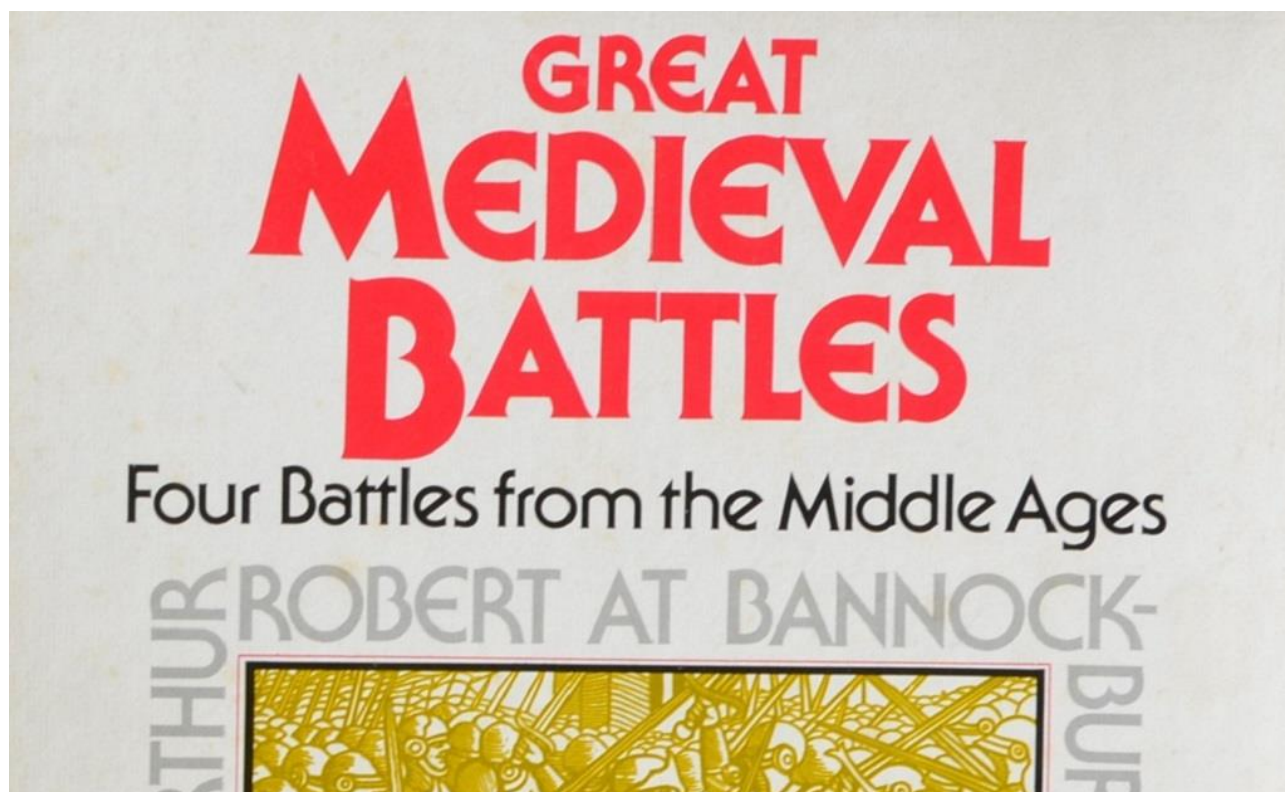


GREAT MEDIEVAL BATTLES

Alcune delle più grandi battaglie del Medioevo Europeo



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). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo 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



Quadro che illustra una battaglia medievale.

Con il termine **Medioevo** in Europa si intende solitamente il periodo storico di circa 1000 anni che va dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente (476 DC) alla scoperta dell'America (1492). Si trattò di un periodo abbastanza "oscuro", caratterizzato da invasioni e migrazioni di massa e dalla creazione di tanti nuovi piccoli regni all'interno di quello che era stato l'Impero Romano. A partire dall'anno 1000 le cose fortunatamente iniziarono a migliorare, l'agricoltura ed il commercio ripresero forza e le città ricominciarono a prosperare e ad ingrandirsi. E questo portò purtroppo anche a nuove guerre ed a scontri fra i diversi regni... e proprio di alcune di queste battaglie vi parleremo in questo articolo.

