

Dallo sbarco in Asia Minore al Cavallo di legno

Troia: una guerra di eroi

di Pietro Cremona



Fin da ragazzo ho sempre avuto una certa passione per gli eroi e le battaglie della Guerra di Troia: leggere e tradurre qualche brano dell'Iliade al liceo mi aveva "ispirato" e avevo anche fatto qualche ricerca, soprattutto per conoscere la vera entità delle forze in campo e la reale durata dell'assedio (nessuno ha mai creduto che sia durato 10 anni, vero?) In seguito, dopo avere scoperto i wargame, cercai naturalmente qualche gioco sull'argomento, ma non ebbi molta fortuna perché alla fine mi ritrovai in mano solo **Iliad** (International Team) e **Trojan War** (Metagaming), a cui si aggiunse nel 2006 **La Guerre de Troie**, pubblicato in inserto nel numero 66 della rivista francese *Vae Victis*, oltre ad un divertente gioco di carte della Asmodée¹, che però non ha nulla a che fare con la simulazione storica.

Purtroppo neppure in seguito sono riuscito a scoprire molti altri giochi che hanno come soggetto la guerra di Troia, e se escludiamo quelli di carte² rimangono davvero pochi i wargame che hanno trattato questa guerra. La maggior parte di essi poi è ormai introvabile: **Troy** (1977 – Chaosium), **Iliad: The Siege of Troy** (1978 - GDW), **El Caballo de Troya** (1988 – Educa Sallent) e forse qualche altro, rimasto nascosto nelle maniche del tempo.

Più recentemente (2019) uscì anche **Troia**, della ditta spagnola GDM games, che sembrava promettere bene ma si è rivelato invece un altro gioco di carte o poco più. Ecco perché quando ho ricevuto **Troia: una guerra di eroi**, il wargame che Para Bellum

¹ Iliad (2006).
² Troy, 2005, Warp Games – Troia, 2005, Luxdere – Iliad, Heroes of Troy, 2016, Escape Games.

Troia: una guerra di eroi

ha inviato in omaggio ai suoi abbonati, mi sono subito attivato per provarlo con qualche amico: si tratta questa volta di un gioco strategico che ha come campo di battaglia tutta l'Asia Minore, isole del Mar Egeo incluse.

Il tema è stato affrontato in maniera molto interessante e lo si vede subito, schierando le unità militari sulla mappa: da una parte ci sono i Troiani e i loro alleati, sparsi in tutta l'Asia Minore e nella Tracia, con una maggiore concentrazione attorno a Troia, naturalmente; dall'altra c'è l'immenso esercito degli Achei che si è radunato in Aulide (dove è rappresentato da un semplice segnalino, mentre le unità sono schierate in un apposito box) e il Troiano si domanda... come sarà possibile resistere al loro attacco. Troia arriva dentro una busta trasparente (quelle chiamate comunemente "zip lock") che contiene la mappa "a punti" (dove i "punti" sono in realtà le città dell'epoca o le isole), una fustella con 108 counter (unità militari, stratagemmi e segnalini vari) e un regolamento in italiano e inglese di 10 pagine.

Le unità sono di due tipi: i "Comandanti", corrispondenti agli eroi omerici e alla loro guardia, si usano per i combattimenti individuali e sono contraddistinti da un valore di "Attacco" (chiamato "Forza" nel testo) ed uno di "Difesa" (chiamato "Corazza"), mentre sulle unità ai loro ordini sono stampati tre numeri: Valore di Attacco, Valore di Difesa e Forza in Carri da Guerra.

Tutte rappresentano "genericamente" formazioni contenenti unità pesanti, leggere e carri. Prima di iniziare procuratevi un dado D6 e uno D10, perché non sono forniti nella busta.

PREPARAZIONE

Gli "invasori" vengono collocati tutti in un'apposita area della mappa (una casella chiamata "Armata Achea"), divisi per formazione, a ognuna delle quali è assegnato un leader: per esempio Achille con i suoi Mirmidoni, Ulisse con gli Itacesi, Menelao con i Miceni, ecc.

