



NO TURKEYS



4

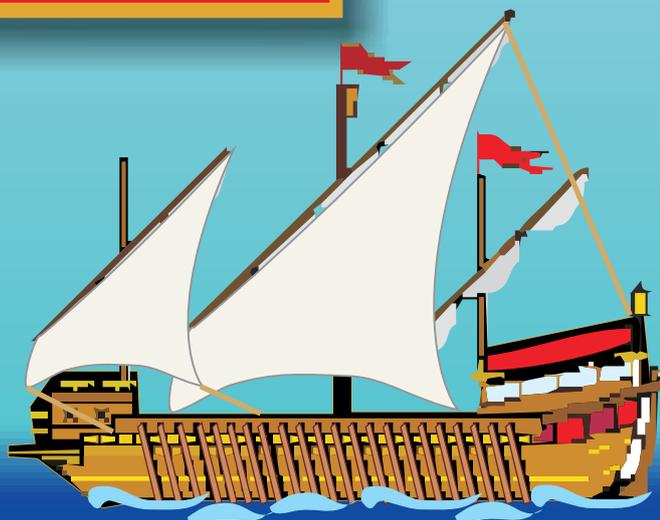
Apr. 2009

AN III - N°3
FEBBRAIO 2009

COMPLETE SCENARIO INSIDE

Nota: No Turkeys (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schifezze!" intese come Simulazioni noiose o ingiocabili.

VALCON 2009



Editoriale

ValCon 2009

Loriano il Capo Posto Avanzato
Simulazioni e insegnamento nelle Scuole

Report

i giochi su Rivoli 1797

Scenario

We..the Great People ! Etruschi in Ancient World - scenario

Dossier

La Guerra Civile Americana Belli e brutti nella Civil War

Report

Lions at Sea - la battaglia

Gamette

Lions at Sea

LIONS AT SEA

LEPANTO 1571, THE NOTHERN WING

original system by

Enrico Acerbi

© by NoTurkeys!





VALCON 2009

Valdagno e la Storia



Da molti anni era latente, nella città di Valdagno, l'appuntamento culturale con la storia, oppure si presentava assai di rado, magari sotto la forma di conferenza o presentazione di libri. Mancava, in effetti, un tentativo di divulgare la Storia ad ampie fasce di cittadinanza e soprattutto ai giovani.

Eric J. Hobsbawn osservava, a proposito del Novecento, che “la distruzione del passato”, o meglio la distruzione dei meccanismi sociali che connettono l'esperienza dei contemporanei a quella delle generazioni precedenti, è uno dei fenomeni più tipici e insieme più strani degli ultimi anni. La maggior parte dei giovani di fine secolo è cresciuta in una sorta di presente permanente, nel quale manca ogni rapporto organico con il passato storico del tempo in cui essi vivono.

La storia appare dunque oggi sempre più sconnessa da ogni itinerario di conoscenza, lontana dalle giovani generazioni. Sorge dunque la questione dell'insegnamento della storia o come racconto, come dicevano Bloch e Febvre, o dell'insegnamento della storia con altri mezzi che possono variare dalla rappresentazione per immagini sino all'attività ludica.

Nasceva così, 4 anni fa, con queste intenzioni l'iniziativa di un convegno a Valdagno (ValCon) che raggruppasse chi, con la passione della Storia, promuoveva

il suo studio tramite i giochi di simulazione. Organizzata annualmente dalla locale associazione Valgame, questa Convention si evolveva da iniziativa patrocinata soltanto dal Comune cittadino sino a manifestazione gestita in modo diretto e fattivo anche dalla Pro Valdagno.

Il 2009 ha quindi visto svolgersi la 4ª edizione della ValCon, presso la sala Marzottini, nei giorni 13-14-15 marzo, evento ancora una volta gratificato dall'ampia partecipazione di appassionati e storici, provenienti soprattutto dal Norditalia (Gorizia, Udine, Piacenza, Cremona e tutti il Veneto). Alcune conferenze, tenute all'interno della stessa sala, hanno permesso di approfondire alcuni temi interessanti quali: la rappresentazione delle rievocazioni in costume d'epoca (Ricostruzioni storiche – Livio Simone dell'Assonapoleonica d'Italia), le campagne napoleoniche del 1813 (Alessandro Fontana di Valsalina) e lo studio delle tecniche di confronto della seconda guerra mondiale (Loriano Rampazzo ed il suo Easy ASL). Sui tavoli si sono alternate simulazioni storiche classiche come le battaglie e simulazioni politiche economiche più complesse come Third Reich di John Prados.

In definitiva la Valcon è stata un grande successo per tutti i convenuti ed è stata anche la consapevolezza della maturità raggiunta dall'evento, rimasto ormai l'unico convegno ancora attivo del Triveneto (in materia di simulazioni storiche da tavolo).

Il sostegno del nostro Comune, con il saluto dell'amministrazione di Valdagno, è stato manifestato dall'Assessore Giancarlo Acerbi, al momento dell'inaugurazione. L'appoggio fondamentale della Pro Valdagno è stato portato, soprattutto con i fatti, da tutto il consiglio e dal presidente Paolo Centomo; che non si finirà mai di ringraziare per il “salto di qualità” impresso al convegno, merito della sua esperienza di organizzatore e della stretta collaborazione con l'infaticabile promotore del Valgame, Alessandro Massignani. Tutti si meritano non solo una “grazie” ma anche un “bravo” per quanto hanno fatto vedere.

La sede della ValCon, ottima ma un po' decentrata, ancora una volta non ha consentito la partecipazione di masse di cittadini locali in veste di curiosi. Tuttavia qualche messaggio importante è giunto a segno, rispettando gli obiettivi prefissi dall'evento.

Per ampliare ancor più la trasmissione del messaggio storico alla cittadinanza (e per far rivivere a Valdagno il Bicentenario delle rivolte antifrancesi del 1809) le due associazioni, con il Comune, hanno anche progettato una ricostruzione storica dei moti del 1809, in costume d'epoca, da farsi nel centro storico di Valdagno, a primavera.

“Salvaguardare e promuovere le nostre radici culturali non è nostalgia del passato ma un'esigenza per vincere la sfida del futuro.” diceva il ministro Zaia, quando faceva parte del governo regionale veneto. A ben vedere le due ini-



ziative del 2009 possono essere manifestamente identificate come due chiari esempi di quanto affermato sia dagli storici, sia dai dirigenti politici della nostra regione. Grazie ancora a tutti Voi per questa ottima opportunità che ci avete dato di collaborare per fare e divulgare cultura.

Galleria fotografica



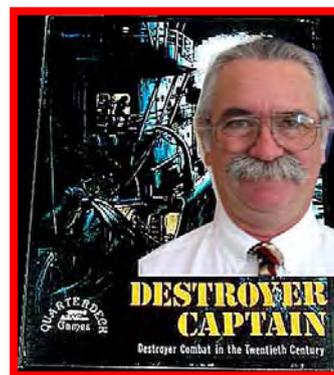
Uno dei più attesi Honour Guest è stato Nicola Quitadamo di Udine con le sue miniature. Qui è impegnato nella battaglia di Blenheim all'epoca di Marlborough e dell'Arciduca Eugenio, alle prese con Mimmo, Riccardo e Michele.



Gli amici del Club di Schio Scledum Warriors Club impegnati in un Eurogame tosto (a sinistra). A destra un panorama della Sala Marzottini con in primo piano il tavolo di Lorian Rampazzo che ha presentato EASY & IMPROVED Squad Leader. Il materiale del nuovo sistema tattico ispirato ad ASL è scaricabile gratuitamente dal sito del nostro amico il quale dispone anche di un forum. Un lavoro a dir poco certosino ed eccezionale.

Il sito: www.beeppworld.it/members/aslers - Il Forum : <http://isl.forumfree.net>.





HONOUR AWARD
DESIGNER'S CORNER
JACK GREENE

Giochi disegnati: Bismarck 2^a Ed. (Avalon Hill), Ironbottom Sound (Quarterdeck Games - QD 1981), Norway 1940 (QD 1982), Destroyer Captain (QD 1983), The Royal Navy (QD 1985), MacArthur (3W 1986),

Tsushima (3W, 1989), Fleet Admiral (QD 1990). Carriera: SDC/Conflict Magazine 1973-76, Europa Magazine 1973-76, Battleline 1978, fondatore e presidente della Quarterdeck Games 1980-88, editore di "The Broadside", 1987-1991. Numerosi libri pubblicati tra cui alcuni con Alessandro Massignani. Membro: Naval Institute, INRO, Society of Military. Sposato con Beth Queman celebre grafica di wargames.



La conferenza di Alessandro Fontana sulla campagna del 1813 in Sassonia, o meglio... il suo gioco fatto per la OSG: Four Lost Battles. Alessandro racconta l'aneddoto della creazione delle carte zuckeriane. Numerosa la partecipazione dei giuliani di Gorizia: i Paperi Guerrieri. Qui sotto volti noti che si affrontano in sfide classiche napoleoniche: Lodi, Grossberen e Raab.



Capo Squadra Avanzato

Capo Squadra Avanzato è il nome di battaglia di Lorian Rampazzo, uno dei più noti educatori alla simulazione storica d'Italia, ma anche giocatore curioso e raffinato. Il suo sito:

<http://www.beeppworld.it/members/aslers/> è una miniera d'informazioni. Soltanto la parte dei Download con i consigli tattici al sistema SL-ASL merita una visita approfondita.



Già impegnato nella redazione del manuale del sistema ISL (Improved Squad Leader), il dinamico Lorian ha pensato di venire incontro ai comuni mortali con un fantastico Easy Squad Leader, dove è possibile utilizzare tutto il materiale SL-ASL con sole 5 pagine di regole e senza alterare il feeling del sistema originario.

