

LE LYS ET L'HERMINE

Le guerre di Bretagna: 1487-1491



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.

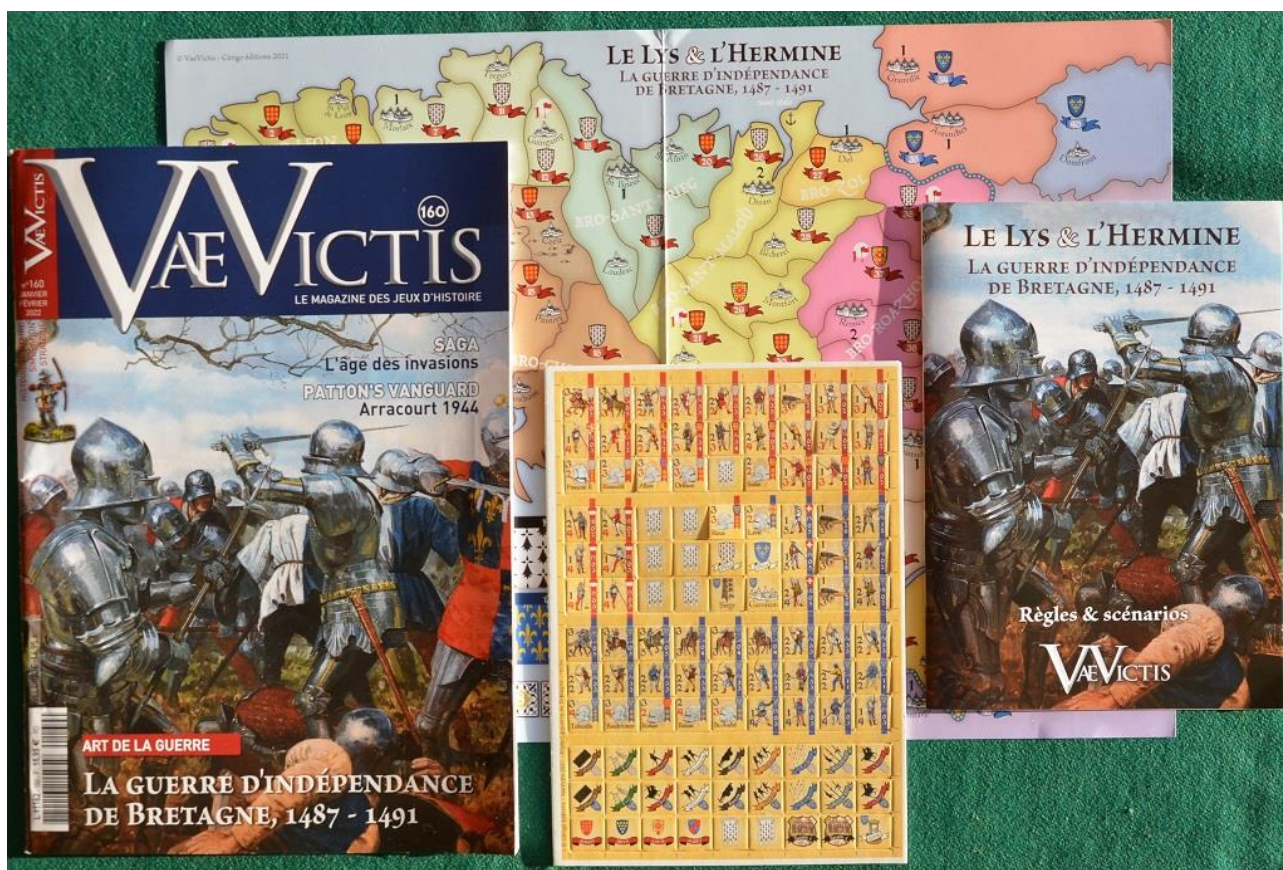
Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un 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.

