

LEX SAXONUM

Le Campagne di Carlo magno contro i Sassoni



Introduzione

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... 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 anche 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. Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e

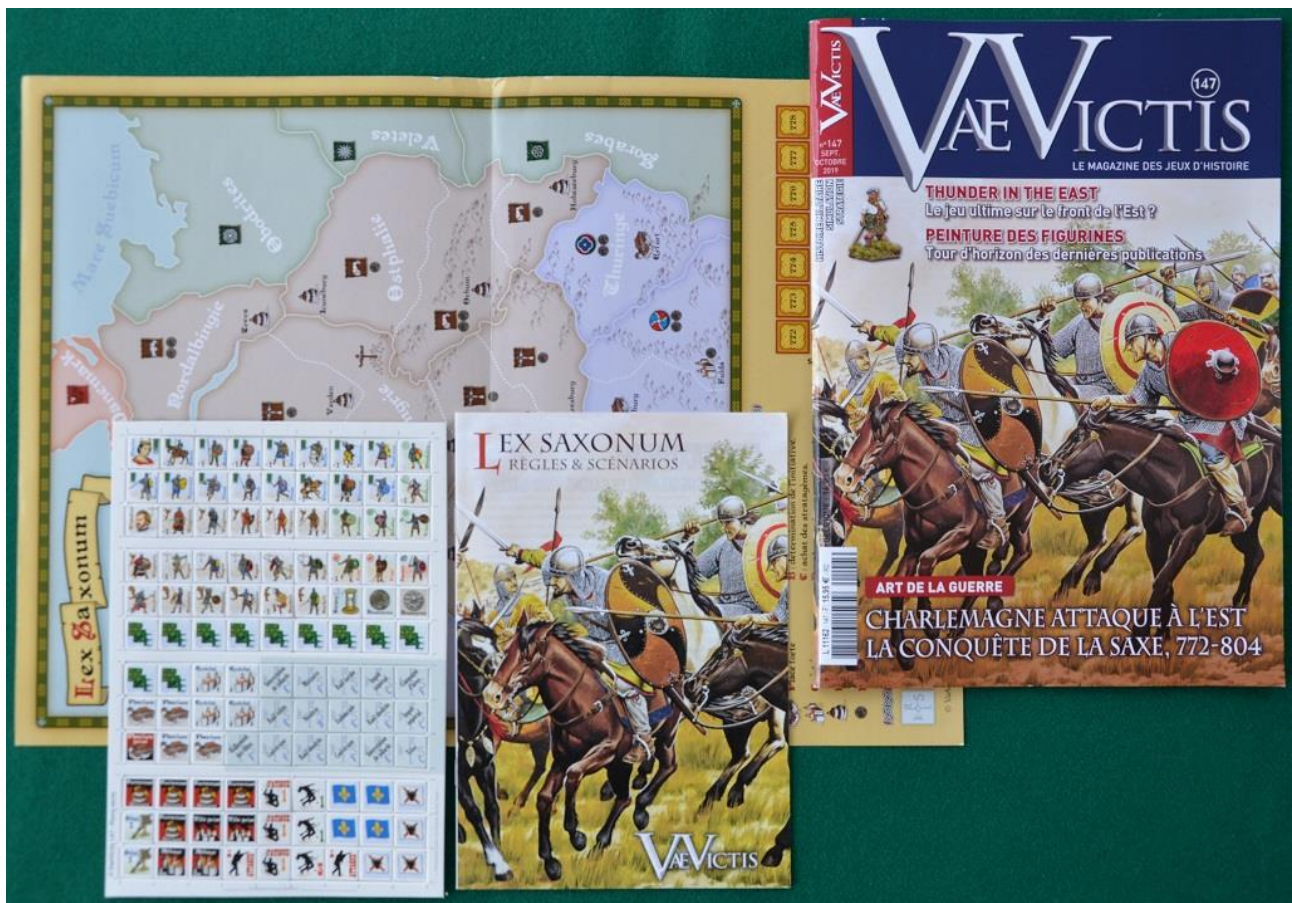
testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Lex Saxonum è un wargame (un po' particolare) che vuole simulare le campagne di guerra combattute dal Carlo Magno contro i Sassoni nel periodo di tempo che va dall'anno 772 al 785.

Mentre in quell'area europea che si chiamò Austrasia (e che è oggi è parte integrante della Francia) il Re con i suoi alleati consolidava il suo potere, nella vicina Sassonia (l'attuale Germania di Nord Ovest) i "barbari" erano in continuo fermento e con la buona stagione effettuavano regolari raids contro le province confinanti sotto il dominio dei Franchi. Così praticamente ogni anno questi ultimi erano costretti ad effettuare delle spedizioni punitive contro i Sassoni per riprendersi le terre invase.

