

TOLENTINO 1815: VOI BRAVI ED INFELICI

Il Regno di Napoli dichiara guerra all'Austria



Questa pagina 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).



**BALENA
LUDENS
WARGAMES**

Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registriamo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cerchiamo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su 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.

Introduzione

Il numero VIII della rivista italiana **Para Bellum** (dedicata ai giochi di simulazione, con recensioni, articoli storici, scenari, ecc.) ci propone in inserto il wargame "**Tolentino 1815: Voi bravi ed infelici**": lo strano titolo fa riferimento ad una frase pronunciata da Joachim Murat (nominato Re di Napoli da Napoleone Bonaparte) nel suo "Proclama di Rimini ai soldati", ed al suo interno c'è una vera e propria bozza di Costituzione per le popolazioni italiane assoggettate all'Impero Austro-Ungarico.



La battaglia di Tolentino in una litografia dell'epoca.

Murat aveva sposato la sorella minore di Napoleone Bonaparte, Carolina, e fu un vero esempio del cambiamento "sociale" avvenuto a seguito della Rivoluzione Francese: figlio di un locandiere ed avviato inizialmente alla... carriera ecclesiastica, si arruolò giovanissimo nei "Cacciatori a cavallo", un corpo che preferiva uomini audaci e spavaldi, e nel 1795 raggiunse Napoleone a Parigi,

seguendolo nella successiva campagna d'Italia, dove le cariche del Corpo di cavalleria a lui affidate permisero di vincere la battaglia di Bassano. Nel 1805 diventò Maresciallo e nel 1808 Re di Napoli: questo non gli impedì di seguire Napoleone in tutte le sue Campagne, ma nel 1813 firmò un accordo con l'Austria, abbandonando il cognato, soprattutto per poter mantenere il suo Regno, che aveva contribuito a risanare finanziariamente e socialmente.

Quando però Napoleone fuggì dall'isola d'Elba per rientrare in Francia Murat decise di dichiarare a sua volta guerra all'Austria: il suo esercito però non era all'altezza di quello nemico ed a Tolentino il Re di Napoli fu sconfitto definitivamente, catturato e successivamente fucilato.

Unboxing

Tolentino 1815 è un wargame operativo che ci permette di rivivere quella battaglia e, possibilmente, di cambiare le sorti del povero Murat.



I componenti.

Come ho anticipato si tratta di un gioco in inserto alla rivista Para Bellum e quindi i suoi sono componenti "classici": una bella mappa dell'area in cui avvenne la battaglia, una fustella di unità da staccare (caratterizzate da degli ottimi disegni che cercano di riprodurre forma e colori delle divise dei vari reparti) ed una tabella, per risolvere bombardamenti e combattimenti.

Le unità sono a livello di Reggimento ed inquadrare diversamente nei due eserciti: quello austriaco è composto da quattro Divisioni (agli ordini di Senitzer, Starhemberg, Eckhard e Taxis) e comandato dal Generale Bianchi, mentre i Napoletani hanno a loro volta quattro Divisioni

(D'Ambrosio, Pignatelli, Livron e Lechi) ma sono suddivise in Brigate, ognuna comandata da un altro generale: naturalmente Murat è il loro comandante in capo.