LE LYS ET L'HERMINE

Introduzione

Il Ducato di Bretagna fu creato all'incirca nell'anno 850 D.C., ma fu sempre un terreno di scontro fra Normanni, Franchi e Anglosassoni ma fortunatamente i duchi per qualche secolo riuscirono a barcamenarsi fra le due grandi potenze dell'epoca (Francia, Inghilterra, Spagna e Impero) senza troppo scoprirsi ed appoggiandosi di volta in volta ad uno di essi come "protettore". Poi, verso la fine del 1400, il duca Francesco II prese un partito e partecipò a tutte le guerre anti-francesi ritenendo, a ragione, che Regno di Francia si fosse troppo rafforzato per non mirare alla supremazia: così nel 1487 Re Carlo VIII, riunito ormai completamente il suo Regno, decise che era arrivata l'ora di vendicarsi e, portati alcuni dei nobili bretoni dalla sua parte, mandò un'armata a conquistare quel territorio.

La prima campagna del 1487 fu a favore dei francesi, ma il cambio di alleanze di molti nobili rese vane quelle conquiste, così la guerra ricominciò nel 1488 e nella battaglia di Saint Aubin du Cormier le truppe bretoni ed i loro alleati (spagnoli, inglesi e tedeschi) furono sonoramente sconfitte: nel 1491 la pace fu conclusa e suggellata dal matrimonio del Re Carlo VIII con la duchessa Anna.



Il wargame **Le Lys et L'Hermine** (il Giglio e l'Ermellino), ideato da Philippe Hardy, è dedicato proprio a questa guerra ed è stato pubblicato come allegato alla rivista **Vae Victis n° 160** (Gennaio 2022): si tratta di un gioco "strategico" che però utilizza una speciale plancia "Campo di Battaglia" per risolvere i combattimenti. È il quinto "volume" di una serie chiamata "**L'or et l'acier**" che

comprende già: *Les guerres de Bourgogne* (Vae Victis n° 115), *La guerre du Bien-Public* (n° 123), *Cortés et la conquête du Mexique* (n° 137) oltre a Marignan, (pubblicato da Ludifolie).



Foto 2 – La mappa del gioco.

La mappa riproduce l'intera Bretagna, divisa in 8 regioni di colore diverso e 37 Zone Strategiche (ZS), oltre ad alcune appartenenti al Regno di Francia: ognuna di esse ha un numero di identificazione (stampato sotto gli scudetti delle varie famiglie) e molte contengono una fortezza (valore 1-3) o assegnano dei Punti Vittoria (1-3 PV). Il costo per entrare in queste ZS è di 1 Punto Movimento (PM), a meno che non ci siano delle montagne, dove il costo è invece di 2 PM.

Le ZS possono essere controllate da un giocatore o "contestate" quando sono presenti eserciti dei due schieramenti: il controllo di una ZS fa beneficiare della protezione delle fortezze o assegna i PV indicati. La scala del gioco è strategica, con le unità che rappresentano 1500-2000 fanti, oppure 750-1000 cavalieri o un centinaio di pezzi di artiglieria.