Le Regole Fondamentali di Improved Squad Leader

Cito letteralmente dal sito di Lorian:

“Si può discutere su quali regole di ASL siano realistiche e/o storiche, e volerlo modificare dove non è soddisfacente. Ma non si può prescindere da alcune regole che sono essenziali per migliorarlo in assoluto. Si tratta di elementi anche psicologici, presenti in parte nel gioco normale ma che in ISL diventano fondamento.

Incontrollabilità

Squad Leader (SL) aveva un sistema di apprendimento progressivo che consentiva di giocarlo con vari livelli di complessità. Molti giocatori tuttora lo fanno: ci sono più giocatori di Squad Leader al mondo che di Advanced Squad Leader. Squad Leader giocato ai suoi livelli più semplici è un gioco molto divertente paragonabile a nuovi prodotti come Combat Commander.

Advanced Squad Leader (ASL) vuole essere una simulazione. Sicuramente è più dettagliato del suo predecessore, più preciso per molte cose e forse meno per altre (penso al

Cecchino di SL, molto più realistico di quello di ASL). Decisamente però resta un gioco, attento al bilanciamento per consentire ad entrambi i giocatori di vincere.

Naturalmente più si sforza di fare quest'ultima cosa più esce dal terreno della simulazione. La regola principale di un evento realistico è che non si controlla. ... Nel gioco la "nebbia di guerra" è ridottissima, i giocatori hanno quasi sempre il controllo di ciò che possono fare i propri uomini, persino quando sono crollati le loro azioni di fuga o resa sono automatiche. Se non ci fosse l'incertezza dei risultati dei dadi sarebbe come giocare a scacchi.

Una simulazione realistica è una cosa diversa. Un comandante su scala tattica bassa non ha idea di cosa gli può accadere, la confusione regna, gli uomini non rispondono come dovrebbero, un buon piano può andare a monte per qualsiasi evento impreveduto. A questo bisogna tendere, non al bilanciamento. Improved Squad Leader (ISL) è ASL modificato a questo scopo.

Cooperazione

ISL vuole ricreare un evento storico, evidenziare quello che è stato e quello che poteva essere. Naturalmente con tutti i limiti derivanti da quanto lo scenario proposto mostra come profondità di ricerca storica, e con quelli dati dalla necessaria astrazione dovuta al “simulare”. Ma tutto deve partire dall'atteggiamento del giocatore.

In una normale partita di ASL molto spesso un giocatore esperto riesce a sorprendere uno più novizio (o smemorato) perchè applica una possibilità di gioco che l'altro non conosce (o non ricorda bene), o viceversa il novizio (smemorato) non sfrutta tutto ciò che per lui è possibile fare nella situazione perchè non lo sa. Questo è il motivo per il quale un'esperto in genere ha più possibilità di vincere, mentre il novizio (smemorato) paga la preziosa lezione con la sconfitta e diventa più esperto.



In ISL la vittoria non è il principale motivo per il quale si gioca. I giocatori hanno invece uno scopo in comune, ricreare un evento storico militare sulla seconda Guerra mondiale. Quindi il giocatore più esperto non nasconde all'avversario una possibilità solo perchè deve vincere.

Dato che ASL è un gioco altamente simulativo, quindi si trasforma la realtà in una situazione astratta, la regola esiste semplice

mente perchè corrisponde ad una situazione possibile storicamente.

... Se un giocatore non ricorda una regola può chiedere all'avversario come trovarla. Perchè l'avversario è là con lo stesso scopo, vedere come va a finire, non per vincere la partita.

Correttezza

Nonostante nel gioco normale ci sia spesso giovialità, ed il regolamento preveda che l'avversario debba avvisare di eventi a proprio sfavore (es. SAN), è comunque possibile che il giocatore esperto possa in qualche modo avvantaggiarsi in alcune situazioni anche senza arrivare necessariamente a barare. ... In ogni caso, come conseguenza della cooperazione sopra evidenziata, entrambi i giocatori collaborano alla definizione di una situazione con il massimo delle loro conoscenze e quindi si cerca di eliminare ogni possibile errore o scorrettezza involontaria. ...



Educazione

Per quanto un giocatore sia più esperto di un altro nessuno probabilmente ricorda tutte le regole per filo e per segno. Non solo, ma vi sono condizioni che si sovrappongono alle regole e che sono storiche come la conoscenza di caratteristiche dei veicoli o le tattiche da usare, condizioni che portano ad una conoscenza più profonda di ASL. Tutto questo in ISL diventa oggetto di condivisione ma anche di insegnamento reciproco. Il giocatore che affronti un avversario più esperto non solo imparerà ma potrà anche insegnare qualcosa, costringendo l'esperto a “ripassare” le regole, le tattiche, e magari dimostrandosi più esperto dell'altro in fatti di storia militare. ...

Immedesimazione

Non si tratta di trasformare ASL in un Gioco di Ruolo (es. GURPS WWII) ma di utilizzare il gioco per rivivere le situazioni storiche immaginandosi al loro interno. Sommato ad un'adeguata preparazione storico-militare consente di non effettuare azioni prive di realismo ma il più possibile simili a quelle che un gruppo di soldati addestrati avrebbe fatto in quella situazione. ... Il giocatore di ISL alle volte manda i suoi Coscritti in Rotta Volontaria se li vede in situazione disperata, non li manda necessariamente all'attacco.

Complessità

Se giocabilità significa perdita di simulazione allora viva la complessità. Un gioco che è

definito come "uno dei più difficili" non peggiora la sua situazione se gli si aggiunge complessità, comunque chi è motivato a giocarlo lo fa. Benvenuta ogni regola opzionale che sia realistica. A esempio quella sulla Battlefield Integrity viene tralasciata da tutti eppure è una delle più valide e può aiutare ad abbreviare uno scenario che un giocatore si ostina a tenere in piedi aspettando i "tiri buoni". Meno regole rendono il sistema SL più gioco e meno simulazione, ma a questo punto perchè non giocare a Squad Leader base senza le successive espansioni?



Ricostruzione

ASL è un gioco molto sensibile al tiro del dado. Situazioni critiche spesso possono essere sovvertite da risultati estremi. Tutto ciò dà realismo al gioco, anche se spesso sarebbe interessante vedere cosa sarebbe potuto succedere con un risultato più bilanciato del tiro. Ciò si ottiene non tanto con i metodi che "calmierano" tali risultati estremi, metodi che toglierebbero non solo divertimento ma anche realismo, quanto con la trascrizione di tali posizioni. Una volta terminato lo scenario si possono ricostruire le posizioni chiave e provare a rigiocarle tenendo conto di diversi risultati. Insomma ripetizione di uno scenario, di parte di esso, discussione sulle strategie e tattiche provate, di quelle alternative, delle possibilità mancate e del boi-lanciamento dello scenario. Uno scenario pienamente vissuto, provato e riprovato.



Divertimento

ASL è e resta comunque una forma di gioco. Un po' di tensione emotiva e imprevedibilità ci devono essere. Ma il divertimento è anche la serenità di non starci sopra troppo a pensare se quel critico ci ha ridotto a bandelli il nostro migliore carro o se si è rotta una MG la prima volta che ha sparato. Serenità. Se questo non è il vostro concetto di divertimento, se per godervela dovete farvi venire il fegato grosso o farlo venire all'avversario

ISL non fa per voi."

Loriano Rampazzo

È pronta la seconda edizione del MANUALE DI IMPROVED SQUAD LEADER. È disponibile gratuitamente. Chiunque la voglia contatti Loriano nel forum.

<http://isl.forumfree.net/>

Questa è una bellissima filosofia di come dovrebbe essere il gioco di simulazione e di come questo ben si adatti all'insegnamento della storia (ad esempio nelle scuole).

Chi ancora non fosse del tutto convinto provi a giocare con le regole semplici di Easy ASL, anche queste rintracciabili gratuitamente sul sito di Loriano, che personalmente ringrazio per quanto fa a favore dello sviluppo della simulazione storica.

Ma abbiamo parlato di scuola e quindi andiamo a vedere come opera un altro ospite della ValCon con le scuole: l'Associazione Napoleonica d'Italia.

Vivere pacificamente la battaglia

Cito dal sito: "Sulla scorta del lavoro svolto nel Laboratorio di storia della Scuola Interuniversitaria Lombarda per l'insegnamento secondario di Pavia, coordinato dal Prof. Antonio Brusa, docente ordinario presso l'Università di Bari, l'ANI ha creato tre diversi percorsi formativi, nella speranza di andare incontro alle diverse esigenze delle scuole.

Gli obiettivi del nostro lavoro sono:

- Far comprendere agli alunni come la storia possa essere analizzata da diversi punti di vista, quello dei grandi personaggi e quello degli "umili", delle persone comuni, e come – in linea con gli studi di microstoria prima delle Annales poi della scuola di Genova – sia sbagliato considerare la prima come la branca più importante. ...

- Mostrare ai discenti quale fosse la vita pratica dei soldati del tempo.

- Renderli consci di quali e sostanziali differenze esistono fra il mondo in cui vivono e quello di "soli" duecento anni fa, cercando di sviluppare in loro la consapevolezza del divenire storico.

- Far lavorare i ragazzi in modo diverso e originale, coinvolgendoli in prima persona nella lezione.

- Fornire agli insegnanti spunti di lavoro diversi dal solito e sui quali far lavorare proficuamente la classe."

