

## LE FLEAU DE MARTINA

La conquista del Levanto da parte degli Arabi



## I WARGAMES E BALENA LUDENS



**BALENA  
LUDENS  
WARGAMES**

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 soprattutto 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 FLEAU DE MARTINA

## Introduzione

Martina, figlia della sorella e poi moglie dell'imperatore bizantino Eraclio, non fu mai ben vista alla corte di Bisanzio e proprio a quell'incesto furono attribuite (ingiustamente) varie disgrazie che colpirono gli eredi al trono, nonché alcune gravi sconfitte militari: da qui il titolo del gioco (Il flagello di Martina).

Tuttavia Eraclio e Martina furono davvero molto uniti, tanto che lei accompagnò il marito nella sua vittoriosa campagna contro i Sassanidi e, alla sua morte, prese in mano le redini dell'impero come tutrice del figlio (Eraclio II) ancora bambino.



**Le fleau de Martina** è un wargame sulla conquista araba del Levante, fra il 636 ed il 656 D.C. Il “Levante” corrispondeva in pratica alla provincia romana della Siria ed era stata conquistata dai Persiani Sassanidi nei primi anni del 600, per essere nuovamente liberata proprio dall'Imperatore Eraclio, il quale costrinse i nemici a firmare la pace nel 628.

Purtroppo per lui nelle regioni più a sud gli arabi, alla morte di Maometto (nel 632) e sotto la guida del Califfo Abu Bakr (suocero del Profeta), si stavano organizzando e, dopo aver risolto una serie di conflitti interni, diventarono indiscussi padroni di tutta la penisola arabica.

E siccome “l'appetito vien mangiando” l'esercito arabo, prima sotto Abu Bakr e poi con il nuovo califfo Umar, suo successore, si preparò per effettuare una invasione massiccia della Siria, con quattro diverse armate guidate da generali molto abili, fra cui spiccavano Abu Ubayada e Khalid ibn



Walid il quale, con una mossa sorpresa (attraversò il deserto marciando per due giorni senza acqua) entrò in Siria attaccando i Bizantini sui fianchi, dove non avevano previsto difese adeguate. **Le fleau de Martina** è un gioco strategico su questa lunga guerra che portò alla fine gli Arabi ad impossessarsi della Siria, costringendo i Bizantini a ritirarsi in Anatolia.

## Componenti



Foto 2 – I componenti del gioco.

Il gioco viene fornito nell'usuale pieghevole dei numeri Hors Série e contiene:

- Una mappa (590x830 mm) stampata su cartoncino.
- Una fustella con 216 counters che rappresentano le unità arabe, quelle bizantine e tutti i marcatori necessari.
- Una scheda stampata su cartoncino lucido, da ritagliare per creare due plancette per i giocatori.
- Un regolamento di 12 pagine, in francese e inglese.

La mappa di **Le fleau de Martina** è fornita in due sezioni che devono essere sovrapposte al centro, prima della partita: per evitare che si spostino durante il gioco fissatele usando un po' di carta adesiva da imbianchino oppure coprite la mappa con un foglio di plexiglass.



Foto 3 – La mappa del gioco.

La mappa copre praticamente tutto il Medio Oriente: ad Ovest si va dall'Egitto alla parte Nord-Est della Grecia, passando per Creta, mentre ad Est arriva fino ai territori più orientali dell'Armenia e, in basso, alla penisola Arabica (già in mano al Califfato). Una griglia di esagoni è stata sovrainpressa alla mappa per regolare movimenti e combattimenti e nella parte bassa, a destra, sono stampate tutte le tabelle necessarie.

