

CALDIERO 1796

Wargames



Introduzione

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute dallo scrivente nel giocare qualche wargame nuovo o... d'epoca dopo averlo provato per la prima volta o riprovato recentemente.



In generale privilegeremo i giochi prodotti in Italia, oppure con autori italiani o con argomenti che riguardano la nostra storia, ma naturalmente parleremo anche di altri argomenti e di altre ditte.

Il numero 2 di "Para Bellum" (la rivista italiana interamente dedicata alla storia militare, con particolare attenzione a quella italiana, ed ai giochi di simulazione storica) conteneva il wargame **Caldiero 1796**, dedicato ad una battaglia poco nota che segnò anche la prima vera sconfitta di Napoleone Bonaparte.

Caldiero è una piccola cittadina in provincia di Verona, nel Veneto, sulla linea ferroviaria che collega Torino a Trieste, ed il suo nome deriva dal latino Calidarium visto che era una nota stazione termale fin dall'epoca dei Romani.

Proprio per la sua posizione fu scelta, suo malgrado, ben quattro volte come campo di battaglia fra Francesi ed Austriaci nell'ambito delle guerre napoleoniche.

In realtà questa battaglia era già stata pubblicata nel 2008 sulla rivista "No Turkey" (potete vedere qui a fianco la copertina), ma la nuova edizione è naturalmente molto migliorata dal punto di vista grafico ed il regolamento è stato rivisto e corretto, ove necessario.

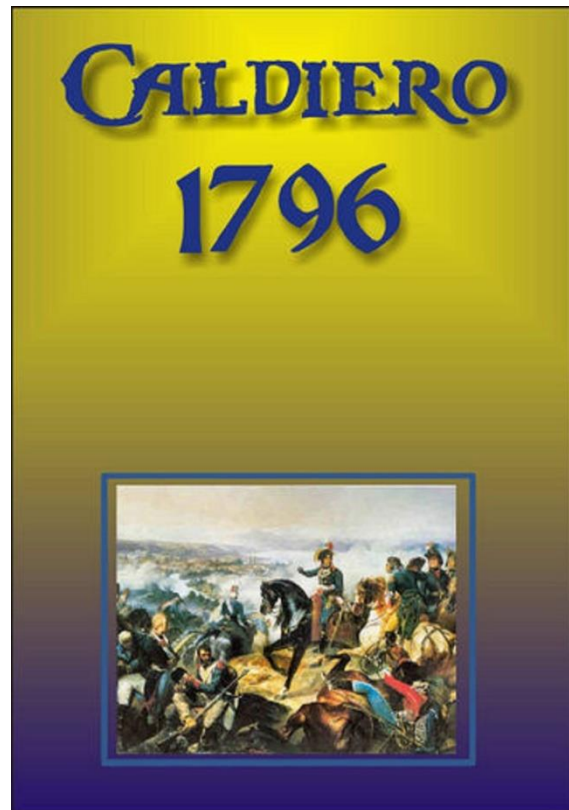
Per inquadrare "storicamente" questa battaglia diremo soltanto che fu una delle poche vittorie ottenute dagli Austriaci durante la "Campagna d'Italia" (1796-1797).