Ed ecco un esempio pratico di unità didattica per le scuole medie inferiori:

L'Epopèa napoleonica una storia di uomini

Destinatari: classi seconde e terze delle medie inferiori. **Durata:** due ore scolastiche (100-120 minuti reali)

Modalità di svolgimento

Fase 1

Prima di entrare in classe bisogna scegliere chi dovrà condurre la lezione. Entrata in classe, presentazione:

Chi siamo? In queste classi bisogna utilizza-

re i "nom de guerre" per far entrare i ragazzi nel giusto climax. **Durata stimata: 5 minuti.**

Fase 2 - Dichiarare lo scopo della lezione: Perché siamo qui? "Ragazzi, oggi noi parleremo di storia, ma cercheremo di farlo in modo diverso dal solito. Alla fine di questa lezione dovremmo aver capito qualcosa di più di un periodo storico decisivo per la storia dell'Europa, l'età napoleonica, vista però non con gli occhi di Napoleone, bensì con quelli dei suoi soldati. **Durata stimata: 3 minuti**

Fase 3 - Introduzione storica:

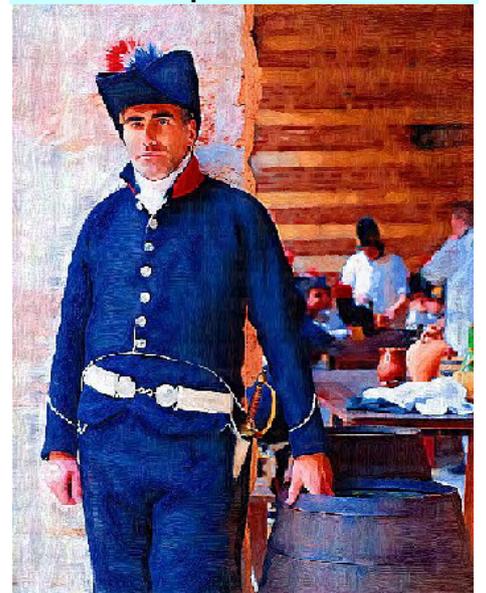
Scenario. "Prima di partire, però, facciamo un breve quadro di cosa accadde in quei tumultuosi anni (consegnare ai ragazzi un foglio con cronologia + carta geografico-storica). Commentare quindi velocemente il foglio. **Durata stimata: 10 minuti**

Fase 4 - Analisi dell'equipaggiamento del soldato:

Chi era il soldato napoleonico: "Ma chi furono le persone, gli uomini, che difesero la rivoluzione e conquistarono l'Europa? Per capirlo dobbiamo partire da un evento di portata storica, un evento che in Europa non avveniva più dai tempi dell'Impero Romano, cioè da oltre 1600 anni: la coscrizione obbligatoria, la leva di massa. Cos'è? In pratica lo Repubblica Francese obbliga i cittadini di sesso maschile a prestare il servizio militare perché la situazione di continuo conflitto con gli altri Stati Europei la obbliga ad avere un esercito numeroso e fedele. **Durata prevista: 25 minuti**

Fase 5 - Analisi del modo di combattere dei soldati. Come combattevano?

Per capire come combattevano dobbiamo partire dall'analisi dell'arma, delle sue prestazioni. ecc. **Tempo stimato: 25 minuti**



Un bel ritratto del Capitano del Genio Livio Simone, ospite della ValCon. Concludo dicendo che l'Assonapoleonica possiede anche una sezione di wargame tridimensionale ed alcuni dei suoi "ufficiali" giocano spesso a wargames da tavolo ... napoleonici per lo più.



Partiamo da lontano

Nel 1801, Napoleone inaugurava la prima sezione di una nuova via di Parigi, chiamata Rue de Rivoli (nella foto). Caratterizzata da una larga sede stradale e da edifici ad alte facciate, fu da subito una via spettacolare e, per l'aspetto prospettico presentato, unica in Europa. Ancora oggi, al turista che la percorre e fotografa, spesso sorge in mente una domanda: "Che posto è questa Rivoli?"

Da molti confusa con la cittadina dell'hinterland torinese, in realtà la Rivoli di Napoleone si trova in provincia di Verona (Rivoli Veronese) e non lontana dall'allora confine Veneto-tirolese, lo sbarramento stradale della Chiusa.

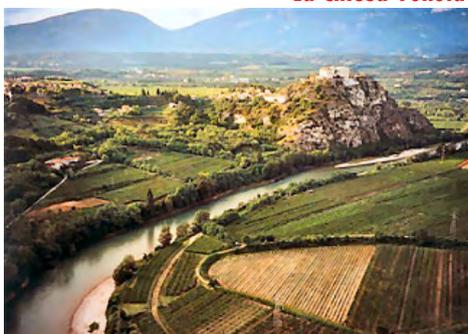


Rivoli Veronese conta circa 2000 abitanti (Rivolesi) e dista circa 26 Km da Verona. Sorge a 191 metri sopra il livello del mare sopra l'Adige e lo sbarramento della Chiusa. Il paese siede nel centro geometrico di un semicerchio collinare (anfiteatro morenico) costituito da terrazze naturali che digradano verso la valle ove scorre l'Adige (Val Lagarina). Tale anfiteatro, che visto dall'alto della Rocca di Rivoli costituisce uno spettacolo affascinante, è il calo del fronte del ghiaccio che sino a 15.000 anni fa scendeva dalla Val d'Adige verso la pianura, ed è formato da materiale misto comprendente porfidi altoatesini, rocce verdi, calcari, ghiaie, sabbie e argille.

In questa specie di "stadion naturale" diveniva più semplice schierare eserciti in battaglia; così accadde anche nel corso della campagna napoleonica d'Italia 1796-1797.



La Chiusa Veneta



Rivoli e la rocca vista dall'Adige

Premessa storica

Bonaparte, vincitore ad Arcole, inizialmente si limitò a sorvegliare Alvinczy in ritirata, per eventualmente collegarsi con Augereau ed aiutare la divisione Vaubois contro Davidovich in Trentino. L'Austria battuta ancora una volta, non voleva comunque parlare di pace. Non avrebbe rinunciato alle ostilità finché aveva un piede in Italia (Mantova).

Il 5 gennaio 1797, l'Hofkriegsrat di Vienna ordinò a Alvinczy di respingere i francesi al di là del Mincio e di liberare Mantova. Bonaparte alla testa di 33-35000 uomini molto dispersi, doveva difendere tutti i passaggi strategici facendo fronte ai 28000 uomini di Alvinczy che scendevano seguendo l'Adige, a Bajalics che portava da Bassano 6241 uomini, a Provera che veniva da Padova con 9000 uomini e si dirigeva su Mantova, ed a Loudon a nord del lago di Garda alla testa di

3570 uomini. L'ultimo atto di questa campagna dunque doveva ancora giocarsi.

Il piano austriaco

Alvinczy riceveva l'ordine dal Supremo consiglio austriaco di riprendere l'offensiva all'inizio di gennaio '97, senza preoccuparsi del rigore della stagione a quell'epoca dell'anno. Questa decisione fu presa poiché Wurmser, sempre bloccato nella cittadella di Mantova, aveva appena comunicato di non poter reggere oltre il 15 gennaio 1797.

Lo stato maggiore austriaco partiva allora da due ipotesi perfettamente fondate:

- 1- Che Bonaparte era troppo abile non per avere riunito i maggiori suoi mezzi di difesa sul plateau di Rivoli, chiave della scacchiera tra Mincio ed Adige.
- 2- Che sistemata quella posizione difensiva, la liberazione di Mantova diventava solamente il naturale effetto di una marcia rapida.

Pertanto lo stato maggiore austriaco propose da subito l'attacco del Montebaldo con il grosso dell'esercito imperiale, come principale direzione offensiva. Una volta stabilito questo importante punto di partenza, rimanevano ancora da determinare soltanto le disposizioni secondarie ed i mezzi per l'esecuzione. Il capo di stato maggiore di Alvinczy, Weyrother, sostenendo allora l'utilità delle azioni diversive (che forzavano il nemico a seguire in contemporanea tutte le "finite" destinate a coprire l'operazione principale, deviando la sua attenzione dal punto dove sarebbe stato colpito), fece adottare il piano seguente:

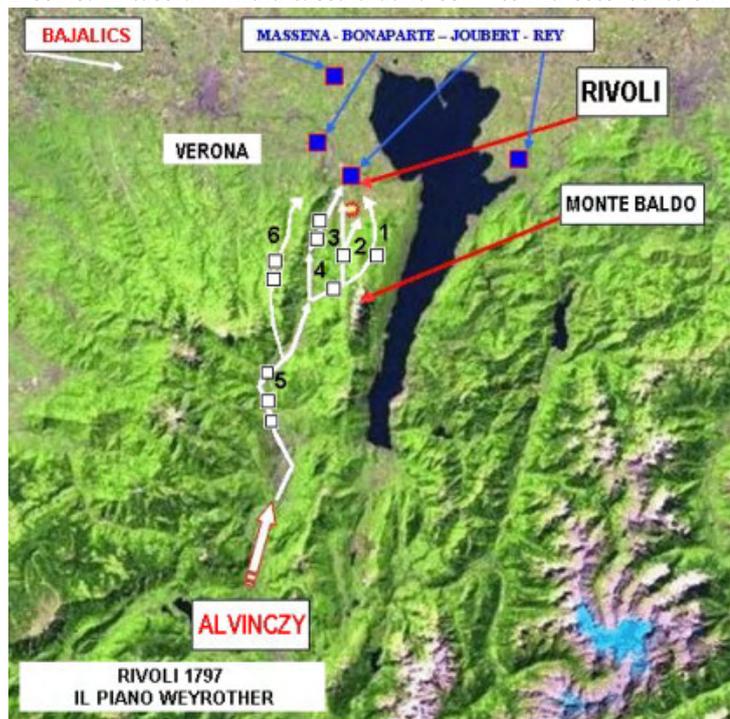
a- Alla sinistra estrema, il marchese De Provera, al comando di un corpo di 9000 uomini di cui 700 di cavalleria con tutta artiglieria reggimentale, 10 pezzi in riserva ed un equipaggio da ponte, doveva mettersi in movimento da Padova il 7 gennaio 1797 ed arrivare il giorno 9 davanti a Porto Legnago. Doveva poi impadronirsi della cittadella di sorpresa o a viva forza; qualora questo colpo di mano fosse fallito, doveva gettare un ponte sull'Adige a monte o a valle ed effettuare il passaggio per portarsi su Nogara. Una volta raggiunto il villaggio, Provera aveva l'ordine di portarsi a Due Castelli, e di dare la mano ad una sortita della guarnigione di Mantova che gli sarebbe venuta incontro.