## Il gioco

La sequenza di gioco di **Le fleau de Martina** è questa:

- Fase di pianificazione: i due avversari tassano le loro città e/o province in modo da avere una base finanziaria per rimettere in sesto le unità andate in rotta, per costituire nuove unità (solo il giocatore arabo) o per acquistare delle flotte. Sempre in questa fase si può cambiare lo status delle unità: Guarnigione, Riserva o Spedizione (cioè unità pronte per una campagna di guerra senza limiti di impilamento). Questa è forse la regola più innovativa del gioco.
- Fase dell'Iniziativa: entrambi lanciano 2D6, aggiungendo il valore di iniziativa del Generale in capo, e chi ottiene il valore più alto decide chi sarà il primo a giocare in quel turno.
- Prima fase Campagna: il primo giocatore muove le sue unità ed effettua eventuali combattimenti o assedi.
- Seconda fase Campagna: poi tocca al suo avversario fare la stessa cosa.
- Fase politica: se necessario i giocatori gestiscono l'eventuale successione e le sue conseguenze.
- Fase di attrito: si verifica cosa succede alle unità di Guarnigione o in Campagna.





Foto 4 – Le unità in gioco.

Le unità di **Le Fleau de Martina** si dividono in Combattenti, Leaders e Flotte, più vari marcatori. Le unità combattenti si riconoscono per

- il fondo colorato che indica a quale fazione appartengono;
- il valore in alto a sinistra indica il valore durante un “assalto”;
- il colore sotto al numero indica invece a quale “gruppo” appartiene ogni unità;
- il numero in basso a destra indica il valore in caso di “scaramuccia”;
- la figura ci fa capire che tipo di unità si tratta (e qual è il suo nome storico).

Sui Leaders sono indicati semplicemente il valore di Iniziativa (in basso a sinistra) e l’eventuale “bonus” (a destra) oltre al colore che corrisponde a quello delle unità al loro comando. Le flotte si dividono in navi da guerra e da trasporto. Il movimento cambia a seconda dello status: le unità in modalità “Riserva” infatti possono effettuare un solo movimento e devono sempre rispettare i limiti di impilamento: quelle in modalità “Spedizione” invece non rispettano (durante al Campagna) i limiti di impilamento e se vincono una battaglia possono muovere di nuovo.



### Unités en déroute

### Routed Units

**TABLE DE RÉVOLTE/RIOT TABLE**

| D6 | Martina | Constant |
|----|---------|----------|
| 1  | 6/4     | 12/1     |
| 2  | 4/3     | 9/1      |
| 3  | 4/3     | 6/1      |
| 4  | 3/2     | 6/0      |
| 5  | 3/1     | 4/0      |
| 6  | 3/1     | 4/0      |

Indexer le dé avec l'empereur choisi  
Cross index the die roll with the selected Ruler  
Nombre de PO perdus/nombre de chefs exécutés  
number of GP lost/number of leaders executed



Expédition 1



Expédition 2



Expédition 3

**TABLE D'ESCARMOUCHE/SKIRMISH TABLE**

|   | Clair/Désert (Clear/Desert)                | D6 | 1-2 | 1-1 | 2-1 | 3-1 |
|---|--------------------------------------------|----|-----|-----|-----|-----|
|   | Difficile/Marais/Naval (Rough/Marsh/Naval) |    | 1-3 | 1-2 | 1-1 | 2-1 |
| 1 | R                                          | R  | R   | R   | R   | R   |
| 2 | R                                          | R  | R   | R   | R   | A   |
| 3 | R                                          | R  | R   | A   | A   | A   |
| 4 | R                                          | A  | A   | A   | D   | D   |
| 5 | A                                          | A  | D   | D   | D   | D   |
| 6 | D                                          | D  | D   | D   | D   | D   |

R = L'attaquant déroute - Attacking Force Routed  
A = Attrition. Refaire la bataille sur la Table d'assaut - Refight battle on Assault Table  
D = Le défendeur déroute - Defending Force Routed

**TABLE D'ASSAUT/ASSAULT TABLE**

| D6 | <1/4 | 1/3 | 1/2  | 1/1  | 2/1  | 3/1  | 4/1> |
|----|------|-----|------|------|------|------|------|
| 1  | 3/0  | 3/0 | 2/0  | 2/1  | 2/1  | 2/2  | 1/1  |
| 2  | 3/0  | 2/0 | 2/0  | 2/1  | 2/2  | 1/1  | 1/2  |
| 3  | 2/0  | 2/0 | 2/1  | 2/2  | 1/1  | 1/2* | 0/2* |
| 4  | 2/0  | 2/1 | 2/2  | 1/1  | 0/1* | 0/2* | 0/2* |
| 5  | 2/1  | 2/1 | 1/1  | 0/1* | 0/2* | 0/2* | 0/3* |
| 6  | 2/1  | 1/1 | 0/1* | 0/2* | 0/2* | 0/3* | 0/3* |