Era il 1979 quando la SPI (Simulation Publications Inc.) decise di pubblicare **Great Medieval Battles**, una scatola con quattro diverse battaglie all'interno, ognuna con la sua mappa, le sue pedine e delle regole specifiche da affiancare al regolamento di base valido per tutte. Dato l'argomento, che fino ad allora era stato ben poco sfruttato e, diciamoci la verità, anche poco noto dall'altra parte dell'Oceano Atlantico, la SPI aggiunse ai componenti anche un interessante libretto 12 pagine con delle notizie storiche (ovviamente orientate verso l'arte della guerra) e con l'elenco cronologico delle 60 più importanti battaglie di quel periodo.



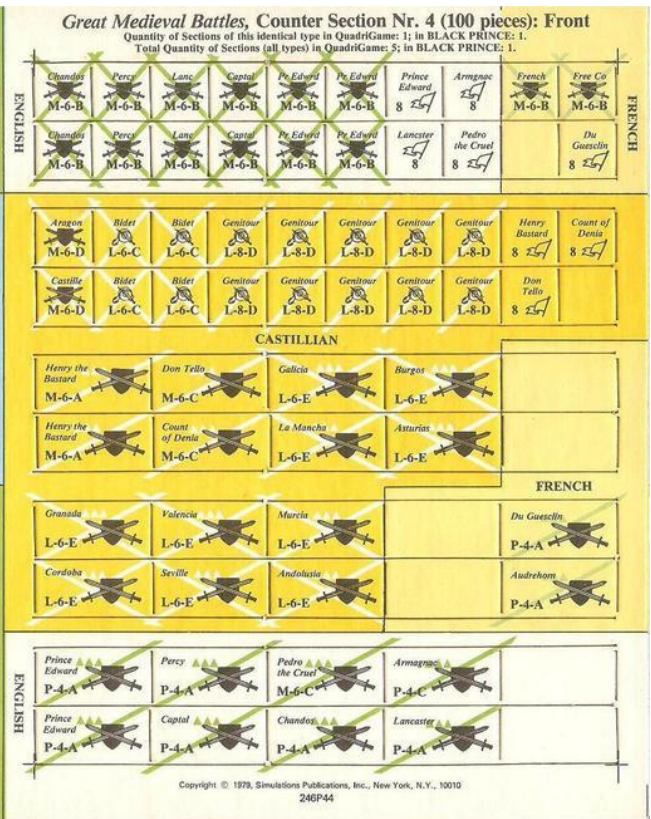
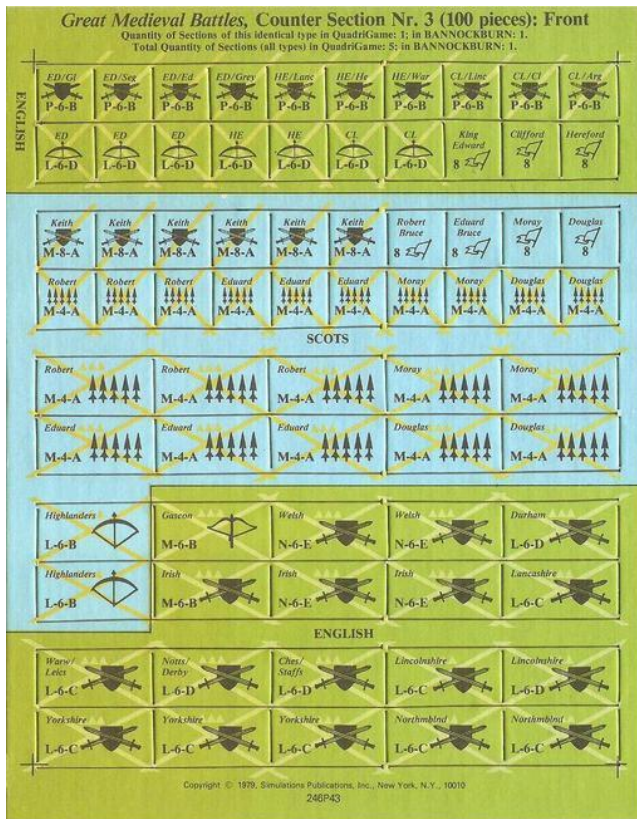
I Componenti del quadrigame.