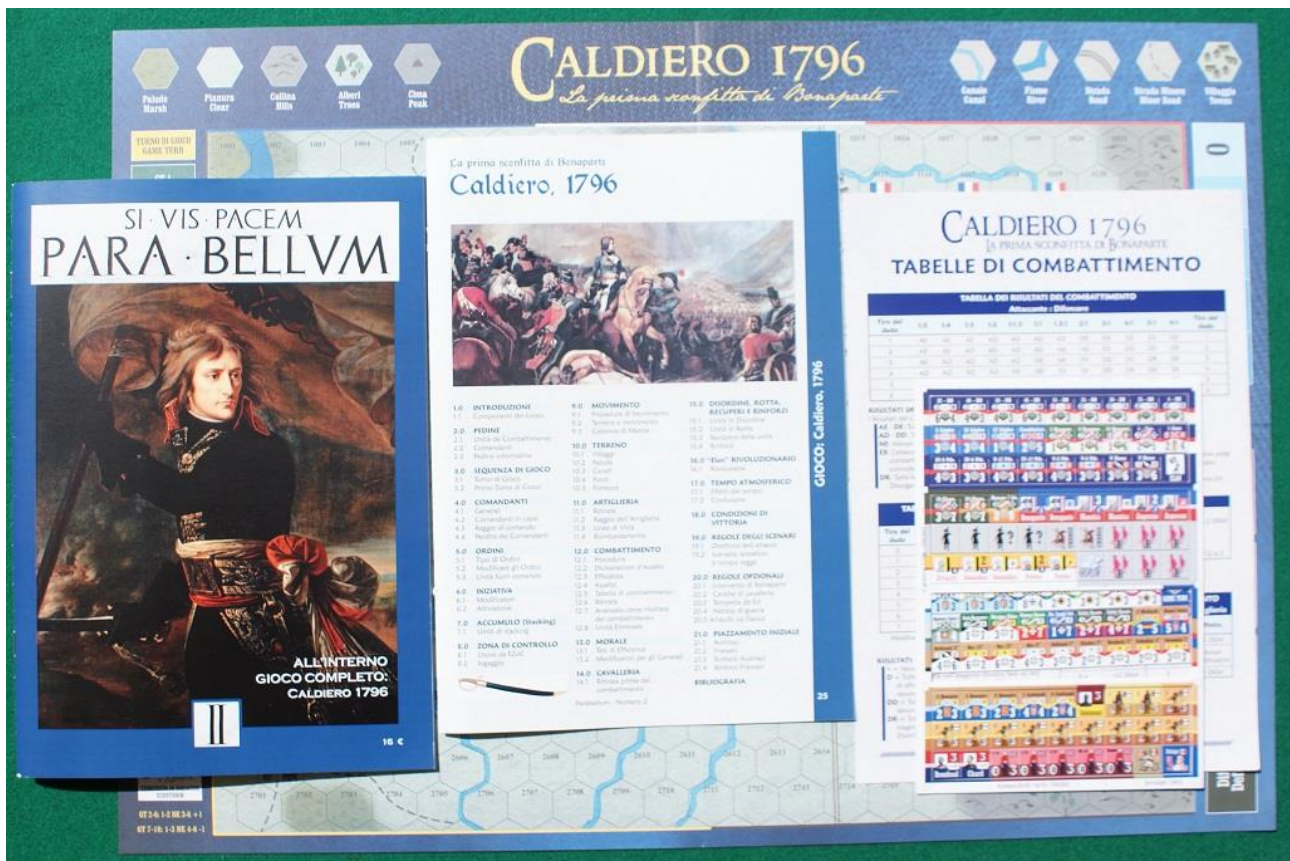
Napoleone, una persona piuttosto "ingombrante" in ambito rivoluzionario (per non dire irritante, visto che era spesso in contrasto con il Direttorio, tanto che con la caduta di Robespierre fu anch'esso arrestato, anche se rapidamente reintegrato per necessità belliche) e per questo era stato "promosso" generale di brigata e spedito (fuori dai piedi) in Italia, un fronte ritenuto poco importante e molto statico.

Ed in effetti il novello "generale" trovò una situazione davvero scoraggiante, ma usò tutta la sua energia ed il suo carisma (ed anche una certa severità), che in poco tempo gli permise di avere la totale dedizione dei suoi soldati e di tutti gli ufficiali, non solo per riorganizzare l'Armata d'Italia, ma anche per darle quella impostazione "offensiva" con cui mise in ginocchio per anni tutti i suoi avversari.

Il gioco

Ma torniamo a Caldiero: Il 12 novembre 1796 a vincere sul campo furono le truppe del generale austriaco Alvinczy, (sempre nell'ambito della Campagna d'Italia), grazie soprattutto al cattivo tempo: ma il giovane generale Bonaparte si prese la rivincita, con gli interessi, qualche giorno dopo ad Arcole (e non è un caso se il vino prodotto ancor oggi a Caldiero si chiama proprio "Arcole").





I componenti di Caldiero 1796[/caption]

Il nostro wargame comincia dunque alle 8.30 del mattino con gli austriaci già schierati in piccoli distaccamenti nei principali villaggi della zona (Caldiero, Colognola, Gombion, ecc.), mentre i francesi si stanno concentrando poco più a nord, vicino a Vago, agli ordini dei generali Massena ed Augereau. Il tempo era brutto, con pesanti nuvoloni ed una temperatura troppo bassa per il periodo, e giocherà un ruolo fondamentale sia nella realtà che nella simulazione.