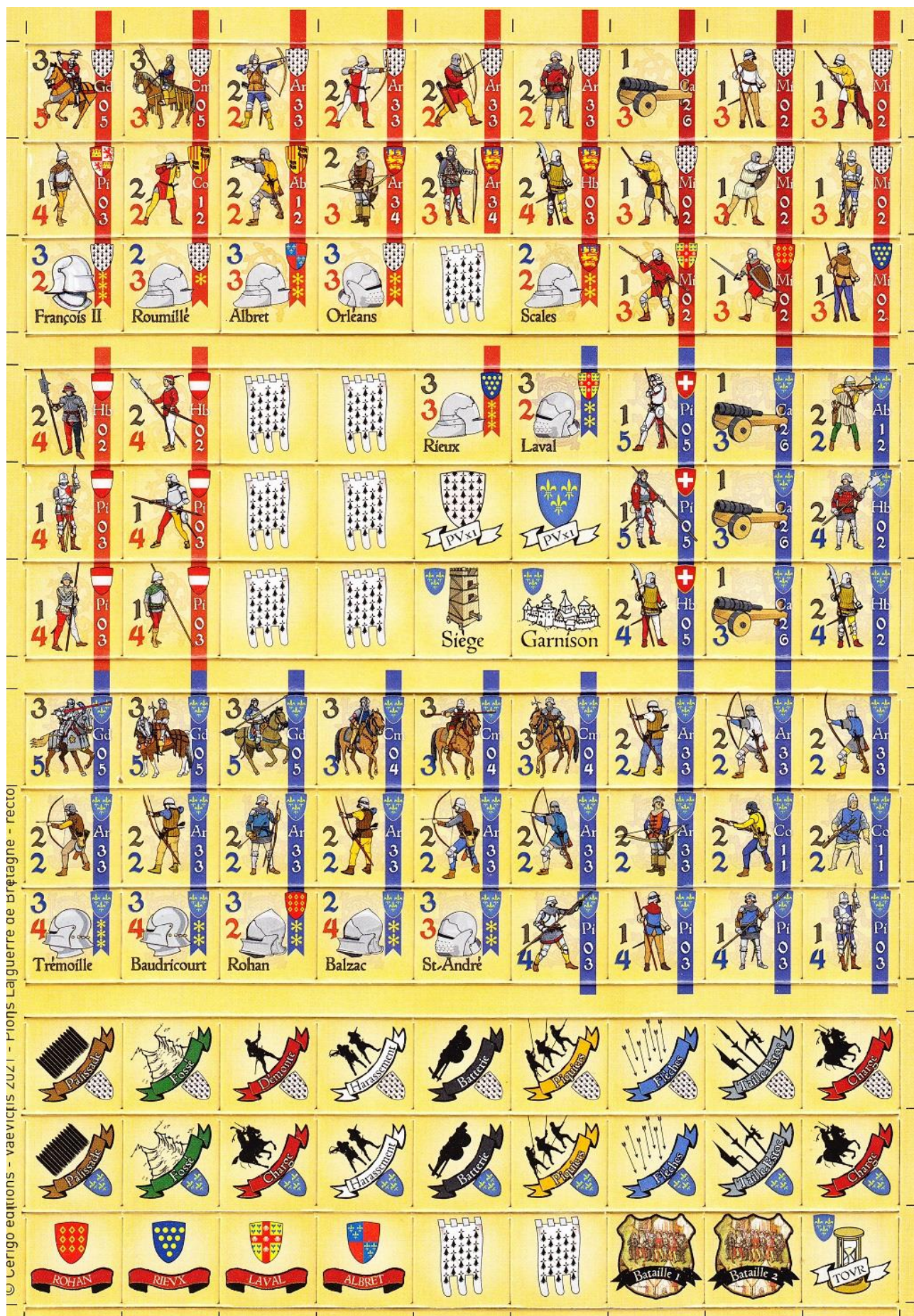


Foto 3 – Le unità ed i marcatori.

La sequenza di gioco è abbastanza lineare, con i francesi che hanno la prima mossa:

- 1 – Rinforzi e rimpiazzi francesi;
- 2 – Movimenti strategici francesi;
- 3 – Controllo delle diserzioni ed usura delle armate;
- 4 – Risoluzione delle battaglie in campo aperto;
- 5 – Risoluzione degli Assedi
- 6 – Rinforzi e rimpiazzi bretoni;
- 7 – Movimenti strategici bretoni;
- 8 - Controllo delle diserzioni ed usura delle armate;
- 9 – Risoluzione delle battaglie in campo aperto;
- 10 – Risoluzione degli Assedi
- 11 – Fase amministrativa di fine turno e verifica delle condizioni di vittoria.

Quando unità delle due fazioni si trovano nella stessa area devono combattere (corpo a corpo o assedio):