La grafica è quella tipica del periodo di boom dei wargames e soprattutto degli inserti che si trovavano in ogni numero della rivista *Strategy & Tactics*, tuttavia si trattò di un gioco con parecchie innovazioni e fece un certo scalpore perché con qualche dollaro in più di una scatola tradizionale offriva ben quattro battaglie distinte, tutte di grande interesse, a partire da quella (ipotetica) di Stonehenge (situata nel 536 DC) fra l'esercito "buono" del mitico Re Artù e l'avversario "cattivo", Modred.

Le altre battaglie di **Great Medieval Battles** sono invece sicuramente storiche e vedono i combattimenti di Bannockburn (nel 1314, quando gli scozzesi sconfissero gli inglesi ed ottennero l'indipendenza), Navarrette (o Najera, combattuta nel 1367, fra Castiglia, León, Francia ed Inghilterra nel corso della prima guerra civile castigliana) e Angora (o Ankara, combattuta nel 1402 fra i Turchi Ottomani ed i Tartari e Mongoli).

Il gioco

L'approccio scelto dagli autori è abbastanza diverso dalla meccanica "classica" dei wargames, al punto che possiamo rigiocarli anche ai nostri giorni con un certo interesse storico ma anche "meccanico": tra l'altro a scombinare un po' il gioco tradizionale vennero introdotte le "grandi unità", ovvero pedine di dimensioni doppie rispetto a quelle standard (una specie di nuova falange per quei tempi) e con regole specifiche per il movimento (bisogna tenere conto delle difficoltà di manovra che avevano nella realtà queste grosse formazioni).



Le unità delle altre due battaglie: Bannockburn e Navarrette.

Le unità di **Great Medieval Battles** hanno una capacità di movimento indicata sulla pedina e sono classificate con una lettera che va da "A" (le migliori) ad "E" (le meno affidabili): anche questa indicazione è ovviamente stampata sulla pedina insieme ad una sigla (P-M-L, ecc.) che indica il tipo di armatura indossato dai soldati. Ogni battaglia ha un foglio specifico con le tabelle di tiro e di mischia basate proprio sull'armatura delle unità che stanno combattendo e sul lancio di due dadi "D6".

Per i tiri si guarda il tipo di arma (arco lungo, arco normale o balestra), si misura la distanza (più il nemico è lontano e meno effettivo sarà il tiro) ed infine si verifica il valore che devono avere 2D6 per colpire un nemico protetto da corazzatura, da cotta di ferro, da una semplice protezione di cuoio o senza protezione.

Nel corpo a corpo si confronta invece per prima cosa il tipo di armatura dell'attaccante con quello del difensore per vedere quale sia il valore dei dadi che permetta di colpire. Per esempio se un cavaliere corazzato (armatura P) attacca una fanteria con difesa di Cuoio (L) l'attacco va a segno con un valore fra il 2 e l'8, mentre se l'attacco fosse ad una cavalleria con corazzatura il valore scende a "2-4"; ecc.



Battaglia di Bannockburn: le grandi unità di fanteria inglese sono sorprese dagli Skiltrom scozzesi che li pressano nelle paludi dove la manovrabilità è molto bassa e conta soprattutto la forza.

Ma non è finita: se l'attacco (o il tiro) sono andati a segno è indispensabile consultare un'apposita tabella del Morale per vedere cosa succede al nemico: si lancia 1D6 e si modifica il risultato sulla base di eventuali bonus/malus, poi si verifica se la tabella assegna dei valori di "scoraggiamento" o meno.

Naturalmente più l'unità è buona e meno saranno le possibilità di mandarla nel panico: con un valore di 3 del dado, per esempio, alle unità di classe "A" non succede nulla; le "B" e le "C" subiscono 1 PR (Punti di Rotta) e nella successiva fase dovranno ritirarsi di 1 esagono verso le proprie linee; le "D" e le "E" dovranno ritirarsi di 2 esagoni, ecc.

Nella fase (a) di ogni nuovo turno i Comandanti potranno rimuovere questi segnalini PR dalle unità a cui sono sovrapposte: tutte le altre invece continueranno a ritirarsi del numero di esagoni indicato sui segnalini subiti.



Battaglia di Stonehenge: I Cavalieri di Re Artù si scontrano con l'armata di Modred.