L'iniziativa, ed il peso dell'offensiva più in generale, sono sulle spalle (ma sarebbe meglio dire sulle "gambe") dei francesi, i quali per vincere devono conquistare almeno i due esagoni di Colognola (3 Punti Vittoria (PV) ciascuno) e i due di Caldiero (2 PV ciascuno) per un totale di 10 PV, ai quali si sottrarranno i 6 PV rimasti agli austriaci per ottenere un totale di +4 che è il minimo per garantirsi una vittoria Tattica.

Qui sotto vedete le bellissime unità di Caldiero (più qualche pedina extra per altri giochi)

Caldiero 1796 - FRONT

5 Légère 4 A 3 4	18 Légère 3 M 3 4	12 Légère 2 R 1 4	Carabiniers 4 M 2 5	5 Dragons 2 M 1 6	9 Dragons 2 M 1 6	15 Dragons 3 A 1 6	1 - Cav. 4 M 2 5	1 Gren 3 A 2 4
IV-8 Pdr. 2 M 4 3	IV-6 Pdr. 2 M 3 3	V-12 Pdr. 3 R 4 3	IV-12 Pdr. 3 R 4 3	V-8 Pdr. 2 A 4 3	V-6 Pdr. 2 A 3 3	V Horse 2 A 3 6	V Horse 2 M 3 6	ELAN
32 - DB 4 M 6 4	40 - DB 3 M 4 3	18 - DB 3 M 4 3	45 - DB 3 M 6 3	51 - DB 3 H 4 3	25 - DB 2 R 1 3	39 - DB 2 R 2 3	75 - DB 3 R 4 3	4 - DB 4 R 6 3
10-Chass. 3 A 3 7	24-Chass. 2 A 4 7	Hussars 7 bis 3 R 2 9	Bonaparte 5 ?	Bonaparte R ?	Masséna 3 4	Masséna M 3	Angereau 2 3	Angereau A 3
Alvinczy 4	Hohenzollern 2 3	Hohenzollern H 3	Provera 2 3	Provera P 3	CHARGE	CHARGE	R	R
Comb. Gyulai 2 H 1 3	Comb. Hung. 2 H 1 3	Splenyi 3 P 8 3	Deutscheister 4 P 8 4	Brechainville 2 P 2 3	Callenberg 4 H 3 3	Colloredo 3 H 3 3	Comb. Kinsky 2 P 3 3	GAME TURN
Mahoney Jägers 3 H 1 4	Stab-Drägoner 3 H 1 7	Mészáros Uhlän 3 P 3 7	Wurmser Hussars 3 H 2 7	Erz. Joseph 2nd. 3 H 1 7	Erdödy Hussars 3 H 2 7	Erdödy Hussars 3 H 4 7	2 Wallach 2 P 2 5	Banal Grenz 2 H 5 4
AvGuard 6" 2 H 4 6	Res 12" 3 P 6 2	Res 12" 3 P 6 2	Res 6" 2 H 4 3	AvGuard 3" 1 H 3 3	Sticker 3" 1 H 2 3	Brabeck 3" 1 P 3 3	Schubirz 3" 1 P 2 3	Gavassini 3" 1 P 3 3
2 Banater 2 P 2 3	4 Banater 2 P 6 3	6 Banater 2 P 2 3	7 Carlstadt 2 H 4 4	8 Carlstadt 2 P 2 4	Dabulamanzi 3 ?	1 2 3	2 2 3	1 2 3
2 2 3	3 2 3	4 2 3	5 2 3	6 2 3	7 2 3	8 2 3	9 2 3	10 2 3
Bromhead 3 +1F	Chard 3 +1F	2/24 3	2/24 3	2/24 3	Mix inf 3	Wounded 3	4CP 2 3	Hidalgo 3 +1G

Rorke's Drift 1879 + FRONT | Serobeti 1892

Tutte le formazioni in campo sono soggette agli “ordini” dei loro superiori ed ogni “ordine” ha delle conseguenze sul comportamento delle truppe:

- Attacco: tutte le unità dei generali con questo ordine devono muovere di almeno un esagono verso il nemico più vicino, possono entrare in Zona di Controllo (ZOC, i sei esagoni adiacenti ad una unità nemica) e attaccare;
- Avanzata: almeno la metà delle unità della formazione deve avvicinarsi al nemico come minimo di un esagono, ma possono muovere in colonna ed entrare in ZOC per attaccare;
- Difesa: possono muovere al massimo di un esagono ed entrare in ZOC nemica solo se c'è già un'unità amica ingaggiata in quel combattimento: possono anche tentare azioni di “riorganizzazione” per le unità in disordine;
- Manovra: possono muovere liberamente, anche in colonna, ma non possono entrare in ZOC nemica

Per cambiare questi ordini occorre essere sotto il comando dei Generali in Capo (Napoleone e Alvinczy, non presenti in campo all'inizio della battaglia) o provare a sfruttare l'iniziativa dei singoli Comandanti.