Si tratta di un periodo storico poco noto, almeno da noi, che vide un Re cristiano impegnato per la prima volta non solo a sottomettere un popolo "barbaro" e pagano, ma cercare di convertirlo al cristianesimo, cosa che puntualmente avvenne con la resa di Vitichindo, il sovrano dei Sassoni, nel 785.

Componenti



Essendo un gioco-inserito della rivista francese Vae Victis (numero 147) i componenti sono come al solito ristretti al minimo necessario, con una mappa in formate A3 ed una fustella con 108 pedine, sulle quali sono state stampate delle "figurine" molto belle di soldati dell'epoca carolingia, accompagnate da alcuni simboli per identificare l'appartenenza di ogni unità ad una specifica tribù. Il libretto delle regole contiene anche tutte le tabelle necessarie a risolvere i conflitti.



La mappa di gioco è divisa in grandi “Territori” ed ogni territorio possiede un certo numero di aree (da 1 a 4): inizialmente tutte le unità sassoni e carolingie vengono piazzate in campo a faccia in giù, così come quelle delle popolazioni “esterne” (Frigi, Danesi e Slavi). Una tabella delle “Risorse” contiene due marcatori che indicano quanti Punti Risorsa (PR) sono disponibili alle due fazioni in guerra. Solo spendendo PR i giocatori possono arruolare nuove unità, attivare delle aree, muovere i loro eserciti e combattere.

Ogni area sotto il dominio dei Franchi contiene una città o una piazzaforte o un vescovado: le aree della Sassonia contengono invece una fortezza. Su tutte inoltre è stampato un simbolo (una o più monete) che indica quanti PR assicurano alla fine di ogni turno. Il giocatore con più PR ha l’iniziativa (lo schieramento iniziale prevede 7 PR per i sassoni e 10 per Carlo Magno).

Le unità in gioco

 Charles	 +2 Scarac	 +1 Scarac	 +1 Scarac	 +1 Scarac	 +1 Reustrie	 +1 Austrasia	 Austrasia	 Obodrites
 Austrasia	 Austrasia	 Hesse	 Hesse	 Hesse	 + Thuringe	 Thuringe	 Frise Occ.	 +1 Obodrites
 Widukind	 +1 Wesphalie	 Wesphalie	 Wesphalie	 Wesphalie	 Wesphalie	 Sorabes	 Sorabes	 Veleites
 Wesphalie	 +1 Angrie	 Angrie	 Angrie	 Angrie	 Angrie	 +1 Frise	 Frise	 Danais
 +1 Estphalie	 Estphalie	 Estphalie	 Estphalie	 +1 Bordalaib.	 Bordalaib.	 Tempus	 Ressources	 Ressources
								
		 Evêché	 Evêché	 Interception de pillards	 Massacre	 Raid sorabe	 Impôt imperial	 Campagne d'hiver
 Place forte	 Place forte	 Evêché	 Evêché	 Raid vélite	 Neustrie	 Embuscade	 Raid obodrite	 Impôt imperial
 Place forte prise	 Place forte	 Place forte	 Ralliement des élites	 Conversion	 Raid obodrite	 Conversion	 Interception de pillards	 Trêve
 Forteresse détruite	 Forteresse détruite	 Forteresse détruite	 Forteresse détruite	 FATIGUE	 FATIGUE			
 Siège 1	 Forteresse détruite	 Ville prise	 Ville prise	 FATIGUE	 FATIGUE			
 Siège 1	 Abbaye à sac	 Abbaye à sac	 ATTACHE	 FATIGUE	 FATIGUE	 ATTACHE		

marqueurs pour Bull Run

La sequenza di gioco è la seguente:

1. – Verifica dei PR in base alle aree controllate. Chi ha più punti ha l'iniziativa;
2. – Acquisto di 1-2-3 tessere "stratagemma" (spendendo PR);
3. – Acquisto di unità di rinforzo (unità eliminate da riportare in gioco) spendendo PR;
4. – Operazioni militari dei giocatori in ordine di iniziativa e in base ai PR posseduti;
5. – Fase di riorganizzazione.

Durante la fase (d) il giocatore decide quali aree attivare (pagando 1 PR per area) e poi raggruppa tutte le unità attivate in un'unica area per formare un esercito da mandare in campagna. Pagando PR può muovere l'esercito da un'area all'altra fermandosi se ne trova una occupata dal nemico: segue una battaglia (che comunque costa 1 PR aggiuntivo all'attaccante) in cui i giocatori lanciano un dado per ogni unità del loro schieramento e "colpiscono" se ottengono 5 o 6. Da notare che alcune unità più "forti" aggiungono un +1 al loro dado, ed alcune altre di élite un "+2", per cui sono molto più "potenti" e spesso decisive in battaglia o durante un assedio.