b - Il corpo di Bassano, sotto gli ordini di Bajalics, 6241 uomini di cui 160 di cavalleria, portava con se soltanto la sua artiglieria reggimentale. L'eccezione delle sue truppe, della sua artiglieria ed i pontoni (che restavano a Bassano), dovevano portarsi nella valle dell'Adige dalla val Sugana, per aggregarsi alle truppe del principe Reuss-Plauen, contemporaneamente alla marcia di Bajalics, il 7 gennaio. Se quest'ultimo non incontrava alcun ostacolo, sarebbe giunto a Verona in cinque tappe, si sarebbe portato sulle montagne dei Lessini coprendo così il fianco sinistro dell'armata. Nell'ipotesi in cui i francesi avessero intercettato la sua avan-

zata, aveva ordine di respingerli su Verona. Differentemente si gli raccomandava di valutare la situazione ed attendere che il grosso dell'esercito avanzasse su Villafranca o Bus-solengo. Allora doveva lasciare un battaglione in retroguardia e raggiungere Provera. Se non fosse stato possibile prendere Verona, si doveva limitare a bloccare l'avversario sulla riva sinistra dell'Adige. Infine, nel caso fosse stato forzato a ripiegare, si doveva ritirare verso le montagne tra Lugo di Valpantena e Breonio. In caso di ritirata causata dalla su-

Pozzo di Stella e Pozzo di Maina fino alle quote che si affacciavano sul lago di Garda verso Malcesine. Il 12, doveva continuare la sua marcia in altura fino a Caprino. Tuttavia qualora i francesi avessero fermato la 2ª colonna a Madonna della Corona ed a Ferrara di monte Baldo, la 1ª doveva aggirarli aiutando l'altra colonna a respingerli. Lusignan aveva ordine di attaccare, il 13, la posizione di Rivoli da sinistra, spingendo i francesi verso Pesina e Costermano e contribuendo, con la seconda colonna, a cacciare l'ala nemica dalla sua posizione.

che costeggiava l'Adige. La sua fanteria era incaricata di schierare le batterie, di collegarsi alla 3ª colonna e di attendere l'arrivo della 5ª. La sua cavalleria aveva la consegna di inseguire i fuggitivi.



periorità numerica del nemico, aveva ordine altresì di distaccare due battaglioni sulle montagne tra Feltre e Belluno (Veronese) e di coprire con il resto il ponte di Lovadina. Per quella malaugurata eventualità, la colonna del principe Reuss avrebbe continuato la sua marcia per raggiungere, il 13 gennaio, Avio e poi Belluno.

c - Un corpo particolare di 3570 uomini era destinato ad occupare la val Sugana, agli ordini del conte Mittrowsky. Un battaglione rinforzato doveva coprire Riva e Torbole sul lago di Garda. Loudon, con altri 875 uomini, doveva agire nei dintorni di Brescia e del lago di Iseo, per coprire gli sbocchi del Tirolo e sorvegliare la valle di Ledro. Si giudicava che avrebbe potuto difendere a lungo Riva e coprire così il fianco dell'esercito. Se fosse stato forzato a ritirarsi egli aveva l'ordine di distaccare 2 compagnie nel castello di Stellico e di difendere con il resto delle sue truppe l'accesso di Trento da San Alberto.

d - L'esercito principale, forte di 29 battaglioni, 29 compagnie, 14 squadroni cioè 28000 combattenti, fu diviso in 6 colonne.

1ª colonna - Quella della destra estrema, agli ordini di Lusignan con 4556 uomini, doveva adunarsi il 10 gennaio a Brentonico, salire su Montebaldo, l'11, dalla parte di San Giacomo e Valeutino, avanzare dalla parte di

La **2ª colonna**, forte di 5000 uomini, comandata dal colonnello Wolf (in avanguardia) ed dal generale Liptay, doveva adunarsi, il 10 gennaio ad Avio. Salire, l'11, sul Baldo dalla gola che ha la sua origine davanti alla Madonna della Neve (Corona), bivaccare di notte tra Artigliene e Monte Fasolo e guadagnare, il 12, il lato sinistro della posizione della Madonna. Se i francesi fossero stati respinti dalla posizione, questa colonna si sarebbe portata tra la prima colonna e la cappella di San Marco. Il giorno 13, infine, doveva attaccare frontalmente i repubblicani nell'istante in cui la prima colonna si muoveva contro l'ala francese a Rivoli.

La **3ª colonna**, sotto il comando del generale Köblös, forte di 4200 uomini, aveva il suo punto di raccolta a Belluno (Veronese) per l'11 gennaio; doveva salire il 12, sul Baldo lungo il costone a picco, assalire Ferrara ancora occupata dai francesi ed attaccare di fronte a Corona. Presa questa posizione, essa doveva avanzare verso la cappella di San Marco ed estendere la sua ala sinistra fino all'estremità del pendio roccioso che precipitava nella valle dell'Adige. Qualora le prime 3 colonne fossero arrivate a valle, il generale Seckendorf avrebbe dovuto assumere il comando della 3ª, premere i repubblicani dando così il tempo alle due prime colonne di aggirare la loro sinistra. Più tardi, la 3ª avrebbe attaccato il loro centro ed una parte della 4ª colonna, giunta sull'altopiano, si sarebbe riunita ad essa.

Il generale Ocskay comandava questa **4ª colonna**, forte di 3500 uomini di cui 800 di cavalleria. Aveva l'ordine di mettersi in movimento, il 12, da Belluno su Crosara, mentre le altre colonne stavano attaccando la Corona, e di portarsi il 13, a Rivoli dalla strada



Il principe di Reuss-Plauen, con la **5ª colonna**, doveva arrivare il 13 a Belluno ed il 14 a Rivoli. Era prescritto inoltre alla **6ª colonna**, di Vukassovich, di distaccare, l'11 mattina, 11 compagnie di croati nelle montagne a sinistra di Ala per coprire il fianco dell'esercito e cercare allo stesso tempo di contattare in ordine sparso la colonna di Bajalics. Tuttavia se il generale in questione non fosse ancora arrivato o che essi fossero stati attaccati e respinti dai francesi, Vukassovich doveva ritirarsi allora per difendere il ponte di barche di Vo. Una volta ristabilita la comunicazione con Bajalics, i croati si sarebbero riportati sulle montagne mentre i 2 battaglioni del corpo centrale, dovevano discendere nella valle all'altezza delle prime 3 colonne schierate sulla riva destra.. Se il collegamento con il generale Bajalics non fosse potuto concretarsi e se i croati si mantenevano sulle montagne, i 2 battaglioni avrebbero ripiegati in direzione di Peri e verso Dolcé allontanandosi quanto più lontano possibile dalla riva destra del fiume. Il 13, Vukassovich doveva favorire l'attacco della 4ª colonna su Rivoli con un bombardamento ed il 14, effettuare il passaggio dell'Adige per operare la congiunzione con il centro dell'armata. Al loro arrivo in Rivoli le prime 5 colonne avrebbero ricevuto una nuova formazione presentando un'avanguardia, due linee ed una riserva.



Il generale Quosdanovich era designato a dirigere la 1ª linea di fuoco. L'artiglieria regimentale delle prime 3 colonne doveva aspettare nuovi ordini a Chizzola. Una riserva di munizioni, condotta da corvée di muli,

sarebbe stata preparata a Brentonico per le prime 3 colonne e messa a disposizione di Seckendorf, l'11, a Valentino ed a San Giacomo. Una seconda riserva di munizioni con alcuni pezzi da 12 pdr ed una batteria a cavallo si portava, il 10 gennaio, sulla pista di Santa Margherita e l'11, vicino al ponte di Peri per seguire, i 113, l'esercito a Rivoli. Alla lettura di questo piano di campagna, ci si può rendere conto rapidamente e facilmente che le sue contorte combinazioni lo rendevano disastroso. Tanti falsi attacchi diretti in contemporanea a fondo Adige, nella valle del Chiese e fino alla Valtellina, toglievano alla colonna principale l'immensa superiorità numerica che da sola poteva garantire il successo dell'impresa.



Inoltre, il frazionamento delle forze, costrette a seguire vie quasi impraticabili per molti giorni in cima a montagne impervie in una stagione rigida, la necessità di trasportare viveri e munizioni a dorso di mulo, espongono le truppe a disperdersi ancor prima della loro adunata dinanzi ad una posizione fortemente trincerata, difesa da un nemico attivo ed intelligente. Ma non è tutto, il piano del maggiore austriaco Weyrother, rego

lava pure la condotta di ogni colonna, qualora i francesi si fossero concentrati sulla riva sinistra dell'Adige, o sulle montagne del Tirolo, della Carinzia o del Friuli, o qualora si fossero spinti sulle due rive dell'Adige, verso Serravalle e Chizzola e dalla parte del Baldo su San Valentino. Nella prima ipotesi, l'operazione offensiva doveva continuare con rinnovata resistenza e nella seconda, l'armata, dopo essersi riunita in massa, doveva agire offensivamente secondo la circostanza. Il 4 gennaio 1797, quando quelle istruzioni così oscure furono inviate ai comandi delle varie colonne, il corpo principale dell'Armata ignorava ancora se, al punto d'arrivo, avrebbe dovuto attaccare o tenersi sulla difensiva. **L'Austria dimostrava ancora una volta che non aveva preso in considerazione le lezioni delle precedenti sconfitte che aveva subito da poco e che la sua idea madre della condotta di una campagna militare era antiquata.**

Infine nessuno dei generali austriaci era ispirato dalle correnti innovatrici che valutavano come condurre un'armata in campagna. Nonostante avessero di fronte un maestro in materia, loro consideravano ancora Bonaparte come un parvenu dotato di scarse chance.