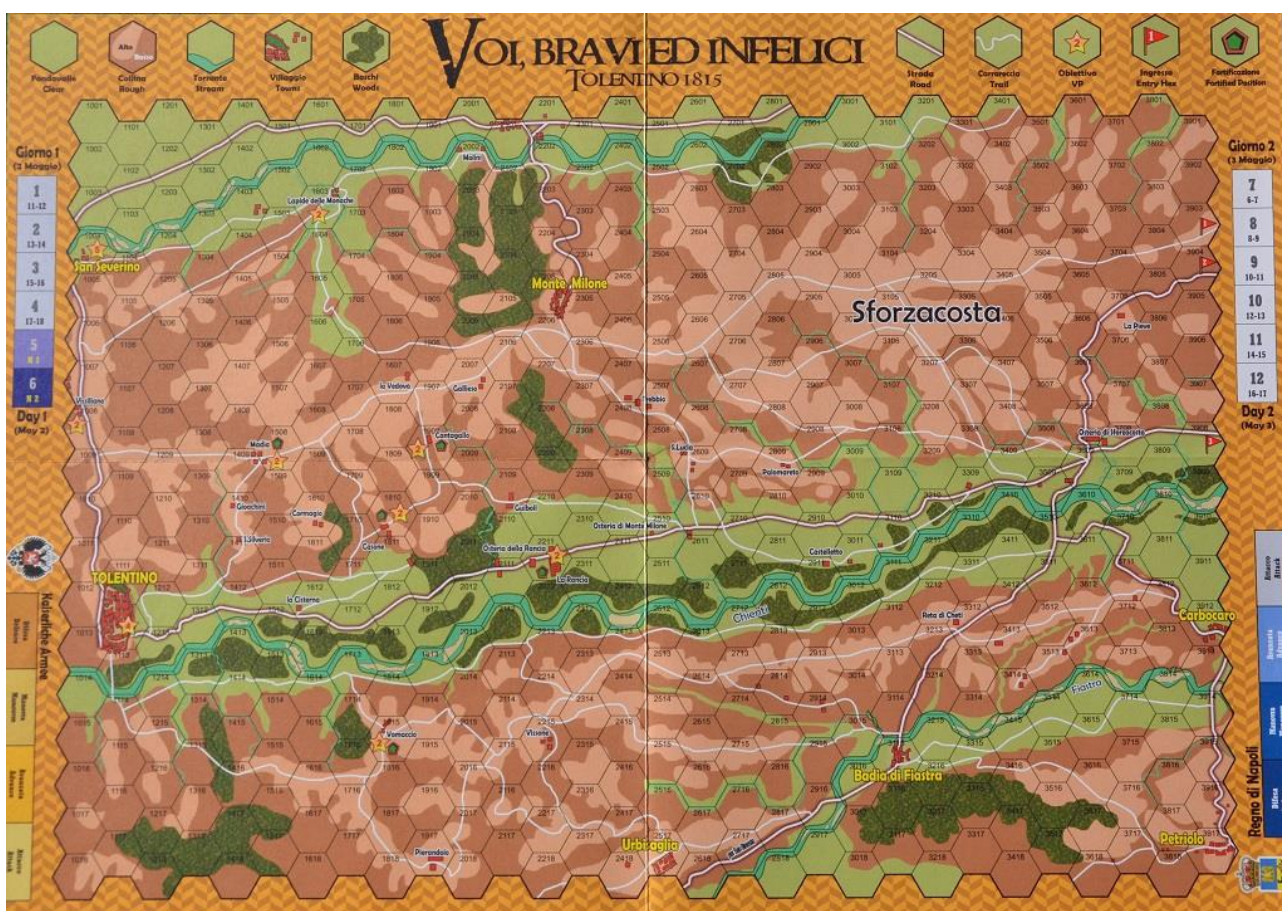
La fustella con le unità del gioco.

Le pedine sono davvero molto belle, ma durante il gioco bisogna prestare attenzione soprattutto al piccolo rombo colorato che ha ognuna di esse per verificare quale sia il suo comandante diretto: questo è un punto molto importante perché un'unità combattente è libera di eseguire tutti gli ordini ricevuti se è nel raggio di azione del suo Generale.

Ogni unità è caratterizzata da un valore di “Efficienza” (la capacità di eseguire gli ordini o sostenere attacchi), una “Forza di Combattimento” ed una “Capacità di Movimento (espressa in PM), oltre naturalmente dal nome del Reggimento di appartenenza. Per gli Ufficiali invece abbiamo solo un valore di Iniziativa (da 1 a 4) ed un raggio di comando, mentre tutti possono muovere di 6 PM.

Ed è proprio parlando di “Ordini” che possiamo introdurre la meccanica di base di **Tolentino 1815**: il sistema adottato è lo stesso già utilizzato per Caldiero (pubblicato in inserto a Para Bellum n° 2) e per altri wargames degli ultimi anni. In questo gioco ogni generale deve avere sempre un ordine “attivo” che indirizza le azioni delle sue unità, per cui partiamo da qui:

- **Manovra**: le unità con questo ordine possono muovere liberamente sulla mappa ma non possono entrare nella ZOC nemica (Zona di Controllo, ovvero i sei esagoni che circondano una unità). Possono però muovere in colonna e riorganizzarsi;
- **Difesa**: le unità con questo ordine muovono al massimo di un esagono, ma possono riorganizzarsi e sfruttare la “copertura” (ovvero approfittare del beneficio difensivo delle fortificazioni);
- **Avanzata**: in questo caso almeno la metà delle unità della formazione deve avanzare almeno di un esagono verso il nemico, anche usando il movimento in colonna, possono entrare in ZOC, attaccare e/o riorganizzarsi;
- **Attacco**: le unità con questo ordine devono avanzare come minimo di un esagono verso il nemico più vicino e se sono in ZOC devono attaccare.