Per ogni colpo a segno il nemico deve eliminare un'unità: se in un'area non ci sono più nemici l'attaccante può investire fortezze o altri edifici per distruggerli ed avere quindi il controllo completo della zona. Le unità eliminate (o gli edifici distrutti) possono però essere recuperate (o ricostruiti) nel turno successivo pagando un certo numero di PR.

Vince Carlo Magno se riesce a mettere sotto il suo controllo tutta la Sassonia (10 aree): altrimenti il vincitore è il giocatore Sassone.

Come si vede **Lex Saxonum** usa una meccanica piuttosto nuova e quindi tutta da esplorare: per prima cosa è bene sottolineare quanto sia importante avere un buon gruzzolo di PR da spendere ad ogni turno perché una campagna di guerra è tanto più lunga e fruttifera quanto maggiore è il totale di PR disponibile per muovere ed attaccare. Inoltre ci sono gli stratagemmi (se ne possono comprare fino a 3 per turno, pescandoli a caso da un sacchetto) che spesso riescono a dare una mano durante le azioni militari.

Le tabelle necessarie per la programmazione delle azioni

TABLES DES COÛTS	
STRATAGÈMES	
1 ^{er} + 2 ^e + 3 ^e	0 PR +1 PR + 2 PR
Achat Révolte générale	4 PR en 782, 5 PR en 783, 6 PR en 784-785
RENFORTS	
Unité	1PR
Unité +1	2PR
Unité +2	3PR
TRAVAUX	
Construction d'une place forte (Carolingien)	4PR
Construction d'un évêché (Carolingien)	3PR
Reconstruction d'une forteresse prise	1PR
Reconstruction d'une abbaye prise	2PR
Reconstruction d'une ville prise	5PR
Reconstruction d'une place forte prise	2PR
Reconstruction d'un évêché pris	2PR
ACTIVATION	
Par stratagème Raid ou Révolte	0PR
Par « nation » (Carolingien)	1PR
Par territoire (Saxon et Scarae en territoires conquis)	1PR
MOUVEMENT	
Premier mouvement en territoire ami	0PR
Mouvement par territoire d'une armée sans chef	
1-3 unités	1PR
4-5 unités	2PR
Mouvement par territoire d'une armée avec chef	
1-6 unités	1PR
7-9 unités	2PR
10-12 unités	3PR
13 unités et plus	4PR
Mouvement de retraite	0PR
COMBAT	
Par round pour l'attaquant	1PR
CONVERSION	
Par territoire et par tentative	1PR

POINTS DE RESSOURCE	
OPÉRATIONS	
Pillage	PR du territoire
Forteresse et place forte ennemie prise	1PR
Abbaye/évêché pris	2PR
Ville prise	3PR
STRATAGÈMES	
Bonnes récoltes	1 à 3 PR
Impôt impérial	1 à 3 PR
Campagnes contre les Avars ou en Italie	2 à 4 PR
TERRITOIRES	
Territoires d'origine contrôlé	PR du territoire
Territoires convertis (Carolingien)	PR du territoire
Abbaye intacte (Carolingien)	1 PR
Irmisul (Saxon)	1 PR



Tuttavia al termine di ogni “stagione” (cioè nella Fase (e) di riorganizzazione) tutte le unità sulla mappa devono tornare alle loro terre di partenza (purché non siano controllate dal nemico) e tutti gli stratagemmi non utilizzati si rimettono nel sacchetto. In pratica ad ogni nuova campagna i Franchi devono ricominciare praticamente dalle stesse aree di partenza: il fatto di controllare alcune aree sassoni però permette al Re di muovere più rapidamente e di attaccare nuove zone (come ho detto un esercito infatti si ferma solo se incontra unità nemiche).

Il logoramento degli eserciti, con le unità perse in battaglia che sono da ricostruire nel turno successivo, non permette di avanzare troppo all'interno della Sassonia durante ogni singola campagna se Carlo non si vuole correre il rischio di allungare troppo le proprie linee e di subire un potente contrattacco nemico che riprenda possesso delle terre appena conquistate (con attacchi in massa verso le aree vuote o con deboli guarnigioni). Il Re franco però, per effettuare delle Campagne decisive, prima o poi deve comunque spingere il suo esercito nel cuore della Sassonia, col rischio di avere qualche area debolmente difesa che il suo avversario prenderà immediatamente di mira se sarà riuscito ad accentrare un buon numero di riserve.