Il piano difensivo francese

Bonaparte, al contrario, non aveva affatto un piano premeditato, ed il suo debole esercito era anche distribuito su una linea troppo estesa, per cui raccomandando la più grande vigilanza ai suoi luogotenenti, si teneva pronto a riunire la parte principale delle sue forze, dietro al centro della linea, per portarla dove sarebbe stato necessario far fronte al suo avversario. Con questa misera precauzione, riuscì a sventare la minaccia e a schiacciare definitivamente, a Mantova, gli ultimi resti dell'esercito imperiale. Bonaparte in posizione centrale attese i primi movimenti dell'avversario per sventare il loro piano d'attacco. Dispose distaccamenti in tutti i passaggi strategici: Augereau con i suoi 10000 uomini si trovava dietro l'Adige intorno a Legnago; Masséna con 9000 uomini difendeva la posizione di Verona; Sérurier assediava Mantova con 8500 uomini, fortezza che al 10 gennaio aveva 15000 uomini di Wurmser ancora disponibili per un combattimento; Rey disponeva

di 4000 soldati, a sud del lago di Garda, a Desenzano e Lonato. Joubert ricevette la missione più difficile, bloccare la strada che scende dello Adige con soltanto 10500 uomini. Il generale in capo aveva potuto costituire soltanto una debole riserva: il reggimento tattico di Victor e due reggimenti di cavalleria agli ordini di Dugua. Bonaparte, potenziò i suoi mezzi di comunicazione.

Moltiplicò le staffette incaricate di portare i suoi ordini ai generali organizzando un sistema d'informazione istantaneo a segnali con colpi di cannone tra le sue divisioni; più i colpi erano numerosi, più la pressione ostile era forte, un sistema molto innovatore per l'epoca.

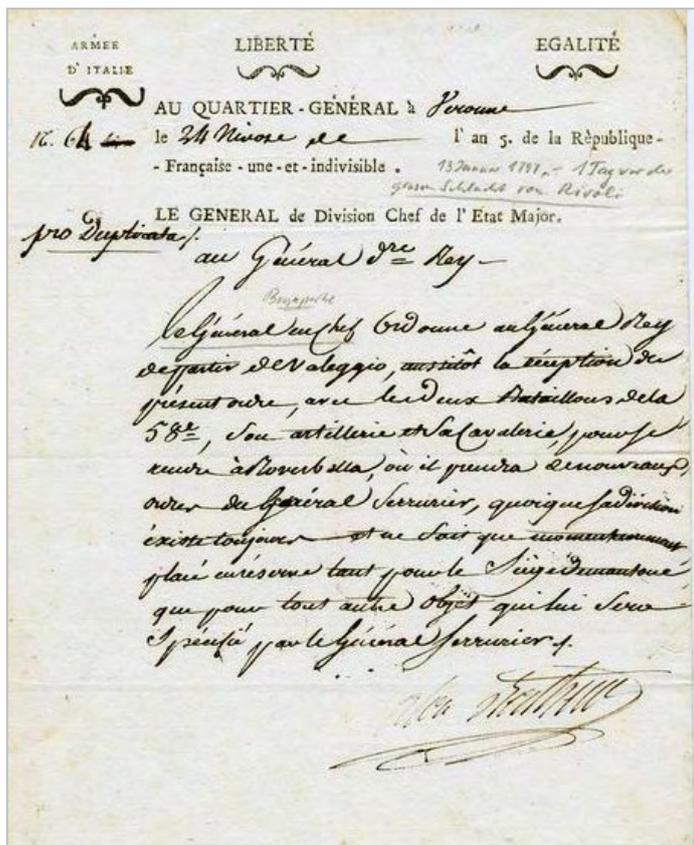
14 gennaio 1797

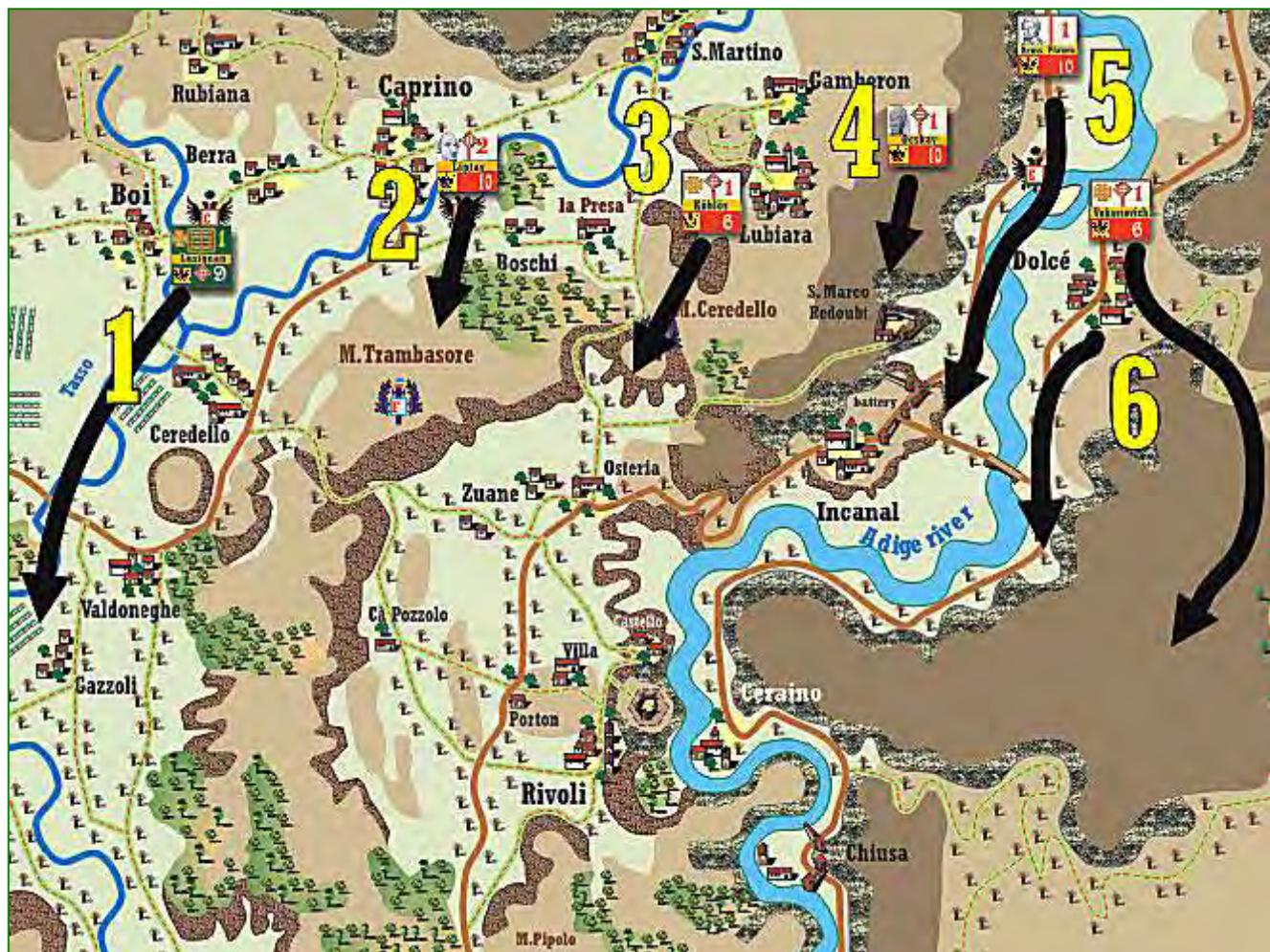
La direzione principale dell'attacco austriaco non fu immediatamente percepibile dal momento che Bonaparte riceveva in continuazione segnalazioni sui movimenti delle svariate colonne austriache. Non riuscendo ad entrare nei pensieri di Alvinczy, Napoleone era nervoso ed incerto sul punto di concentrazione delle proprie truppe. Il 7 gennaio Provera prese Bevilacqua, il 10 gennaio Bajalics occupava Villanova di San Bonifacio portando le sue avan-guardie verso Verona; Masséna prontamente le fece ripiegare.

E così soltanto il pomeriggio del giorno 13 Bonaparte ebbe la certezza che la pressione principale nemica si sarebbe manifestata sull'alta val d'Adige. Dopo gli attacchi del 12 gennaio Joubert, che difendeva le ridotte trincerate della Corona, tra il Baldo e Monte Magnone, fu costretto a ripiegare circa 8 km più a sud sull'altopiano di Rivoli.

Nella notte tra il 13 ed il 14 gennaio 1797, circa 17 battaglioni e 24 compagnie di Jäger (le prime quattro colonne imperiali) si schierarono in linea estesa oltre il Baldo, tra Caprino e San Marco. La 5ª colonna (8 battaglioni) e 13 squadroni e mezzo, con, alla stessa altezza, parte della sesta colonna sulla riva sinistra Adige, si tenevano sulla riva destra del fiume appena sopra Incanale. Finora la sorte era stata benevola con Alvinczy, che sviluppò il nuovo piano d'attacco alle 18 di sera. Lusignan doveva aggirare il fianco sinistra francese da Costermano e portarsi ad Affi, dietro la linea repubblicana. Liptay doveva avanzare sulle alture di Caprino, sul Trambasore e su Zuane rigettando la linea francese entro il borgo di Rivoli.