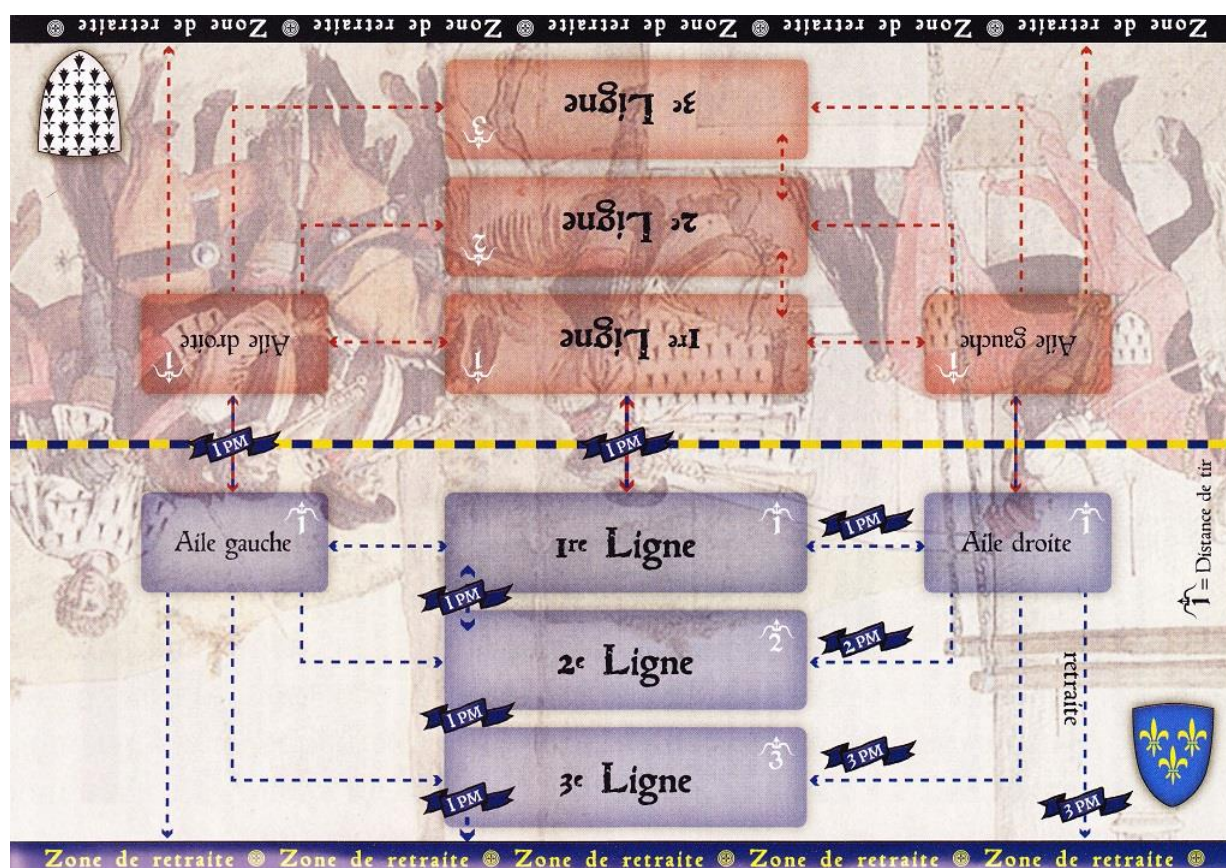


Foto 4 – Plancia per le battaglie.

- se la forza di combattimento delle unità è MENO di 10 PF il tutto si risolve rapidamente lanciando un dado “D6” sulla tabella di combattimento e verificando il risultato nella colonna relativa al rapporto di forze che, come risultato, indica i PF da eliminare e le eventuali ritirate;
- se invece sono coinvolti 10 o più PF il gioco si interrompe per risolvere il combattimento sull'apposita Plancia delle Battaglie (vedere foto 4). Essa è divisa in cinque zone (ala destra, ala sinistra e tre linee di battaglia) ed i giocatori (a partire dal Difensore) devono schierare le loro unità in quelle zone.

Si lancia poi un dado D6 per vedere se e quale “avvenimento casuale” può intervenire: tradimento, i mercenari rifiutano di combattere, attacco a sorpresa, ecc.

TABLE DES COMBATS						
D6	Ratio attaquant/défenseur					
	1/2 et -	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 et +
1	4*R/0	2*R/0	1/0	1/1	1/2R	1/3R1
2	4R/0	2R/0	1/0	1/1	1/2R	0/3R
3	4R/0	2R/0	R/0	1/1	0/3R	0/3R
4	3R/1	1/1	0/R	0/2R	0/3R	0/4*R
5	3R/1	1/1	0/1	0/2R	0/3*R	0/4*R
6	3R/1	1/1	0/1	0/2*R	0/4*R	0/5*R

Modificateurs

• Siège

Valeur de forteresse : pour l'assiégé, décalage d'une colonne vers la gauche par point de VF non supprimé par un tir de canons.