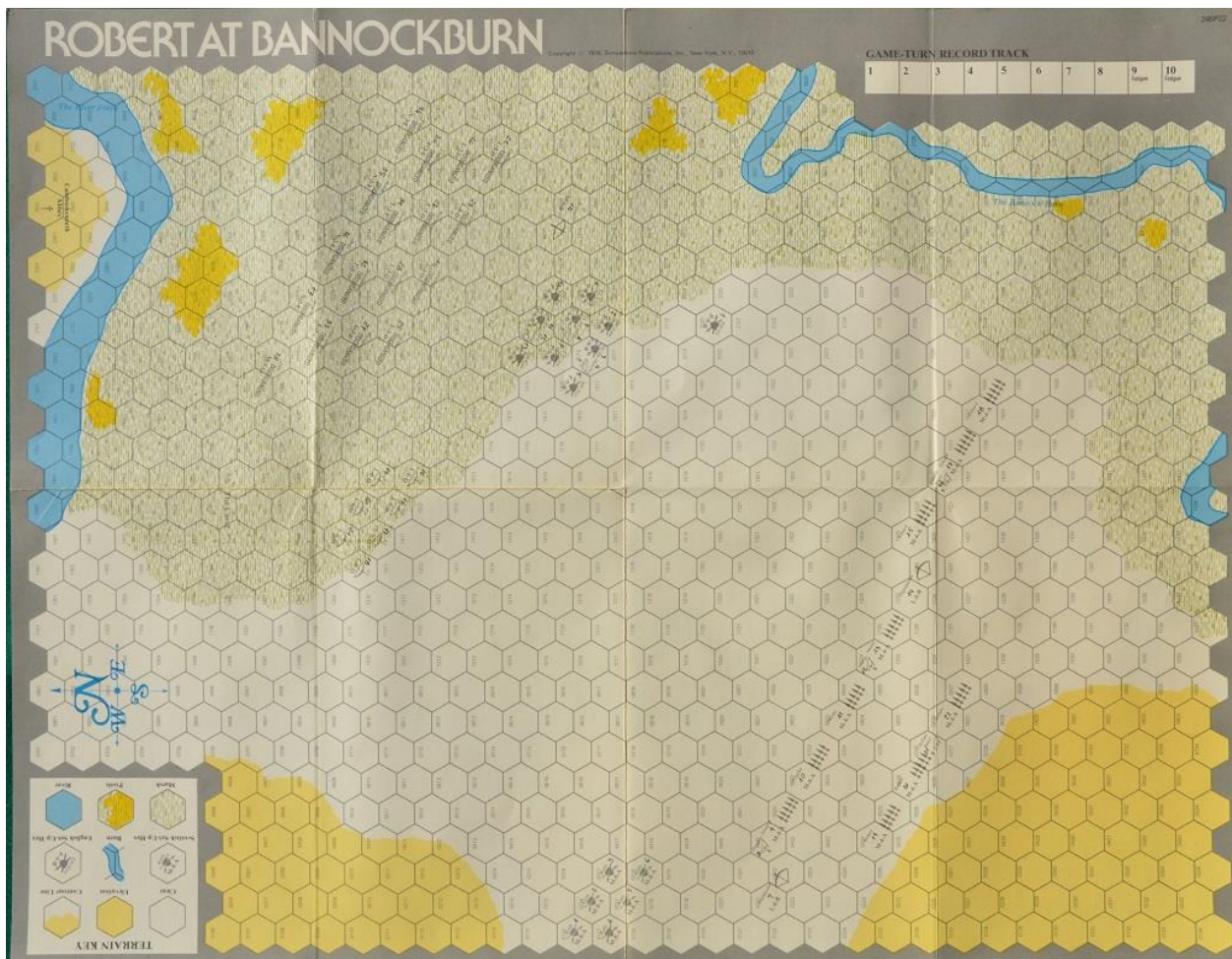
Colpire per primi è molto importante, sia per minare subito il morale del maggior numero di unità (che non potranno effettuare quindi i combattimenti di reazione visti a punto (e) della sequenza) sia per acquisire un vantaggio tattico sul nemico.

La cavalleria ovviamente ha la possibilità di “caricare” in terreno aperto (cosa che aumenta considerevolmente la capacità di colpire il nemico) mentre gli arcieri, tirando PRIMA della mischia, possono ridurre il numero delle unità attaccanti capaci di combattere.

Ma vediamo un po' più da vicino quali battaglie sono state scelte per essere inserite nel quadrigame **Great Medieval Battles**.