La mappa della zona in cui si scontrarono i due eserciti.

Gli ordini possono essere cambiati in due soli modi: se un generale è entro il raggio del Comandante in Capo può variarli all’inizio di ogni turno, altrimenti dovrà usare la sua iniziativa: si

lancia 1D6 ed il risultato deve essere uguale o inferiore al valore di iniziativa del Generale, mentre in caso contrario dovrà mantenere quelli attuali.

Preparazione (Set-Up)

All'inizio del gioco (il turno 1 corrisponde alle ore 11 del 2 maggio 1815) solo le truppe austriache sono già presenti sul campo: da notare che il territorio è caratterizzato da una vallata lunga e stretta, dove scorre il torrente Chienti (ci troviamo nelle Marche, nell'attuale provincia di Macerata) e da una zona collinare ai due lati, con alcuni boschi.



Gli austriaci avanzano da Tolentino per andare incontro al nemico.

Ci sono due strade principali sulla mappa di **Tolentino 1815**, una accanto al Chienti e l'altra a nord del Monte Milone, ma un gran numero di sentieri e stradine secondarie attraversa tutta la mappa: le unità che muovono in colonna dimezzano i costi del movimento sulle strade principali e guadagnano un esagono extra su quelle secondarie.

Notiamo che su alcuni paesi della mappa è indicata una fortezza, ad indicare delle postazioni rinforzate dagli austriaci (i cui effettivi erano la metà di quelli avversari, anche se disponevano di una buona artiglieria): altri invece hanno una stella accanto al nome, ad indicare che si tratta di un “obiettivo strategico per i napoletani”.



Dettaglio della mappa dove si vedono le fortificazioni di Vomaccio e Madia e le stelle su Tolentino, 4 PV, Vomaccio, 2 PV e Madia, 2 PV.

Gli austriaci sono schierati per la maggior parte lungo il Chienti, a poca distanza da Tolentino, e presidiano le fortificazioni allestite in diversi paesini: sono in netta minoranza numerica e quindi la loro è una attitudine prettamente difensiva. Gli ordini iniziali di Starhembreg e Taxis indicano di

“avanzare”, soprattutto per ridisporre nelle roccaforti le proprie potenti artiglierie; Eckhard e Senitzer hanno invece un comando di “Difesa”.

I napoletani entrano in campo in tre colonne nel primo turno dalla parte Sud della mappa, naturalmente tutti con un ardine di “Avanzata” e con movimento sulla strada per utilizzarne il bonus: la maggior parte delle unità si sposterà su quella principale verso Tolentino, mentre la cavalleria potrebbe usare anche le stradine secondarie per avanzare verso Monte Milone e cercare quindi di prendere il nemico di fianco.



Le unità napoletane entrano sul campo di battaglia.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Tolentino 1815** è la seguente:

- Fase di Comando: i Generali in Capo possono modificare gli ordini agli ufficiali subalterni che si trovano entro il loro “raggio di comando”, poi entrano i rimpiazzi e si verifica chi ha l’iniziativa e quali unità sono “fuori comando”;
- Il giocatore con l’iniziativa decide quale formazione attivare e fa entrare in campo i suoi rinforzi (se ci sono in quel turno);
- La formazione muove in base ai suoi attuali ordini oppure cerca di cambiarli in base all’iniziativa del suo generale;
- Seguono bombardamenti e combattimenti
- Poi si lancia di nuovo il dado per l’iniziativa per attivare una nuova formazione e così di seguito fino a che tutte quelle in campo non hanno potuto eseguire il turno.

- Quando tutte le formazioni sono state attivate vengono effettuati i movimenti di “rotta” e si tolgono i segnalini “ha mosso” alle artiglierie, poi si passa al turno successivo e si ripete la sequenza.

I Generali hanno un ruolo molto importante in **Tolentino 1815** soprattutto perché permettono alle loro unità di eseguire gli ordini del Comandante in Capo (oppure i propri, dopo una verifica di iniziativa). Inoltre possono far loro effettuare l’avanzata dopo aver vinto un combattimento e danno un bonus sia in battaglia che nei test di efficienza (da effettuare nei momenti “critici”). Perdere un Leader è una vera iattura perché le sue truppe resteranno “fuori comando” per il resto della partita, con tutto quello che ne consegue (i suoi ordini vengono automaticamente trasformati in “Difesa” e per cambiarli si deve fare un test di efficienza per ogni singola unità).



Combattimenti in corso nella zona di Monte Milone.