• Bataille uniquement (modificateurs tactiques)

Modificateur lié à l'avantage tactique à additionner résultat du lancer d'1D6 pour une bataille (il ne bénéficie qu'à l'attaquant quand celui-ci attaque depuis une ZT adverse conquise)

+1 (dé) : pour une attaque depuis la 1^{re} ligne vers la 2^e ligne adverse ou depuis la 2^e ligne vers la 3^e ligne adverse (une ligne adverse est enfoncée).

+2 (dé) : pour une attaque depuis une des deux ailes vers n'importe quelle ligne centrale adverse (attaque de flanc) ou depuis une ligne centrale vers une aile du même bord.

+3 (dé) : pour une attaque depuis la 2^e ligne vers la 1^{re} ligne adverse ou depuis la 3^e ligne vers la 2^e ligne adverse (attaque sur les arrières).

Résultats

Les pertes indiquées dans les tables de combat sont sous la forme attaquant/défenseur et appliquées dans l'ordre indiqué.

Le marqueur tactique *Charge* double les pertes du défenseur.

Les marqueurs tactiques *Charge* et *Démonte* impliquent pour l'attaquant l'élimination en priorité des unités qui permettent d'utiliser ces marqueurs.

1, 2, etc. (bataille) : nombre de PF à supprimer; le Recto d'un pion = 2 PF (sauf canon), Verso = 1 PF.

1, 2, etc. (siège) : nombre de PF à supprimer. Lorsque toutes les unités en garnison sont éliminées, ce sont les VF qui sont supprimés.

R (bataille) : recul d'une ZT pour toutes les unités sauf pour les canons.

R (siège) : le résultat est ignoré pour l'assiégeant et l'assiégé sauf pour une sortie.

***** : Élimination d'un chef historique (Rieux, Tremoille, etc.), lors d'une bataille ou d'un siège, sur le résultat d'un nouveau lancer d'1D6 = 1. Un chef anonyme (1,2, etc.) ignore ce résultat.

TABLE DE SIÈGE		
Rounds (max 6)	VF	
1	2	1
3	4	2
5	6	3

RENFORTS MERCENAIRES*					
Nationalité	1487	1488	1489	1490	1491
Anglais	-	2	3	3	3
Allemands	2	2	2	2	6
Espagnols & Gascons	-	3	3	3	3
Suisses	3	3	3	3	3

*Nombre de pions maximum sur la carte pour chaque type de mercenaires.

BIBLIOGRAPHIE SUCCINCTE

- *1488, la chute de l'hermine*, Mikael Ab Gwion, 2017, éd. YIL.
- *Les marches de Bretagne au Moyen-âge*, René Cintré, 1992, éd. Jean-Marie Pierre.
- *L'union de la Bretagne à la France*, Dominique Le Page et Michel Nassiet, 2003, éd. Skol Vreizh.

Un jeu de Philippe Hardy

Développement du système « L'or & l'acier » :

Vincent Gérard

Graphismes et maquette : studio VaeVictis

Tests : un grand merci à Nicolas Aubert, Gérard de Boisboissel et son fils Baudoin (leur aïeul a combattu à la bataille de Saint-Aubin-du-Cormier en 1488), Paul Bertrand, Stéphane Jacques, Brice Jarry, Alan Le Fur, François Raimbault.

I giocatori in seguito utilizzano uno o più dei marcatori “Tattici” in loro possesso per cercare di... cambiare un po’ le carte in tavola: raddoppio delle perdite dovute ai tiri dell’artiglieria, palizzata (annulla la “pioggia di frecce”), fossato (annulla la “Carica”), ecc.

Dopo tutte queste schermaglie si arriva finalmente al combattimento vero e proprio dove si tiene conto, naturalmente, di tutti i modificatori relativi al tipo di attacco scelto (ali o linee centrali).