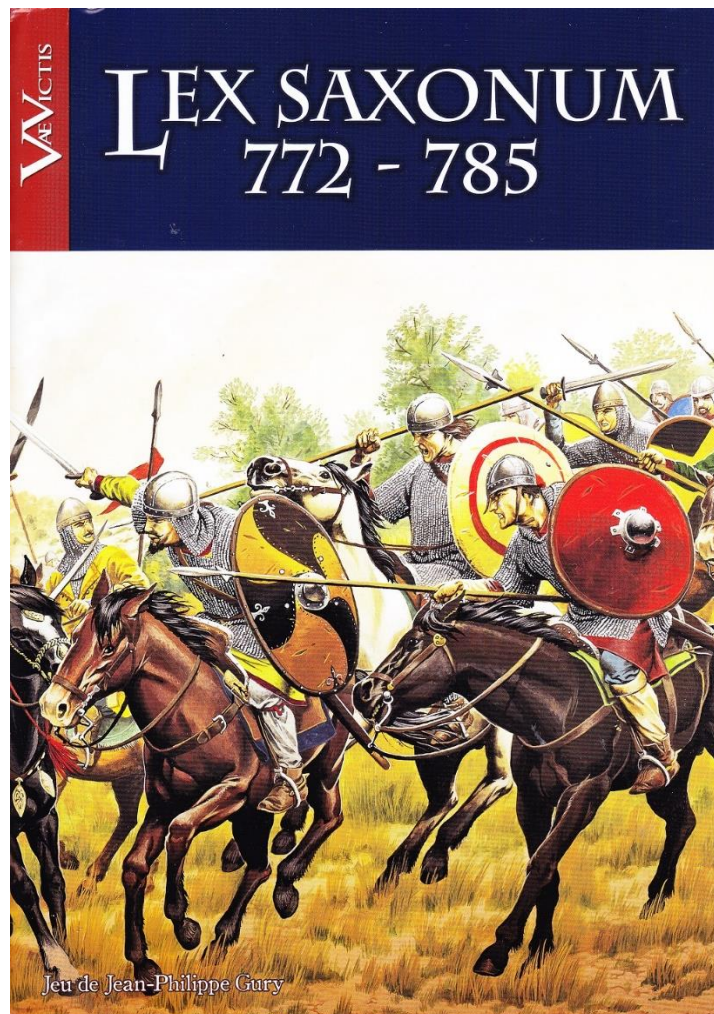
Campagna ... punitiva in corso, ma i Sassoni non restano passivi



Il giocatore carolingio ha il vantaggio delle truppe migliori (molte hanno +1 e +2 al dado) ma esse naturalmente costano di più, se sono da ricostruire, e così i PR faticosamente guadagnati si riducono rapidamente, limitando le nuove campagne. Il Sassone, da parte sua, ha l'elevato numero di aree e di unità che un buon capo può riunire senza temere contrattacchi pericolosi perché a fine turno ognuna delle sopravvissute ritorna a casa sua (quindi non ci sono praticamente mai aree sguarnite). Tuttavia non potrà ricostruire le unità delle aree sotto il controllo franco, quindi pian piano il suo esercito si assottiglierà ed i suoi raids dovranno essere sempre più "mirati".

Da ciò risulta che, come accadde nella realtà, i Franchi colpiscono il nemico in 2-3 zone a turno e distruggono le fortezze sassoni per costruire delle piazzeforti, mentre i Sassoni attaccheranno sempre "di rimessa" per riprendersi alcuni dei territori appena conquistati su cui ricostruire le loro fortezze. Queste ultime per essere conquistate necessitano di attacchi "mirati" (spendendo 1 PR per ognuno di essi) e di un "6" per essere messe a fuoco, quindi non è così semplice toglierle dalla mappa. Per parare un po' questa tattica di "rimessa" i Franchi possono mettere "a sacco" i territori conquistati (essi assegnano allora 1 PR supplementare all'attaccante nel turno successivo) ed in questo modo, anche se vengono ripresi dai sassoni, non danno PR al nemico alla fine del turno.

La copertina del gioco



Non è facile raggiungere le condizioni di vittoria per Carlo Magno e questo significa che la colonizzazione e la conversione dei Sassoni devono essere fatta a piccoli passi e proteggendosi le spalle con piazzeforti ed unità più deboli che comunque bloccano l'avanzata del nemico e lo costringono a spendere PR per gli attacchi (e che possono essere facilmente ricostruite) in modo da ridurre al minimo le possibilità di contrattacchi pericolosi.

Il gioco è divertente ma probabilmente il sistema necessita di qualche messa a punto per diventare un po' più dinamico: pare che sia il primo di una "serie" quindi aspetto con molto interesse i prossimi per fare un paragone.

Titolo: Lex Saxonum

Edito da: Vae Victis (Numero 147)

Anno: 2019

Autore: Gury Jean-Philippe

Artisti: Da Silva Pascal

Numero di giocatori: 2