Il campo di battaglia/[caption]

Il movimento è quello classico, in base ai Punti Movimento (PM) delle unità, al terreno ed alle condizioni atmosferiche: marciare in Colonna fa raddoppiare la velocità sulla strada principale (molto importante per arrivare il prima possibile sulla linea del fronte) ma le unità non possono impilarsi. L'artiglieria può muovere (si gira l'unità sul retro fino al turno successivo) ma non sparare, oppure stare ferma per bombardare il nemico, utilizzando un'apposita “Tabella di Bombardamento”.

I combattimenti seguono invece una procedura un po' diversa:

- Per prima cosa vanno dichiarati tutti, mettendo apposite pedine sopra le unità interessate;
- Poi spesso si deve seguire un test di Morale (per vedere se le unità attaccheranno o resteranno sul posto);
- Si considera poi l'”Efficienza” delle unità in attacco e in Difesa e la loro differenza servirà come modificatore durante la risoluzione del combattimento;
- Si verifica in seguito il rapporto di forze e si calcolano eventuali altri modificatori al tiro del dado (presenza di un Comandante, terreno, unità disordinata, ecc.);
- Infine si lancia un dado “D6” e si applica il risultato indicato nella colonna corrispondente al Rapporto di Forze. I risultati vanno dalla eliminazione alla ritirata

Il tempo meteorologico, come premesso, ha una grande importanza e dopo il primo turno (tempo nuvoloso) pian piano si deteriora (sulla base del lancio di un dado e di un'apposita tabella) passando al nubifragio (con riduzione del movimento e della potenza di fuoco di artiglieria e fanteria) per poi diventare una nevicata (costi di movimento raddoppiati, artiglierie ridotte al silenzio) e trasformarsi infine in tempesta di ghiaccio (che praticamente immobilizza tutto il fronte, salvo sporadici aggiustamenti se i comandanti riescono a prendere l'iniziativa e cambiare gli ordini, divenuti tutti di “Difesa”).

Ci sono in totale 5 obiettivi: Colognola (due esagoni del valore di 3 PV ciascuno), Caldiero (3 esagoni, inclusa la “rocca”, di valore 2 PV), Gombion (2PV), monte San Mattia (1 PV) e monte Zovo (1 PV). Ogni fazione somma i PV accumulati e poi si fa la differenza fra i due totali: se questa differenza è di 14 PV o più si tratta di una vittoria “decisiva” (ma è praticamente impossibile); con 8-13 PV la vittoria diventa “marginale”, con 4-7 PV scende a “Tattica” e con 3 si tratta di un pareggio.

La situazione dopo il primo turno con i francesi che avanzano lungo al strada



In **CALDIERO 1796** non ci sono molte alternative per il giocatore francese: con il brutto tempo in arrivo (ed arriverà sicuramente, se non al secondo certamente dal terzo turno in

poi) le due formazioni di Massena et Augereau devono puntare direttamente sul nemico e cercare di conquistare al più presto Caldiero e Colognola.

Compito tutt'altro che facile perché muovendo in colonna nel primo turno non riusciranno ad entrare in contatto con il nemico, che avrà quindi l'opportunità di sistemarsi un po' meglio a difesa degli obiettivi. Inoltre, e per rispettare anche la situazione storica, le unità di Massena non possono oltrepassare la strada che collega Vago a Stra (e poi prosegue verso Villabella) perché il loro obiettivo primario è l'occupazione di Colognola. Una volta preso almeno un esagono di quella cittadina potranno muoversi liberamente ... insomma, si fa per dire, con la neve ed il ghiaccio che precipiteranno addosso alle truppe..

Nel secondo turno Massena arriverà sicuramente nei dintorni di Colognola e potrà predisporre all'attacco, ma quasi certamente non potrà usare appieno la sua artiglieria a causa del maltempo: nelle nostre partite il generale francese è sempre riuscito a prendere entrambi gli esagoni di Colognola ed a difendersi poi con successo dai contrattacchi austriaci, il che significa ottenere 6 dei 16 PV in palio.