Commenti alle battaglie

Le situazioni ovviamente sono molto diverse da una battaglia all'altra:

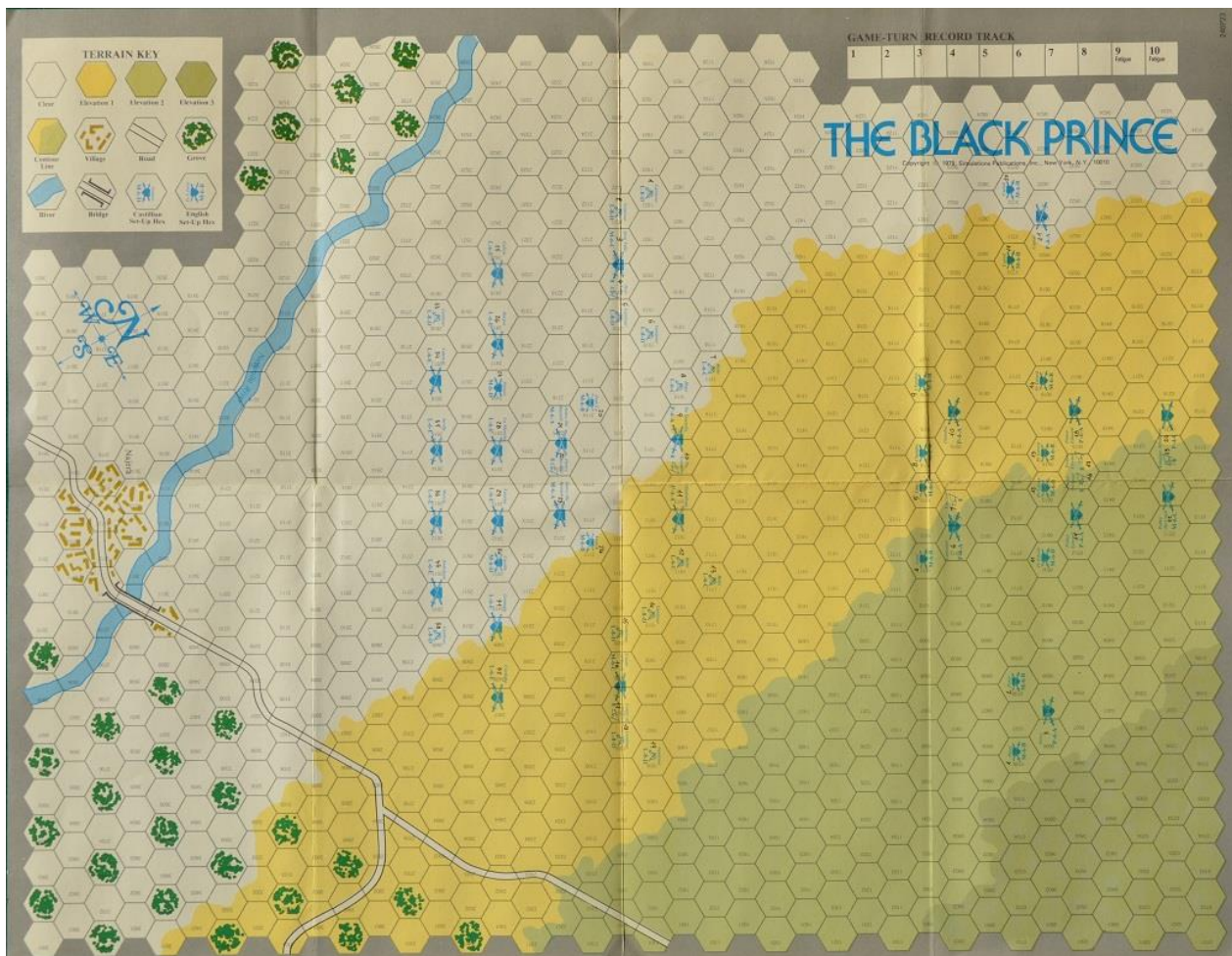


La mappa di Robert at Bannockburn.

A **Bannockburn**, per esempio, gli Inglesi, superiori di numero e con una formidabile cavalleria pesante, sono però molto penalizzati dal terreno acquitrinoso in cui si trovano al momento dell'attacco scozzese, quindi perdono di solito molto tempo nel riuscire ad attivare la maggior parte delle formazioni di fanteria.