I combattimenti di **Tolentino 1815** utilizzano un sistema molto simile a quello di Caldiero: si inizia anche qui con eventuali “bombardamenti” da parte dell’artiglieria amica (verso bersagli posti ad un massimo di due esagoni di distanza), tirando 1D6 e verificando il risultato su un’apposita tabella: esso può andare da un semplice test di efficienza (si tira un dado D6 e si confronta il risultato col valore di efficienza dell’unità) alla ritirata in disordine o addirittura alla rotta.

Per i combattimenti corpo a corpo si segue una procedura ben precisa:

- dichiarazione delle unità che attaccano;
- eventuale ritirata della cavalleria nemica;
- bombardamenti difensivi (se sono presenti unità di artiglieria);

- risoluzione dei test di efficienza (solo se non si hanno ordini di “Attacco”) per vedere quali unità potranno effettivamente attaccare (se superano il test);
- determinazione dei rapporti di forza e lancio del dado per vedere il risultato

Anche in questo caso si utilizza un’apposita tabella.

VOI, BRAVI ED INFELICI

TOLENTINO 1815

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	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

1 L - 2 L: 1 - 2 colonne a sinistra

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	Nessun modificatore
2, 3	-1 DRM		
7, 8	+1 DRM	2	-1 DRM
9 +	+2 DRM		



Le Tabelle per i combattimenti, con i relativi modificatori.

Il risultato può variare dalla eliminazione dell'unità dal campo di battaglia (ma solo in casi davvero estremi) alla Disorganizzazione ed alla messa in rotta. Il risultato più "subdolo" (ed anche il più temuto in caso di attacchi con rapporti di forza non troppo alti) è il famigerato "EX" (scambio): in questo caso infatti l'attaccante deve eliminare una delle sue unità ed il difensore deve perdere un uguale numero di Punti Forza, poi tutti effettuano un test di efficienza e rischiano di disorganizzarsi.

Naturalmente se l'esagono attaccato resta vuoto il giocatore attaccante può avanzare con una delle unità che avevano partecipato al combattimento (con ordini di Avanzata o Attacco). Se questa unità è una fanteria napoletana riceve anche un bonus "Morale +1" da usare come modifica nei successivi combattimenti: d'altra se un'unità di fanteria napoletana è costretta invece a ritirarsi riceve un segnalino "Morale -1" che peggiora le sue performance.

Le unità eliminate non vengono tolte tutte definitivamente dal gioco ma sono girate sul retro (se questo non mostra alcun valore l'unità è purtroppo persa per sempre) e riportate in campo accanto al loro generale 1-2 turni dopo (a significare che gli ufficiali hanno saputo ricompattarle, anche se parzialmente).

È possibile anche tentare il recupero delle unità andate in rotta effettuando un test di efficienza: se viene superato l'unità passa allo stato di "Disordine" (e quelle in Disordine ritornano in piena efficienza).

Al termine della partita si assegnano i Punti Vittoria (PV) in base alle unità perdute ed agli obiettivi territoriali conquistati dalle truppe napoletane, poi si confronta il risultato finale con un'apposita tabella che varia dalla "Vittoria decisiva napoletana" (con un totale di 14 o più PV) alla "Decisiva Austriaca" (con 0 PV o meno). Se poi gli austriaci riescono a catturare o uccidere Murat ottengono una vittoria automatica.

Commento finale

Tolentino 1815 ci è piaciuto e lo abbiamo provato più che volentieri, non solo perché il suo argomento è una battaglia poco conosciuta (a nostra conoscenza era stata simulata una volta soltanto in precedenza, e precisamente nel 2001, con un wargame di Donato Maglionico inserito nel numero 3 della rivista italiana *Alea Iacta Est*) ma anche perché la "meccanica" utilizzata è molto interessante.

Il fatto che tutte le unità debbano seguire degli ordini ben precisi (all'interno dei quali non c'è una grande libertà di scelta) e che solo il Comandante in Capo possa modificarli (ma solo se i generali subalterni sono abbastanza vicini a lui) rende molto bene l'idea di come si comportassero gli eserciti in campo: inoltre spiega come mai sia successo parecchie volte che formazioni molto più numerose siano state battute da altre più ridotte ma con gli ufficiali superiori in prima linea.

SI · VIS · PACEM
PARA · BELLVM



20 €

La copertina della Rivista.

Complimenti quindi agli autori ed anche alla realizzazione “artistica” che Para Bellum ha saputo dare a questo gioco. Bastano un paio di giochi del genere per giustificare abbondantemente il costo dell’abbonamento alla rivista.