Nel frattempo Augereau si sarà portato all'attacco di Caldiero e qui la presenza di una forte artiglieria austriaca potrà causare parecchie perdite, ma non essendo supportate da un adeguato numero di unità di fanteria le batterie saranno costrette a ripiegare (muovendo innanzitutto nella Rocca di Caldiero, dal valore difensivo importante) per non rischiare l'eliminazione immediata. A questo punto i francesi dovrebbero essere arrivati a 10 PV contro i 6 rimasti in mano agli austriaci e, potendo contare sui rinforzi in arrivo ad ogni turno, potranno mettersi in "difesa" con Augereau, mentre Massena cercherà di proteggere la zona dai rinforzi austriaci.

Si combatte a Caldiero e Colognola, i due obiettivi francesi



Il generale Alvinczy inizialmente non ha molte possibilità di manovra, dato che le sue unità sono sparse in tutta la mappa e sono più deboli di quelle nemiche: si metterà quindi in difesa a Gombion (praticamente inattaccabile se Augereau si è dedicato, come dovrebbe, a Caldiero) e cercherà di causare il maggior numero di perdite ai francesi difendendo Caldiero e Colognola, pur sapendo che molto difficilmente riuscirà a salvarle di fronte ad un comandante francese ben determinato.

Naturalmente resta la possibilità di un contrattacco su entrambi i villaggi non appena saranno arrivati i rinforzi (e sono tanti), cosa che darà un notevole vantaggio numerico agli austriaci, anche se i francesi ormai si saranno ben sistemati in difesa e non sarà facile sloggiarli. Il brutto tempo inizialmente sarà un alleato degli Austriaci perché permetterà di fare avanzare in colonna e sulla strada principale i loro rinforzi, schierandoli poi in due robuste formazioni: la più forte dovrà dirigersi su Colognola, con un distacco a tagliare la strada della ritirata ai francesi, mentre l'altra punterà su Caldiero. Dal turno 7 in poi il tempo migliorerà e gli austriaci potranno contrattaccare con un numero di unità sempre crescente, cercando di sloggiare in primo luogo il nemico da almeno uno o due degli esagoni sopra citati (anche perché, nel frattempo, solitamente anche la Rocca di Caldiero sarà caduta in mani francesi), in modo da riportare la partita sul nulla di fatto e poi cercare di vincerla nell'ultimo turno con un attacco generale.

CALDIERO 1796

LA PRIMA SCONFITTA DI BONAPARTE

TABELLE DI COMBATTIMENTO

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO													
Attaccante - Difensore													
Tiro del dado	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	Tiro del dado
1	AE	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	1
2	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	2
3	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	3
4	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	4
5	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	DE	5
6	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	DE	DE	6

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

I Risultati del Combattimento si applicano nel seguente modo:

AE - DE: Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono eliminati.

AD - DD: Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono Disorganizzati.

NE: Nessun effetto. Se le unità in attacco avevano Ordine Attacco vedi la regola 12.5.4.

EX: L'attaccante perde una unità a sua scelta con un valore di efficienza pari o superiore a quello usato per il combattimento. Il difensore perde un numero di SP almeno uguale a quello perso dall'attaccante. Tutte le altre unità coinvolte nel combattimento devono fare un test di efficienza; se non passano il test divengono Disorganizzate.

DR: Tutte le unità del difensore devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza; se lo superano sono Disorganizzate, altrimenti vanno in Rotta. Se l'attacco avviene contro unità in villaggio o fortificazioni diventa EX.

TABELLA DI BOMBARDAMENTO				
Valore di Bombardamento				
Tiro del dado	1-2	3-4	5-6	7+
0	*	*	*	*
1	*	*	*	*
2	*	*	*	D
3	*	*	D	D
4	*	D	D	DD
5	*	D	DD	DD
6	D	DD	DD	DR
7	DD	DD	DR	DR

Modificatori: Terreno, Numero di SP nell'esagono, Distanza

RISULTATI:

* = Nessun Effetto;

D = Tutte le unità nell'esagono devono fare un test di efficienza, se lo falliscono sono Disordinate e devono ritirarsi di un esagono;

DD = Tutte le unità nell'esagono sono Disordinate e devono ritirarsi di un esagono;

DR = Tutte le unità nell'esagono devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza, se riesce sono Disordinate, altrimenti vanno in Rotta.