I loro avversari arrivano in formazioni serrate (Skiltrom) armate di lunghe lance per respingere le cariche di cavalleria, e marciano spediti verso le impacciate formazioni inglesi nelle paludi per approfittare del loro basso "morale" e costringerle alla ritirata.

La cavalleria "media" scozzese invece ha una portata di movimento superiore a quella inglese e quindi manovrerà per tenere il nemico a distanza ed attaccarlo per prima al momento opportuno, e coordinandosi con l'avanzata degli Skiltrom, per ridurre la pericolosità e pian piano spingere i cavalieri nemici lontano dal centro dello schieramento.

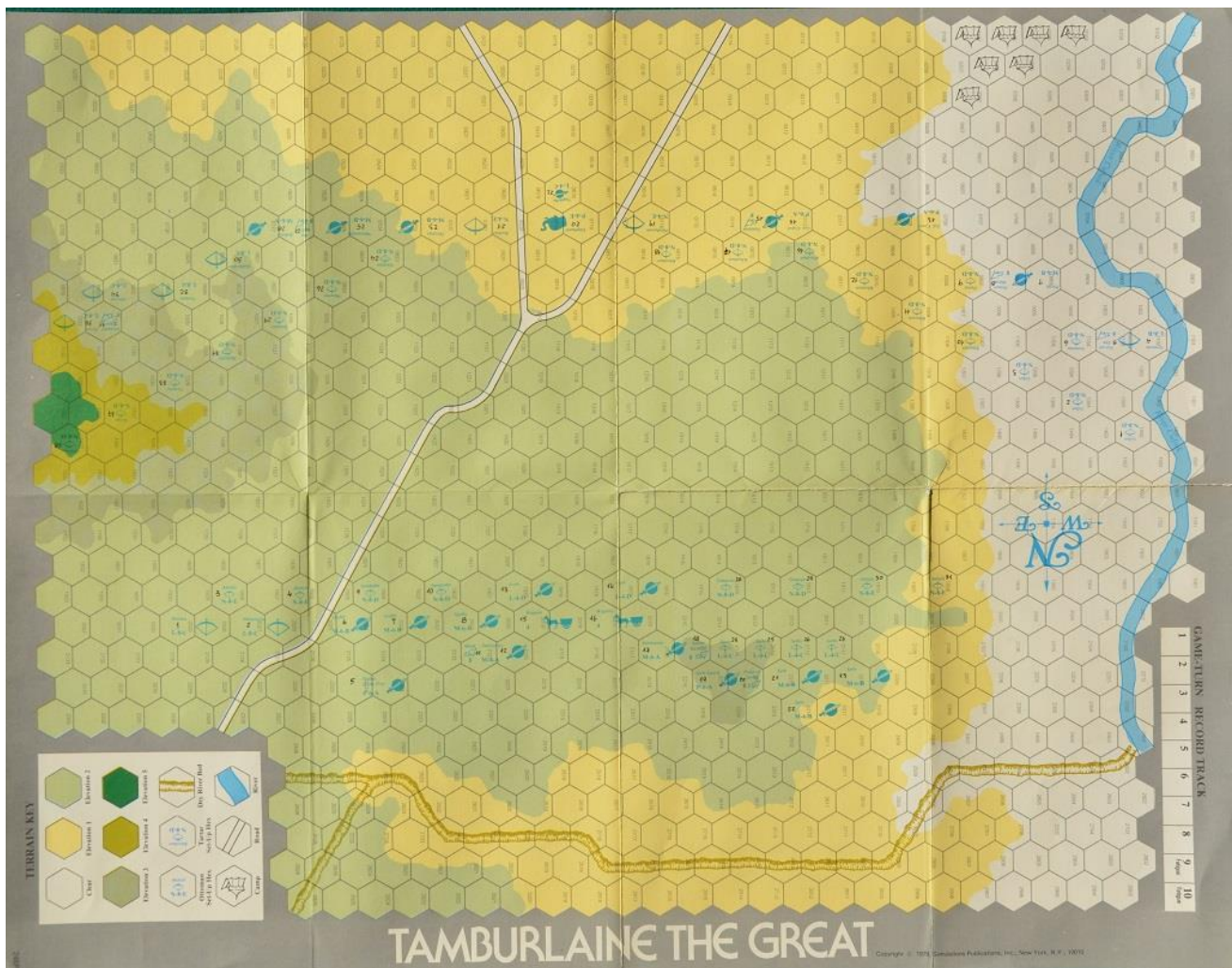


La mappa di Black Prince.

