PF dell'attaccante diviso per PF del difensore) e definire quale colonna si dovrà utilizzare sulla Tabella dei combattimenti;
- – lanciare 1D6 e verificare l'esito sulla tabella, che mostra se qualcuno si ritira (attaccante o difensore) e le eventuali perdite (1-3 passi).

Per quanto riguarda gli Assedi si considera la forza difensiva della città attaccata e si somma al valore delle unità che la difendono, eventualmente aggiungendo eventuali bonus delle pedine “Evento”. Poi si lancia 1D6 e si confronta il risultato sull'apposita tabella per vedere quanti Punti Fortificazione vengono distrutti. Quando il valore difensivo della città viene azzerato le unità all'interno sono eliminate o, se si tratta di Civili, massacrati, per assegnare 2 PV al vincitore.

TABLE DES BATAILLES							
Dé	1/3 -	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 +
1	3AR	3AR	2AR	1AR	1AR	AR	DR
2	3AR	2AR	1AR	1AR	AR	DR	DR
3	2AR	1AR	1AR	AR	DR	DR	1DR
4	1AR	1AR	AR	DR	DR	1DR	1DR
5	1AR	AR	DR	DR	1DR	1DR	2DR
6	AR	DR/0	DR	1DR	1DR	2DR	3DR

XAR = l'attaquant perd X pas de force et recule vers son territoire d'origine

XDR = le défenseur perd X pas de force, recule ou se réfugie derrière des remparts.

Si la colonne qui fait reculer son adversaire a **plus de facteurs de combat de cavalerie** que celle qui recule, alors, après le retrait des pertes, elle inflige un pas de perte supplémentaire (voir 8.8).

TABLE DES SIÈGES						
Dé	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 +	
1	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	1	
3	0	0	0	1	1	
4	0	0	1	1	1	
5	0	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	2	

X = nombre de points de fortifications détruits.

SÉQUENCE DE JEU

1 - Phase d'initiative (Voir 4)

2 - Phase de rébellion (Voir 5)

Le joueur rebelle tire quatre pions événements (seulement deux au premier tour) et peut jouer des pions de rébellion/Badmashes. Il peut aussi jouer des pions de renfort.

Note: *il peut arriver que le joueur rebelle n'ait plus de pion événement à piocher (notamment au dernier tour de jeu), auquel cas, il se contente de jouer ceux qui lui restent en main.*

3 - Phase de renforts

Le joueur britannique tire quatre pions événements et peut jouer plusieurs pions de renfort. Il dispose alors immédiatement sur la carte ses éventuels renforts sur Calcutta ou au Punjab.

Note: *même remarque pour le joueur britannique que précédemment.*

4 - Phase d'opérations du joueur A

Combats éventuels.

5 - Phase d'opérations du joueur B

Combats éventuels.

6 - Phase de siège

Les joueurs résolvent les sièges en commençant par les sièges du joueur A puis ceux du joueur B.

7 - Fin de tour

Vérification des cas de victoire instantanée (voir 10) sinon avancer le compteur de tour.

Foto 6 – Le tabelle del Gioco per i combattimenti e gli assedi.[/caption]

Dernier Moghol finisce con una vittoria immediata se il giocatore Indiano controlla Calcutta e Delhi oppure se il Britannico si è impossessato di TUTTE le città sulla mappa. Se questo non succede bisogna verificare i Punti Vittoria (PV) guadagnati durante la partita: civili massacrati, vittorie in battaglia, unità e leaders nemici eliminati, città controllate sulla mappa. Se la differenza è di 6-10 PV il giocatore ottiene una vittoria marginale, se invece è di 11 PV o più si tratta di una vittoria totale.

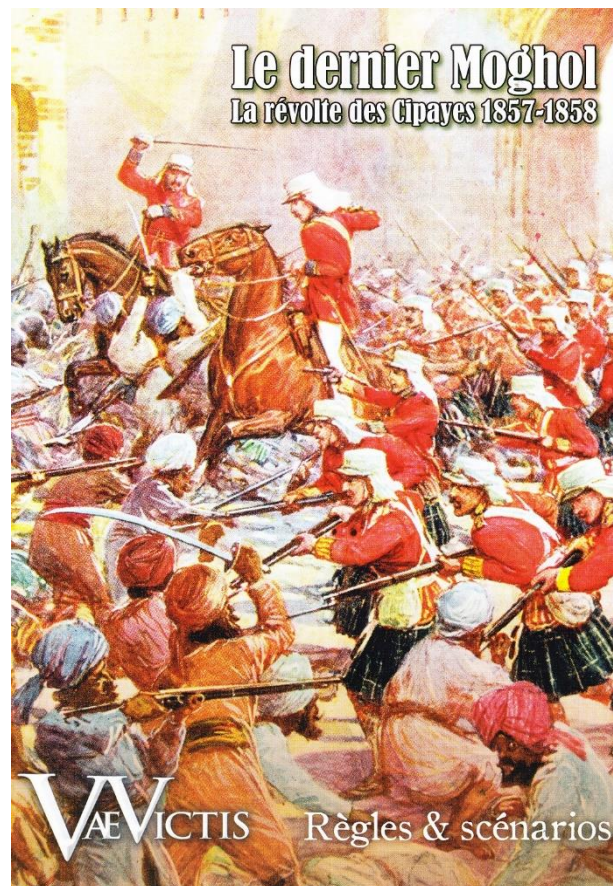


Foto 7 – La copertina del gioco.

Regolamento in lingua francese (ma il testo in inglese si può scaricare dal sito di [Vae Victis](#)).