Unités éliminées Attaquant/Défenseur - Eliminated Units Attacker/Defender. \* = Brèche - Breach

**Points d'Or/Gold Points**

|   |   |    |     |    |   |    |     |      |    |
|---|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|
| 0 | I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX |
|---|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|

### Unités en déroute

### Routed Units

**Calife**  
**Caliph**



Ghazi



Expédition 1



Expédition 2



Expédition 3

**TABLE D'ESCARMOUCHE/SKIRMISH TABLE**

|   | Clair/Désert (Clear/Desert)                | D6 | 1-2 | 1-1 | 2-1 | 3-1 |
|---|--------------------------------------------|----|-----|-----|-----|-----|
|   | Difficile/Marais/Naval (Rough/Marsh/Naval) |    | 1-3 | 1-2 | 1-1 | 2-1 |
| 1 | R                                          | R  | R   | R   | R   | R   |
| 2 | R                                          | R  | R   | R   | R   | A   |
| 3 | R                                          | R  | R   | A   | A   | A   |
| 4 | R                                          | A  | A   | A   | D   | D   |
| 5 | A                                          | A  | D   | D   | D   | D   |
| 6 | D                                          | D  | D   | D   | D   | D   |

R = L'attaquant déroute - Attacking Force Routed  
A = Attrition. Refaire la bataille sur la Table d'assaut - Refight battle on Assault Table  
D = Le défendeur déroute - Defending Force Routed

**TABLE D'ASSAUT/ASSAULT TABLE**

| D6 | <1/4 | 1/3 | 1/2  | 1/1  | 2/1  | 3/1  | 4/1> |
|----|------|-----|------|------|------|------|------|
| 1  | 3/0  | 3/0 | 2/0  | 2/1  | 2/1  | 2/2  | 1/1  |
| 2  | 3/0  | 2/0 | 2/0  | 2/1  | 2/2  | 1/1  | 1/2  |
| 3  | 2/0  | 2/0 | 2/1  | 2/2  | 1/1  | 1/2* | 0/2* |
| 4  | 2/0  | 2/1 | 2/2  | 1/1  | 0/1* | 0/2* | 0/2* |
| 5  | 2/1  | 2/1 | 1/1  | 0/1* | 0/2* | 0/2* | 0/3* |
| 6  | 2/1  | 1/1 | 0/1* | 0/2* | 0/2* | 0/3* | 0/3* |

Unités éliminées Attaquant/Défenseur - Eliminated Units Attacker/Defender. \* = Brèche - Breach

**Points d'Or/Gold Points**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Foto 5 – Le schede per i due giocatori (da ritagliare).

Anche per risolvere le battaglie di **Le Fléau de Martina** bisogna distinguere fra unità della “Riserva” (che possono attaccare soltanto altre unità in riserva del nemico) e quelle delle “Spedizioni”, che invece possono attaccare tutte le unità nemiche. Come vedete nella foto ci sono due tabelle per risolvere i combattimenti (che avvengono solo quando ci sono unità nemiche nello stesso esagono) e dopo che è stato eseguito un test di iniziativa ( $2D6 + \text{leader}$ ): chi vince decide il tipo di combattimento da utilizzare (e la relativa tabella), ma se entrambi superano il test sarà il difensore a decidere:

- Scaramucce: si definisce il “Rapporto di Forze” fra le due fazioni utilizzando il valore “Scaramuccia” delle unità, poi l’attaccante lancia 1D6 verificando il risultato sulla prima tabella (Escaramouche/Skirmish): un risultato di R (o D) costringe l’attaccante (o il difensore) ad andare in Rotta, mentre una “A” fa ripetere il combattimento utilizzando i valori di “assalto” (e quindi andando sulla seconda tabella). Le unità in Rotta vengono spostate nella casella “Déroute” della plancia personale e potranno essere riacquistate in seguito (nella Fase di Pianificazione).
- Assalto: anche in questo caso si effettua il calcolo del Rapporto di Forze, ma si usa la seconda tabella, molto più “costosa”: i numeri che vedete infatti indicano quante unità (attaccante/difensore) dovranno essere eliminate definitivamente dal gioco.