A **Najera** assistiamo invece uno scontro frontale in campo aperto nella vallata del fiume Najarilla: l'esercito ribelle castigliano, affiancato da truppe francesi si trova ad affrontare in leggera salita le formazioni del Re di Castiglia e degli inglesi (guidate dal "Principe Nero", Edoardo di Woodstock, così chiamato perché indossava una corazza tutta nera, regalatagli dal padre Edoardo III).

Questa battaglia ovviamente va inserita nel contesto della Guerra dei 100 anni fra Francia ed Inghilterra (1337-1445).

Nel gioco i due avversari dovranno fare subito una scelta importante per le loro unità di cavalleria e gli arcieri: ognuna di queste pedine infatti ha due "facce" ed una volta scelte non possono più essere cambiate: quindi la cavalleria può combattere a piedi o restare a cavallo, mentre gli arcieri possono essere trasformati in fanti e combattere con più efficacia nel corpo a corpo, ma a scapito della loro capacità di tiro.



La mappa di Tamburlaine the Great.

Spostiamoci ora ad **Ankara** (o Ancyra, o Angora) per ritrovare altri due eserciti schierati: da una parte ci sono i Turchi Ottomani affiancati dai loro alleati Serbi e Tartari e comandati dal sultano Bayezid I: sono schierati su una collina e di fronte a loro ci sono le truppe dei Mongoli, qualche unità di fanteria Indiana ed un distaccamento di elefanti da guerra, agli ordini di Tamerlano.

I Mongoli sono in numero superiore (circa 140.000 contro 85-90.000) ma molto più dispersi.

Era estate e bisognava fare l'accampamento vicino ad un corso d'acqua: Tamerlano fece addirittura deviare il fiume accanto al quale si era accampato il nemico per lasciarlo senz'acqua (oltre 5.000 uomini morirono di sete).

Questo provocò l'attacco disperato dei Turchi che, colpiti ai fianchi dagli arcieri mongoli, e traditi dalla cavalleria Tartara (passata al nemico) furono pesantemente sconfitti.



Quadro con la tavola rotonda di Re Artù.

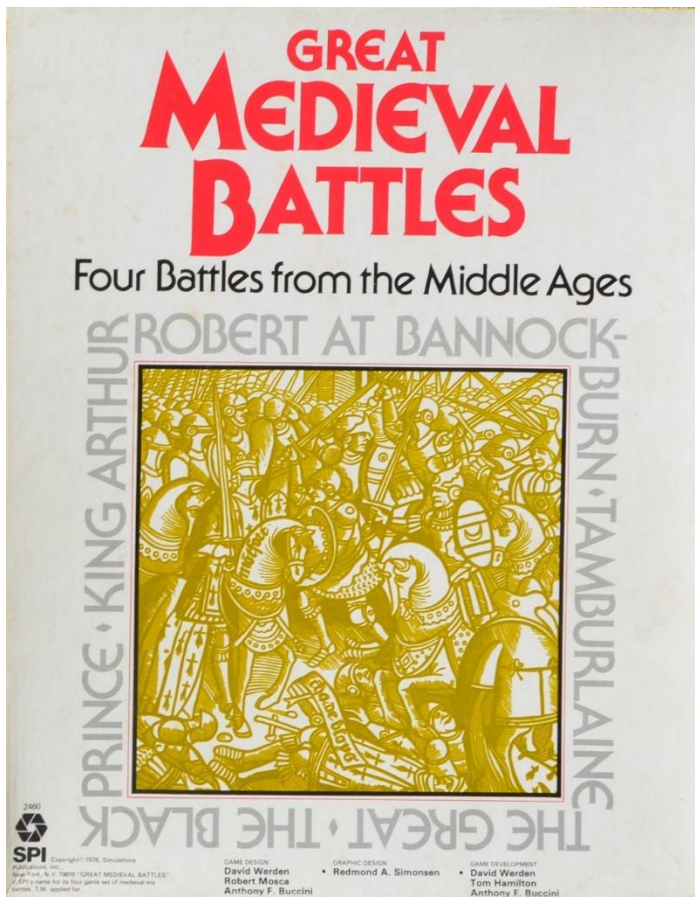
Ho lasciato per ultima la battaglia di Camlann (località vicina a **Stonehenge**) perché storicamente non è certo che questo scontro sia mai avvenuto e nessuno comunque sa esattamente neppure in quale località sia stata combattuta.