Köblös aveva ordine di percorrere il ciglio dell'altopiano sull'Adige occupando San Martino e la Cappella di San Marco per poi portarsi contro le batterie francesi e neutralizzarle. La sua avanzata avrebbe preceduto quella di Liptay. Dietro le due linee avanzate, Ocskay avrebbe occupato San Michele e Lubiara a valle rastrellando tutte le cascine occupate dalle truppe di Joubert. Il Principe Reuss aveva ordine di forzare le linee nemiche con la sua avanguardia a Preabocco e Incanale, di risalire l'altopiano per la carrareccia dell'Osteria della Dogana, qui impadro





nendosi delle batterie trincerate che bloccavano la strada per poi alla fine assalire il fianco destro francese già sotto attacco frontale. La cavalleria formava la retroguardia della colonna, pronta ad inseguire i francesi non appena si fosse presentata l'opportunità. A Vukassovich era stato ordinato di bombardare la posizione di Rivoli e di occupare la Chiusa Veneta. Infine a Lusignan era stato raccomandato di schierarsi sulle colline di Cavajon e di avanzare contro il nemico da dietro, alle spalle, Bonaparte arrivò alle due di notte e prese subito informazioni sulla situazione. Di primo acchito il Generale capì l'importanza di prendere l'iniziativa per impedire agli austriaci di riversarsi in massa oltre la coltre morenica a nord di Rivoli. La perdita delle posizioni di Joubert avrebbe permesso agli austriaci di riunire sull'altopiano tutte le colonne, manovrando su un campo di battaglia dove potevano agire tutte le componenti militari, cavalleria ed artiglieria comprese. Perciò, senza aspettare l'arrivo di Massena (che era per strada dopo aver marciato con lo stesso Bonaparte), né quello di Rey (che non si sapeva dove fosse finito), diede immediato ordine a Joubert di attaccare in ordine sparso, dopo lo schieramento delle artiglierie sulla piana di Rivoli-Castello, gli avamposti austriaci di San Giovanni di Lubiara e di riprendere la Ridotta di San Marco. Quest'ultima mansione fu affidata al generale

Honoré Vial (4^a e 17^a DemiBrigade Légère) con il sostegno della 33^a di Linea schierata in posizione centrale. La brigata Sandos doveva marciare su Rovina, e infine a sinistra il generale Leblay ebbe ordine di occupare le alture del Trambasore. All'estrema destra, la 39^a di Linea difendeva le trincee dell'Osteria della Dogana, che sbarravano la strada per l'Adige, lungo la quale il Principe Reuss doveva portarsi sul pianoro. Le trincee fortificate del monte Castello, il forte della Chiusa e il monte Rocca ebbero guarnigioni rinforzate. Bonaparte portava il suo staff sulle colline di Zuane. Alle 5 di mattina la 4^a Légère iniziava la marcia verso la Cappella di San Marco forzandone le guardie. I Carabinieri, sostenuti dal 1^o battaglione, si arrampicarono sulle rocce sovrastanti occupandola e lasciandola in consegna ad un battaglione della 17^a Légère prontamente accorso. Il 1^o battaglione della 4^a Légère si portava ancora avanti, oltre la prima ridotta, e i Carabinieri, trasportati dalla foga, non rispettarono l'ordine di Joubert di fermarsi a San Marco, ma si spinsero oltre su un pianoro detto di Signal, dove Köblös aveva schierato la sua colonna. La comparsa repentina dei francesi allarmava la linea austriaca sconcertando truppe e comandi; dopo qualche attimo di panico, però, i francesi furono accolti a scariche di fucileria. Il 1^o battaglione nel tentativo di farsganciare i Carabinieri giungeva a contatto con l'avversario generando un violento com-

battimento in piena, notturna, oscurità. Costretti a ceder per la superiorità numerica austriaca i francesi tornarono indietro lasciando qualche prigioniero al nemico. Mentre infuriava la sparatoria lo Chef de brigade Destaing fece costruire alla Cappella di San Marco una ridotta per uno dei suoi battaglioni e per il resto della 17^a qualora avesse raggiunto la posizione. Ocskay, nascosto da un boschetto situato a sinistra della postazione scatenò l'attacco. Le due Demi Brigade francesi tuttavia dispersero la colonna d'assalto austriaca, a passo di carica, con un ampio velo di tirailleurs, restando definitivamente padrone delle alture di San Marco. Mentre albeggiava attaccava anche la brigata del generale Vial, supportata dalla 33^a di Linea, respingendo le avanguardie imperiali su San Giovanni e Gamberon. La 14^a di Linea uscita dalle ridotte dell'altopiano di Rivoli, dopo aver distaccato soltanto tre compagnie di Granatieri assieme alla 39^a Demi Brigade di Linea, si diresse in direzione dell'avvallamento in fondo al quale stava il paese di San Giovanni e, dopo aver dato una mano a cacciare i nemici dal Trambasore prese posizione in località Rovina, in centro. L'ala sinistra di Joubert, comandata dal generale Leblay, si schierava sulle alture del Trambasore e in parte sulle trincee di monte Castello. Il forte della Chiusa e il monte Rocca rimasero presidati da distaccamenti.

Nel frattempo Massena, che aveva lasciato il generale Chabot a Verona con la 25ª di Linea per controllare Bajalics, stava avvicinandosi a Rivoli con la 32ª DB, 75ª DB e 3 reggimenti di cavalleria. La 18ª DB di Linea, agli ordini del generale Monnier, partita da Bussolengo, si stava dirigendo sul Garda al fine di proteggere la strada del lungolago e difendere Peschiera. Rey, con la 58ª DB, invece di fermarsi al campo trincerato di Castelnuovo, forzava la marcia su Campara. Dall'altra parte gli austriaci non erano certo inattivi. Tutti gli scaglioni ancora in retroguardia forzarono l'andatura per ingaggiare i francesi. Quosdanovich, arrivato davanti ad Incanale, aveva schierato una brigata all'altezza di Dolcé. Vukassovich stava sulla sinistra Adige, un po' prima di Dolcé e Lusignan aveva raggiunto San Rocco, vicino a Pesina.



Bonaparte, ritenendo la 39ª DB rafforzata dalle 3 compagnie Granatieri sufficiente a contenere la progressione di Quosdanovich impedendogli di oltrepassare lo sbarramento della Dogana, penso di trar profitto dalla sua posizione centrale e di portare un attacco contro la colonna principale austriaca schierata a Caprino, in modo da batterla prima che le altre colonne di fianco potessero essere operative. Ma non c'era un attimo da perdere. Le due Demi Brigades (22ª e 17ª), dopo aver respinto gli avamposti nemici erano state adunate a San Marco e sotto il costone con il compito di contendere le alture alle colonne austriache di Köblös e d'Ocskay. Le due Demi Brigades di sinistra (29ª e 85ª), si stesero in una lunga e sottile linea tra Trambasore e Zovo con dietro, in posizione centrale, la 14ª Db a Rovina.

La battaglia di Rivoli

Ore 8.00 – 8.30

Uno dei battaglioni della 14ª si portò in avanti per occupare San Giovanni provocando la reazione di Liptay che attaccava lo schieramento francese di sinistra con forze superiori. Una formazione austriaca s'infilava in un avvallamento sbucando sul fianco dell'85ª DB, i cui soldati, presi dal panico ruppero le fila e fuggendo trascinarono nel disordine i compagni della 29ª DB. La massa in fuga dal costone morenico passò attraverso la linea della 14ª DB, costretta a ricevere l'urto austriaco da sola. Senza cedere alla paura la DB serrò le fila riparandosi dietro i muretti a

secco e tra le case di San Giovanni. Berthier inviò il 2º battaglione in soccorso al primo e si mise in posizione difensiva, al centro, con il terzo battaglione.

Ma improvvisamente quest'ultimo, fu avvolto dalle truppe di Köblös e di Ocskay e fu obbligato a fare fronte in tutte le direzioni; ciononostante si mantenne ordinato per almeno una mezz'ora aiutandosi con due pezzi da campagna. Gli austriaci si precipitarono sui cannoni, catturandoli, mentre si svolgeva una furiosa *melée*. Il 3º battaglione lasciava infine la posizione, schiacciato dalla superiorità numerica nemica, ma nell'udire la voce possente di uno dei suoi ufficiali alcune squadre fecero dietro-front ritornando a testa bassa addosso al nemico e ricatturando i pezzi perduti. Bonaparte aveva compreso che quella Demi Brigade non poteva resistere molto a lungo da sola contro tutte le forze di Liptay, che, dopo aver passato quell'ostacolo, non avrebbe più incontrato impedimenti sino al pianoro di Rivoli dove avrebbe favorito il movimento della colonna di Quosdanovich e respinto Joubert fino all'Adige. Tutte le truppe erano impegnate in combattimento, non c'erano più riserve, era questione di poche decine di minuti e gli austriaci avrebbero vinto. Fu allora che fortunatamente arrivava la 32ª DB, con in testa Massena a cavallo, da Verona dopo aver marciato per tutta la notte. Il generale ricevette immediatamente l'ordine di caricare. Alla vista dei rinforzi inaspettati, l'ala sinistra, si rianimò, fu riordinata grazie anche al personale intervento di Massena e fu rigettata nella mischia contro la colonna di Liptay; assieme alla 32ª DB ne arrestava l'avanzata, respingendola lontano dalla linea, sollevando la 14ª DB da una fine ingloriosa.