I Troiani sono concentrati soprattutto nella Troade, la regione che contiene la città di Troia vera e propria e quelle vicine: per facilitare il gioco sulla mappa è stato aggiunto un riquadro che riproduce la zona della Troade fortemente ingrandita, con la fortezza al centro e i paesi attorno, tutti collegati fra loro da alcune strade.

Gli alleati dei Troiani sono collocati nelle loro città di appartenenza, oppure fuori mappa se devono entrare come rinforzi.

IL GIOCO

Una partita a **Troia: una guerra di Eroi** si compone di due fasi. Nella prima, l'Armata achea deve imbarcarsi per attraversare l'Egeo e invadere l'Asia Minore: il Fato però non garantisce lo sbarco nella spiaggia "preferita" (quella più vicina alla città di Troia), anche perché il dio Eolo potrebbe divertirsi a deviare il percorso delle navi verso altri lidi, magari con qualche perdita, oppure potrebbe impedire del tutto la partenza. Per sapere come andrà a finire, il giocatore Acheo deve lanciare un dado e vedere cosa succede:

Risultato 1-2: la flotta prende la rotta verso la Troade;

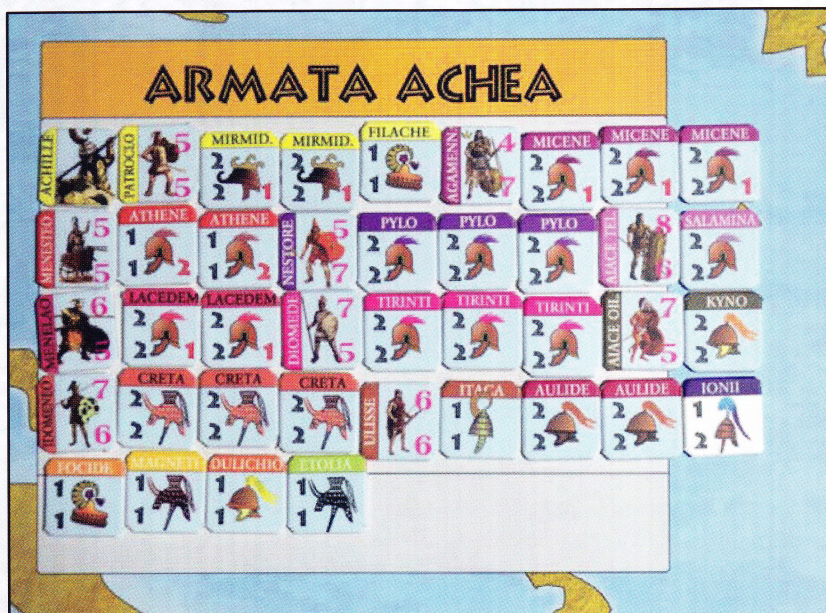
Risultato 3-4: la flotta se ne va invece verso la Misia;

Risultato 5: Eolo è indispettito e spinge la flotta a Larissa, facendo perdere uno step;

Risultato 6: Eolo purtroppo si è svegliato male e il mare è in tempesta. Tutti fermi.

Determinata la rotta, il giocatore Acheo deve lanciare di nuovo 1D6 per vedere cosa succede durante la traversata, in base al

**Le formazioni
Achee e i loro
Comandanti,
pronti a partire
per l'Asia Minore**



colore sotto al numero del dado:

Verde: gli Dei benedicono la spedizione, che arriva a destinazione senza problemi;

Viola: il vento forte causa un'altra vittima (1 step), ma la flotta arriva a destinazione;

Rosso: una tempesta sull'Egeo blocca le navi nel porto;

Nero: tempesta molto violenta; la flotta non muove e perde un altro step.