Si trovavano di fronte i cavalieri di Artù (i cui leader sedevano alla famosa tavola rotonda, come vedete nel quadro qui a fianco) e quelli di Mordred.

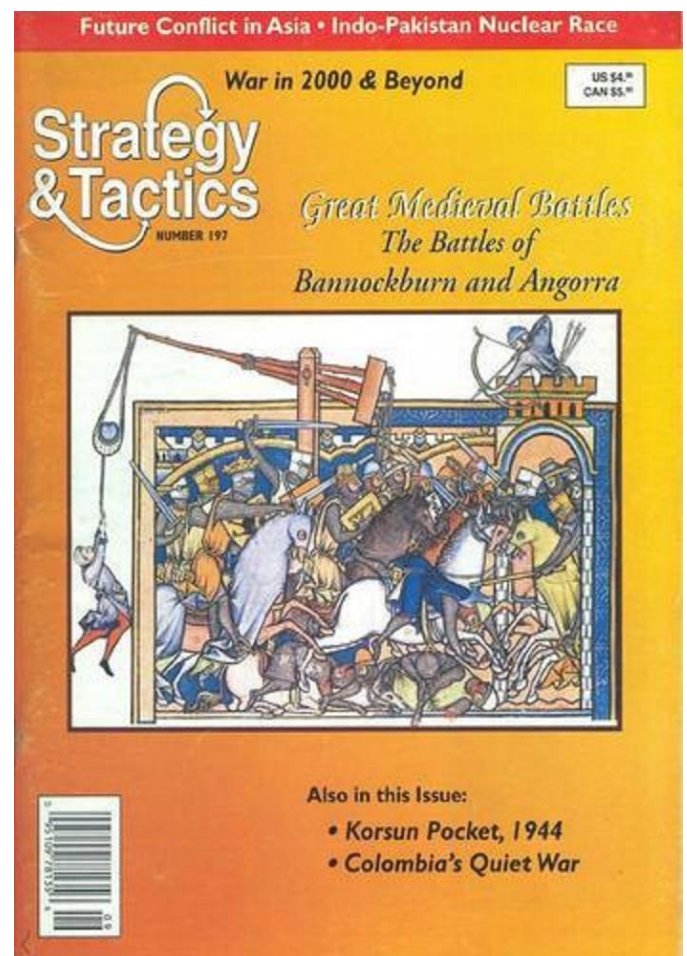
O almeno così sembra perché altre leggende tendono a dire che i due fossero invece nello stesso esercito e ad un certo punto, per motivi che nessuno ha mai veramente capito, iniziarono a duellare fra loro: probabilmente c'era in palio il Trono d'Inghilterra.

Sempre secondo le leggende i due protagonisti alla fine si uccisero a vicenda e questo ha permesso agli autori del gioco di inserire non solo delle regole specifiche per i duelli leader contro leader, ma anche una grande quantità di comandanti, pronti a sfidarsi ed a morire sul campo.

Si tratta in definitiva di una battaglia molto rapida e questa variante dei combattimenti individuali la rende più interessante di quello che dovrebbe.



Great Medieval Battles è oggi quasi impossibile da reperire, neppure cercando sul mercato dei collezionisti, ma nel numero 197 di *Strategy & Tactics* (1999) la Decision Games (che aveva acquistato tutti i diritti della SPI) ristampò (con una grafica parzialmente riveduta e corretta) le due battaglie di Bannockburn ed Angora.



La scatola del gioco.

Great Medieval Battles è oggi quasi impossibile da reperire, neppure cercando sul mercato dei collezionisti, ma nel numero 197 di *Strategy & Tactics* (1999) la Decision Games (che aveva acquistato tutti i diritti della SPI) ristampò (con una grafica parzialmente riveduta e corretta) le due battaglie di Bannockburn ed Angora.

Alcune copie di questa rivista sono ancora reperibili e se siete interessati ad un sistema di gioco abbastanza inusuale o semplicemente per aggiungere un pezzo "storico" alla vostra collezione potete provare a procurarvene una.

La copertina di *Strategy & Tactics* 197 con due delle battaglie medievali.