Ore 9.00-9.30

L'Oberst (colonnello) Lusignan, dopo aver costeggiato monte Gazzo e il colle della Valletta, giungeva a San Rocco, si portava sulla riva del torrente Tasso, dirigendosi verso Affi. Alcuni distaccamenti di "skirmishers" formavano una cortina di ricognizione estendendosi sino a Costermano. La 18ª DB di Linea di Monnier, udito il suono dell'artiglieria, aveva inviato due suoi battaglioni verso Rivoli incrociando la cortina protettiva austriaca a Calcina. Respinti i tiratori austriaci sul fianco della colonna Lusignan, il distaccamento Monnier tuttavia non ne arrestava la marcia. Nel momento in cui Massena rigettava gli austriaci di Liptay sopra ed oltre il Trambasore e che Joubert era costretto di nuovo a lasciare la Cappella di San Marco alle truppe di Köblös, la colonna Vukassovich aveva raggiunto Ceraino, sulla sinistra Adige, e Quosdanovich, protetto anche dalle artiglierie la subito schierate, aveva iniziato l'attacco frontale alla ridotta dell'Osteria della Dogana, difesa dalla 39ª DB.

Ore 12.00

La 39ª, premuta di fronte dagli attacchi ordinati dal generale Quosdanovich e minacciata

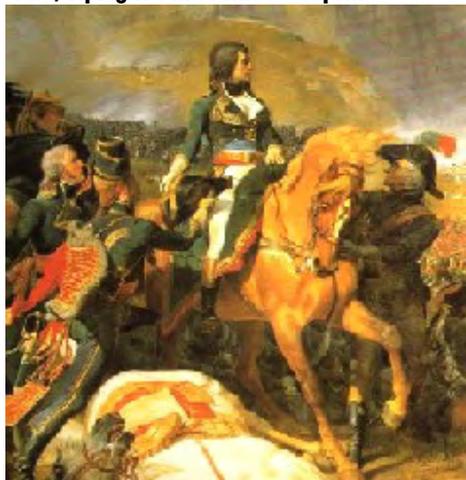
sul fianco dai soldati che scendevano da San Marco era sul punto di cedere e lasciare la piana di Rivoli agli austriaci. Sembrava di nuovo tutto perduto, per i francesi. I generali Berthier e Joubert, sotto la pioggia di proiettili, si incontrarono sul quadrivio dell'Osteria delle Zuane e, dopo una vivace discussione il dialogo assunse toni più rassegnati:



"Eh bien! Joubert, - disse Berthier - où prends-tu ta ligne? - Là !" fu la risposta indicando l'Osteria. E presi sottobraccio due Carabinieri della 4ª Légère li mise in posizione come fossero due segnali stradali. Stabilita la nuova linea, Joubert fece cambiare fronte alle sue truppe avanzandole in soccorso alla 39ª DB. Mentre accadeva questo Bonaparte ordinava al generale Leclerc di portare la cavalleria verso le Zuane ed al generale Brune comandava di portare la 75ª DB (in riserva) sulle alture ad ovest di Rivoli per coprire il fianco sinistro dell'armata. Intanto l'avanguardia del Principe di Reuss, diretta da Quosdanovich, sbucava sulla piana di Rivoli sopra la gola dell'Osteria e davanti alla ridotta fortificata che sbarrava la strada. Conducevano l'assalto uno squadrone di Stabsdragoner seguiti dal battaglione Gemmingen. Il resto della colonna era ancora incolonnato lungo la strada in un grande ingorgo di folla battuta dalle artiglierie francesi.

Gli austriaci catturarono i pezzi della ridotta sventando un coraggioso tentativo dei Granatieri di riprendere i cannoni. Berthier riusciva a respingere il nemico solo dopo un violento fuoco di fucileria. Fu a questo punto che, approfittando dell'attimo di sbandamento dell'avanguardia austriaca, Lasalle gettò nella mischia il suo squadrone del 22º Chasseurs seguito da Joubert che, fucile in mano, guidava i Granatieri contro il fianco destro austriaco. L'avanguardia austriaca fu costretta a retrocedere rapidamente travolgendo il resto della colonna ingorgata lungo la strada. L'effetto domino prodotto dalla carica degli Chasseurs fu devastante oltre ogni aspettativa. La confusione generata dal contrattacco francese ed aumentata dall'esplosione di alcuni cassoni munizioni austriaci lungo la strada tortuosa misero in rot

ta la testa della colonna austriaca. Massena, con la 32^a e con la brigata Leblay, nel frattempo respingeva gli austriaci oltre il Trambasore. Le due colonne di Ocskay e di Köblös, che avevano fatto indietreggiare la brigata Vial oltre San Marco, uscirono allo scoperto all'altezza di Mutole trovandosi sopravanzate dalle truppe di Massena. Joubert, respinta la colonna nemica che attaccava da valle, riordinò rapidamente le proprie truppe dirigendole di nuovo contro Ocskay, le cui truppe nell'inseguire la brigata Vial, erano entrate in ordine sparso su un terreno piuttosto accidentato. La vista della carica dello squadrone di Lasalle produsse un effetto deprimente sui soldati austriaci che scendevano da San Marco, stanchi per le fatiche ed i rigori della stagione. Di propria iniziativa invertirono la marcia iniziando la ritirata e, quando le truppe di Massena comparvero sul loro fianco, entrarono in disordine e rotta dandosi alla fuga sino a San Giovanni e Lubiara, lasciando così quasi 1800 uomini prigionieri dei francesi. Lo stesso Liptay, sfiduciato, ripiegava in ordine su Caprino.



Ore 16.00 – 16.30

Mentre sul pianoro di Rivoli la vittoria sembrava arridere ai francesi, sulla sinistra la colonna di Lusignan, dopo avere cacciato gli avamposti della 75^a DB dalle alture di Fiffaro, si era impadronita del colle Brunisi e avanzava sul retro delle schiere repubblicane sul costone di monte Pipolo. Una colonna di bagagli e d'artiglieria che stava arrivando a Rivoli fu colta dal panico alla vista dei tiratori austriaci e, credendosi completamente circondati, fece marcia indietro ritornando sui propri passi in disordine. Fortunatamente il giovane Luigi Bonaparte, che veniva da Peschiera per raggiungere il più celebre fratello, di cui era uno degli aide-de-camp, riordinò i fuggiaschi con uno squadrone del 10^o Dragoni, mise l'artiglieria in batteria, incominciando a infastidire i tiratori austriaci con i cannoni; e così diede il tempo a Massena di portare la 18^a DB ed un battaglione della 75^a DB monte Pipolo e di schierare una batteria di 4 pezzi da 12 pdr. sui dossi di Campana, con la sicurezza poi che la divisione Rey non avrebbe tardato ad emergere dietro a Lusignan. Pressato dal fuoco di fucile

ria e dai cannoni, Lusignan guadagnò il colle di Brunisi. Rey, frattanto, si era schierato a battaglia ad Orze con la 58^a DB formando una linea continua sulla riva destra del torrente Tasso; non appena Lusignan ebbe raggiunto la cima fu assalito di fronte dai tirailleurs dei generali Brune e Monnier alla testa della 18^a DB e 75^a DB nonché oggetto di tiro incrociato da parte della 58^a DB di Rey. Il combattimento non fu lungo, alla prima mischia, gli austriaci entrarono in rotta e presero la fuga; la maggioranza dei fuggiaschi cadde nelle mani francesi. Una colonna di 1000-1200 uomini cercò di scappare verso il lago di Garda ma una cinquantina di uomini della 18^a DB, comandati dal capitano René, li costrinsero alla resa con le buone e le cattive maniere del caso. Lusignan riuscì a raggiungere Pesina proprio mentre il villaggio, assieme a Caprino, stava per cadere in mano francese. Rapidamente dunque virò a sinistra con il suo seguito, sulla montagna, in direzione di Torri del Benaco con l'intento di portarsi a Malcesine. Durante la notte, cercando di avvicinarsi alla strada del lungo lago, vi trovò le truppe del generale Murat che aveva attraversato il Garda su barche assieme alla 12^a Légère. Pertanto il colonnello Lusignan dovette riguadagnare il passo sui monti, in mezzo alla neve, in direzione del Baldo. Il 16 gennaio mattina, infine, prendendo atto che tutte le vie di fuga erano bloccate dai francesi, diede l'ordine ai soldati del "si salvi chi può". Lusignan, rimasto con 10 ufficiali e qualche soldato, ritornava al lago, nascondendosi in un castello tra Torri e Garda per evitare le pattuglie francesi. Lusignan lasciava il suo nascondiglio di notte su alcune barche per raggiungere sano e salvo la riva austriaca 48 ore dopo la partenza. Quosdanovich, respinto nella vallata dell'Adige, e impotente a sboccare sul pianoro di Rivoli senza esporsi ad un altro pesante attacco, si ritirava risalendo il fiume su Rivalta e Peri, lasciando il centro dell'armata imperiale dietro il Tasso quasi in piena rotta. Mentre Alvinczy perdeva a Rivoli, Bonaparte ebbe notizia di un violento bombardamento sulle rive dell'Adige. Dal momento che i collegamenti con il Quartier generale di Augereau erano interrotti, presunse che il collegamento con Verona fosse stato interrotto. D'altronde un rapporto ricevuto riferiva della diretta minaccia di Bajalics su Verona. Ordinava pertanto a Massena di partire subito con la cavalleria per tener d'occhio quella minaccia e a Joubert di attaccare l'armata austriaca l'indomani se fosse rimasta tra il Tasso e la Corona. Bonaparte, con l'ordine dato a Massena realizzava un exploit da record, tale da essere ricordato a lungo nella storia. Apprendendo che Provera aveva passato l'Adige ad Anghiari e marciava su Mantova, si precipitava durante la notte su Castelnovo con la 57^a DB di riserva, la 18^a DB, la 32^a DB e la 75^a DB. Da Castelnuovo, dopo aver ricevuto rapporti dettagliati sugli avvenimenti sul basso Adige e sulla marcia di

Provera verso Mantova, si portava subito a Villafranca con le quattro Demi Brigades, cui l'entusiasmo della vittoria a Rivoli accelerava il passo, e, dopo 24 ore di battaglia ed una marcia forzata tremenda, arrivarono ad impedire la sortita di Wurmser da Mantova e a bloccare la spedizione austriaca di soccorso grazie alla 57^a DB di Victor che, dopo la carica alla baionetta contro le truppe di Provera, fu soprannominata "la Terribile". Fu una vittoria totale con gli austriaci di nuovo in rotta.