Per gli assedi la procedura è un po’ diversa perché il difensore ovviamente beneficia della protezione delle fortezze mentre l’attaccante può prima tirare con la sua artiglieria e poi effettuare un assalto: la durata di un assedio è determinata dal lancio di 1D6.

Ogni fazione infine può ricorrere alla Diplomazia per cercare di portare dalla sua parte le famiglie schierate con l’altro campo: si utilizza una apposita tabella con dei marcatori che si spostano in base alle battaglie o assedi vinti e che possono trasformare un alleato “sicuro” in uno “dubbio” oppure... farlo passare al nemico.

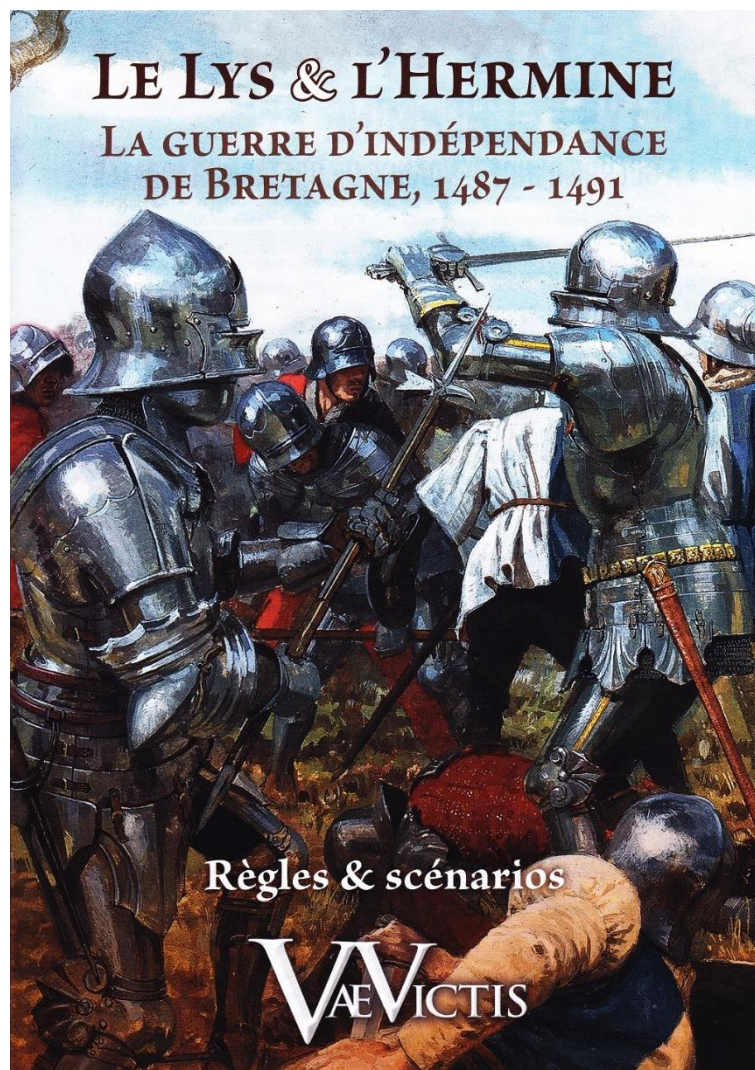


Foto 5 – La copertina di Le Lys & L’Hermine

La vittoria viene assegnata “ai punti”, tenendo conto delle ZS conquistate (1-3 PV), delle battaglie vinte (2 PV), degli Assedi andati a buon fine (2-3 PV), delle unità nemiche eliminate (1 PV ciascuna) e della tabella Diplomatica (4 PV per alleato conquistato).

Un gioco con alcuni spunti interessanti, ed in particolare lo svolgimento delle battaglie sulla scheda tattica. Da provare.

Titolo Originale: Le Lys et l’Hermine

Autore: Philippe Hardy

Grafica ed illustrazioni: Studio Vae Victis

Editore: Cérigo Editions (Vae Victis 160)

Anno: 2022

Giocatori: 2

Età: 14+

Durata: 3-4 ore

Lingua: francese (con traduzione in inglese scaricabile dal sito di Vae Victis:
<https://www.vaevictismag.fr/en/content/9-english-rules>).