MODIFICATORI ALLA CRT

Efficienza: DRM = Differenza di efficienza (12.3)

Disordine: Se almeno una unità è Disordinata 2 DRM all'avversario

Terreno: Vedi la Tabella degli Effetti del terreno

Generali: +1/-1 DRM

Attacchi superiori al rapporto massimo: Vedi 12.4.3

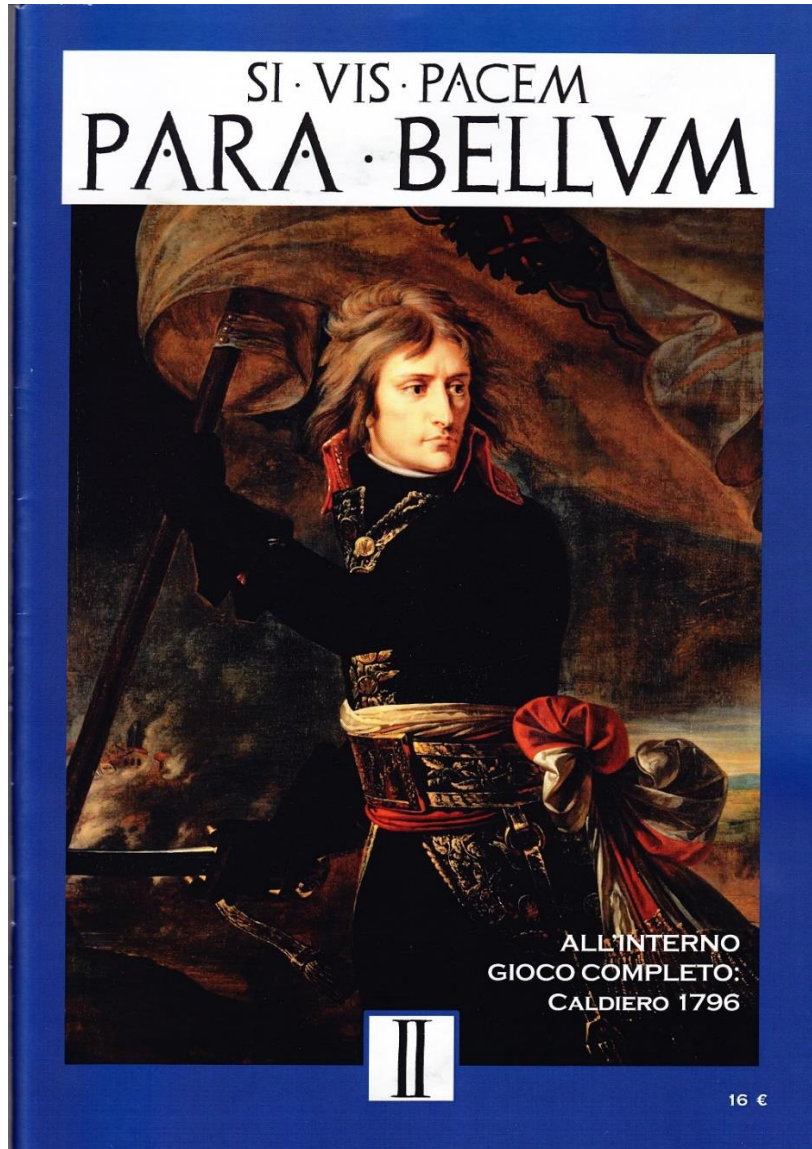
Il DRM non può mai essere maggiore di +4 o -4

MODIFICATORI AL BOMBARDAMENTO

Accumulo (Stacking)		Gittata dell'artiglieria	
SP nell'esagono	Effetto	Esagoni di distanza	Effetto
1	-2 DRM	1	+1 DRM
2, 3	-1 DRM	2	Nessun modificatore
7, 8	+1 DRM		
9+	+2 DRM	3	-2 DRM



Il gioco è impegnativo, perché ogni attacco va ponderato bene per avere buone possibilità di riuscita, ed è anche abbastanza diverso dai soliti standard da valere davvero la pena di provarlo: è davvero un ottimo esempio di gioco BUONO e completo per una rivista. I giocatori dovranno però essere "preparati" ad una serie di forti limitazioni alla loro libertà di azione a causa del maltempo: ha dato fastidio a noi, che giocavamo tranquillamente a casa, figuriamoci quei poveretti che la battaglia l'hanno combattuta davvero... mezzi congelati.



Titolo: Caldiero 1796

Editore: rivista Para Bellum n° 2

Anno: 2017

Autore: Enrico Acerbi

Numero di giocatori: 2