Per le battaglie navali si segue una procedura simile, mentre per gli assedi (contro unità in città o fortezze) si può tentare di vincere “affamando” gli assediati (ed utilizzando l’apposita tabella per l’attrito finché non sono eliminati tutti i difensori) oppure prendendo d’assalto le mura (ma solo dopo avere aperto una breccia con l’artiglieria).

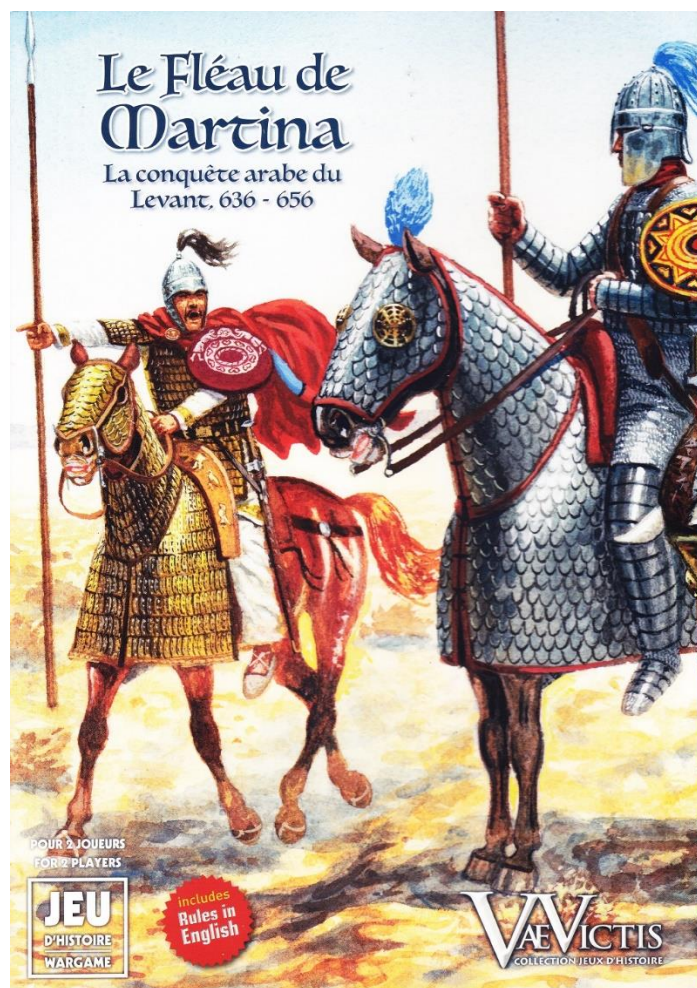


Foto 6 – La copertina del gioco.

Sulla mappa sono indicati quattro obiettivi “primari” (Costantinopoli, Alessandria, Antiochia e Gerusalemme) e due “secondari” (Constancia e Trapezus) e ognuno dei tre scenari indica quali e quanti di questi obiettivi devono essere raggiunti per vincere.

**Le fleau de Martina** è indubbiamente un wargame su un argomento molto interessante e pochissimo utilizzato dagli autori: inoltre il periodo storico trattato (l’ascesa del popolo arabo dopo la morte del “Profeta”) è davvero importante per capire l’islamizzazione dei Paesi Medio-Orientali, quindi effettueremo senz’altro alcune partite di prova per ogni scenario, ripromettendoci di tornare sull’argomento al termine dei test ----- Titolo Originale: Le Fleau de Martina Autore: Jason Juneau Grafica ed illustrazioni: Pascal da Silva e Giuseppe Rava Editore: Cérigo Editions (Vae Victis Hors Série n° 38) Anno: 2023 Giocatori: 1-2 Età: 14+ Durata: 180-240 minuti Lingua: francese e inglese