Una volta avvenuto lo sbarco si passa alla seconda fase, quella della guerra vera e propria: ogni esercito ha a disposizione un certo numero di Punti Attivazione (PA) da

utilizzare interamente durante il turno: 10 per l'Acheo e 7 per il Troiano.

Con i PA si eseguono tutte le azioni del gioco: movimento (1 PA ogni due unità mosse), combattimento (idem), sfide fra Eroi (1 PA), utilizzo di uno Stratagemma (1 PA), spostamento degli Eroi (1 PA).

Le "sfide fra Eroi" sono parte integrante del gioco, e costituiscono la sua parte più innovativa: se delle forze nemiche si trovano nella stessa località, uno dei giocatori può lanciare una sfida a "singolar tenzone", e l'avversario non può rifiutare di combattere. Ognuno utilizza il suo Eroe più forte, poi si lancia un D10 a testa e si verifica il risultato sul valore di "Forza" del proprio Eroe: se il risultato è inferiore o uguale a quel valore il colpo è andato a segno, per cui la vittima tira di nuovo un D10, confronta il risultato col suo valore di difesa (Corazza) e... si trasferisce all'Ade se il risultato è superiore a quel numero; altrimenti viene soltanto ferito e la sua pedina viene capovolta.

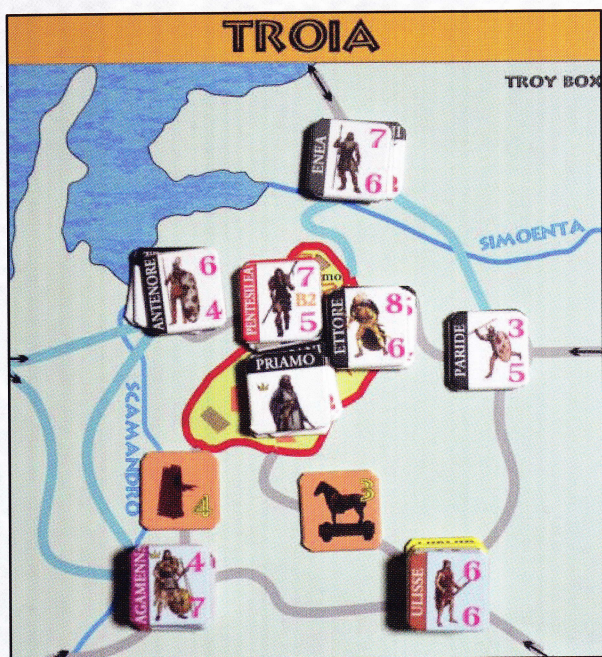
Vedere il proprio Comandante vincere o perdere un duello ha un effetto enorme sul morale delle truppe; infatti tutti i



combattimenti che si svolgono dopo una sfida hanno un bonus di 1 colonna in proprio favore se l'Eroe nemico è stato ferito, o di 3 colonne se è morto. Se entrambi gli Eroi sono feriti o morti, i valori si compensano. I combattimenti possono anche essere "plurimi" (altra novità), purché il giocatore abbia PA sufficienti per eseguire un altro attacco. In ogni caso si sommano i PF dell'attaccante e si dividono per quelli del difensore, per ottenere un "rapporto di forze" che può variare da un minimo di 1:3 fino a un massimo di 4:1. Un'apposita tabella indica gli eventuali step persi dalle due forze e spiega se il combattimento è stato vinto dal difensore (caselle rosse) o dall'attaccante (verdi). Inoltre, se il vincitore ha un numero di Carri almeno doppio rispetto a quelli dello sconfitto, quest'ultimo vede raddoppiato il numero delle perdite. Con i Carri è anche possibile effettuare delle incursioni e qui il vantaggio è del Troiano, perché molte delle sue unità sono dotate di questa "arma", contrariamente all'Acheo che aveva avuto problemi a trasportarli sulle navi.

La guerra di Troia è rimasta famosa soprattutto per il prolungato assedio alla

La mappa del gioco dopo il setup



**L'assedio di Troia:
sono ben visibili la
Torre d'Assedio ed
il Cavallo di Troia**

esempio qui a fianco). Gli Achei dovranno per prima cosa occupare almeno un paio di zone adiacenti a Troia, facendo bene attenzione anche a controllare i porti a esse collegati per garantire i necessari rifornimenti (ogni forza che non è collegata a un porto libero da unità nemiche perde uno step per ogni unità che non supera un test). Una volta stabiliti un paio di capisaldi piuttosto forti (tali cioè da poter essere adeguatamente difesi da eventuali contrattacchi), ci si può concentrare sull'assedio vero e proprio per il quale entrano in gioco le pedine Stratagemma. A inizio partita ogni giocatore ne sceglie DUE, e poi ne pesca altre TRE casualmente. Gli Stratagemmi possono essere giocati nel proprio turno pagando per ognuno di essi 1 PA, e poi controllando se avviene l'evento indicato: ogni Stratagemma ha un numero e il giocatore, per realizzarlo, deve ottenere un valore del dado inferiore o uguale a quel numero. Con gli Stratagemmi si possono avere dei vantaggi in combattimento (per esempio +4 al dado), nel movimento, ecc. Per l'Acheo sono fondamentali la "Torre d'assedio" (perché permette agli Achei di attaccare le unità all'interno di Troia, seppure con lo svantaggio di una colonna a sinistra nei combattimenti), e il famoso "Cavallo di Troia" (con il lancio di 1-3 il giocatore Acheo può entrare in Troia, e tutte le unità del difensore hanno valore "1" nel primo

città, e questo è un argomento che ha sempre creato grossi grattacapi agli autori: una volta che gli Achei sono penetrati nella Troade è necessario schierare tutte le unità su una mini-mappa che rappresenta la città e le roccaforti vicine (vedete un

combattimento... il che può tradursi in un vero massacro, con un pizzico di fortuna per l'Acheo). Inoltre, la presenza di Ulisse nella pila degli Achei permette di costruire il Cavallo con un lancio 1-5, quindi... quasi sempre (purché il dio dei dadi non chiuda troppo gli occhi).

Da notare che alla fine di ogni turno i giocatori possono recuperare fino a due unità indebolite (cioè quelle che hanno perso uno step), usando 1 PA per ognuna di esse.

La partita dura 10 turni al massimo (quindi poco più di un anno e mezzo, tempo molto più realistico di quello cantato da Omero): vincono gli Achei se entrano in Troia e conquistano la Fortezza (vincendo la battaglia iniziale o eliminando tutte le unità presenti), altrimenti la vittoria va ai Troiani (decisiva o minore, a seconda delle città occupate dagli Achei).

COMMENTI

Dopo alcune partite di prova ci siamo trovati a discutere riguardo ad alcune perplessità sull'uso del Cavallo di Troia (inclusa la prima battaglia nella Fortezza). Combinato con la presenza di Ulisse, l'attacco alla Fortezza era praticamente garantito (chi è sfortunato con i dadi incroci pure le dita), e produceva ogni volta una vittoria abbastanza facile (66%) o, come minimo, molti danni ai difensori, per cui la partita si riduceva spesso a rinforzare per prima cosa Troia e contrattaccare poi gli Achei per impedirgli di entrare nella città, quasi sempre spendendo 2 PA per rigenerare un paio di unità ridotte. Ho detto che la vittoria Achea potrebbe essere "abbastanza facile" perché, una volta penetrati in città, gli basta sconfiggere i difensori (risultato sulle caselle "verdi" della tabella dei combattimenti), cosa tutt'altro che difficile, visto che i Troiani nel primo turno dell'invasione hanno valore 1. Abbiamo così provato qualche alternativa e sottoposto le nostre considerazioni all'autore del gioco³: il risultato lo trovate di seguito.

³ Un particolare grazie a Roberto Lega che ha sperimentato con me il gioco e dato importanti suggerimenti per la realizzazione delle varianti proposte.