Il 2 febbraio 1797, la cittadella di Mantova capitolava. In conclusione erano bastati tre giorni per fronteggiare circa 40000 uomini e fare circa 20000 prigionieri catturando 45 pezzi d'artiglieria.

Bonaparte poteva a ragione scrivere che: "Le legioni Romane marciavano per 24 miglia al giorno, le nostre brigate ne facevano 30 e negli intervalli si battevano!" Dopo Rivoli Massena fu affettuosamente soprannominato "Enfant Chéri De La Victoire".

Battaglia di Rivoli Veronese - 14 gennaio 1797 - Vittoria Francese

Francia : Perdite : 2300 morti - 1200 feriti - 1000 Prigionieri

Austria : Perdite : 15000 tra morti o feriti - 8000 Prigionieri - 8 cannoni e 24 bandiere.

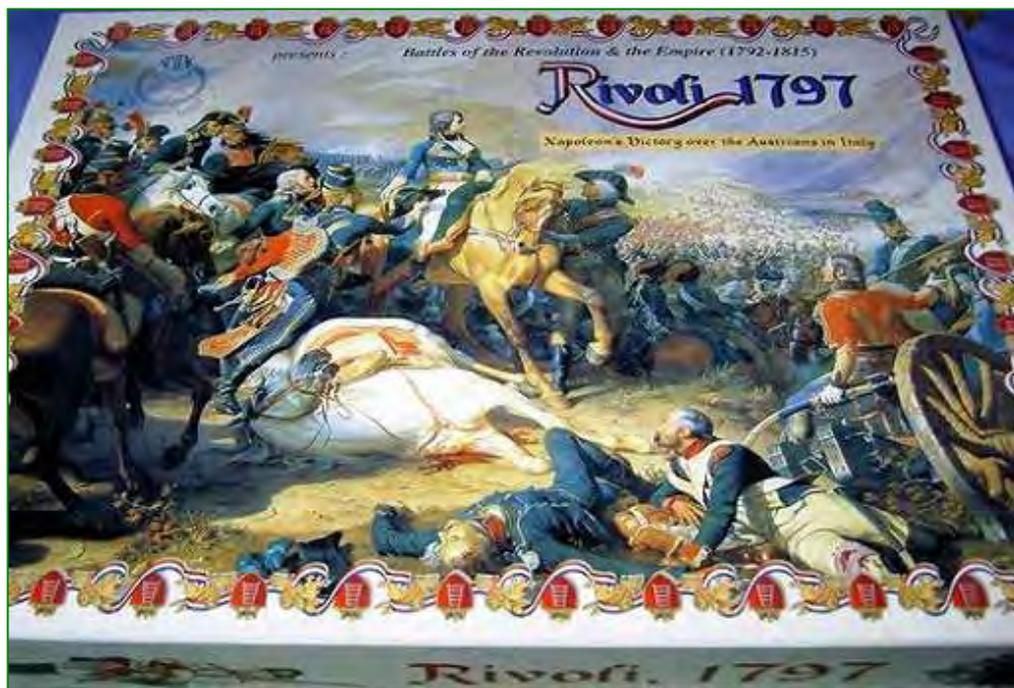


SimTac Rivoli: resoconto

La battaglia di Rivoli, 14 gennaio 1797

Chiacchierando con gli amici del Club ho raccontato di una battaglia in corso tra me e Gianni Sorio sul campo di battaglia di Rivoli (in realtà a casa di Gianni, ma sulla mappa di RIVOLI 1797) e allora mi è stato chiesto di fare una relazione della battaglia come l'abbiamo giocata con il gioco omonimo della spagnola Simulationes Tactics, abbreviata e conosciuta come Simtac. Ho aderito subito perché questo mi offre l'opportunità per cercare di spiegare il sistema di gioco anche come paragone alla serie primigenia de "La Bataille" e le sue evoluzioni.

Il sistema sviluppato dalla Simtac come "Batailles de la Revolution et de l'Empire" è infatti figlio di quello più famoso denominato "Les Batailles dans l'Age de l'Empereur Napoleon Premiere", creato dalla Martial Enterprises (poi Marshall Enterprises) nel lontano 1975, con un progetto di Laurence A. Groves che vinse l'ambito Charles Robert



Award per il "Best Amateur Game". Nel 1977, mentre il gioco veniva ristampato dalla GDW secondo i suoi standard, la Marshall Enterprises pubblicava La Bataille D' Auerstaedt migliorando le regole e facendo seguire altri due giochi (La Bataille de Deutsch-Wagram e La Bataille d'Austerlitz). Nel 1984 la Clash of Arms Games acquistò la serie, sviluppandola e continuandola, benché la Clash of Arms sembri prediligere le battaglie di Wellington piuttosto che quelle dell'Empereur come dichiarato dal titolo della serie.

I due sistemi, La Bataille e quello della Simtac, sono abbastanza vicini e la casa spagnola ha chiaramente sviluppato e fatto sue alcune idee della Marshall Enterprise, ma ha anche inserito delle novità nei suoi giochi che li rendono interessanti. Va anche detto che RIVOLI 1797 in particolare usufruisce di una versione semplificata delle regole nate per combattere le campagne nella penisola iberica (Les Batailles des Campagnes d'Espagne et du Portugal 1808-1814), dalle quali si astrae anche in senso temporale, antepo- nendosi di una decina d'anni al periodo con una battaglia piccola, fuori dell'Iberia e in occasione del bicentenario.

Come esempio di particolarità possiamo citare come funzionano le perdite: non vi sono tabelle per le perdite causate dal fuoco e dalla mischia, queste sono determinate semplicemente tirando un dado 10, e ogni risultato X (dopo le varie modifiche fra attaccante e difensore) è un incremento perso (vedi più avanti). A differenza del regolamento de La Bataille che usa i risultati da 2 a 66, la Simtac si avvale di due dadi 10.

I Counters

Ma passiamo alle caratteristiche di RIVOLI 1797, disegnato da Jose Luis Arcon Dominguez e pubblicato nel 1997, sfortunatamente

esaurito. Qui un turno di gioco equivale a 15 minuti di tempo reale (20 in La Bataille), un punto forza delle unità raffigurate dalle 648 pedine equivale a 100 uomini a piedi, 50 a cavallo oppure tre cannoni (non differemente dall'altro sistema); la mappa 100x70 ha una scala di 120 m per esagono contro i 100 de La Bataille. Il turno di gioco è suddiviso in un turno del giocatore francese seguito da quello austriaco. Ogni turno giocatore si articola nelle seguenti fasi:

Artiglieria fuoco

Carica di cavalleria

Movimento

Fuoco difensivo

Fuoco offensivo

Attacco (giocatore in fase per primo)

Rally

Ordini

Segue quindi nello stesso ordine il turno al- leato.

Facing & Formation

Come ogni gioco tattico napoleonico che si rispetti, le unità sono disposte con un determinato facing e in una formazione idonea alla situazione del terreno: vi sono gli Skirmishers che sono originati solamente da light infantry che spende costa ½ punto di movimento per cambiare formazione, assumendo un fronte di sei esagoni. Queste unità di Skirmishers possono disporsi su due esagoni se hanno più di tre incrementi, con l'orientamento verso il vertice dell'esagono. Gli Skirmishers possono muovere velocemente ed hanno una buona forza di fuoco, ma in terreno aperto sono vulnerabili alle cariche di cavalleria e all'attacco alla baionetta..

Le unità che si dispongono in Column (in colonna) per aumentare le possibilità di movimento e di attacco devono essere orientate verso il lato di esagono. Tuttavia in questo

caso l'unità fa fuoco a forza ridotta ed è vulnerabile al fuoco nemico. Per muovere su strada meglio però la March Column con un limite di incrementi per esagono con una certa vulnerabilità agli attacchi.

La formazione in Line (in linea) è tipicamente quella idonea al fuoco: la pedina deve essere orientata verso il vertice dell'esagono e se l'unità ha più di cinque incrementi può essere schierata su due esagoni. Le unità in Linea possono supportare il fianco delle unità in linea adiacenti.

Anche se si può dubitare che fanteria affrettatamente addestrata fosse in grado di assumere questa formazione, la Square è l'ideale per affrontare le cariche della cavalleria nemica. I quadrati o carrè hanno fronte di sei esagoni e risultano molto vulnerabili al fuoco nemico ma sono potenti contro le cariche di cavalleria. Per assumere questa formazione le unità debbono pagare due punti di movimento.

La Cavalleria in linea non può occupare più di 2 esagoni e in questa formazione il fianco della cavalleria è sempre supportato.

Movimento

Costa un punto movimento (mp) ruotare la pedina, a meno che non si entri in un nuovo esagono. La cavalleria invece paga due mp per passare attraverso la zona di controllo (ZOC) della fanteria. Le unità in linea pagano due mp ogni volta che si muovono adiacenti ad un'altra unità (amica o nemico), mentre le unità in quadrato pagano due mp quando entrano in esagono di bosco o città.

Quando una unità lascia un esagono di bosco o di città, deve pagare il costo del terreno, così ad esempio, si pagano tre mp per entrare in un esagono di bosco e $1 + 3 = 4$ per uscire.

L'artiglieria unlimbered cioè sganciata dal traino, si può spostare di un esagono purché in quel turno non spari.

Infine il regolamento consente di suddividere e raggruppare i reggimenti senza costi in punti movimento.

Stacking

Usiamo questo termine universalmente conosciuto nel mondo di noi wargamer per evitare insoddisfacenti o improbabili traduzioni come impilamento, ammassamento o peggio, ammucciamiento. Lo stacking è virtualmente lo stesso della serie "La Bataille", cioè si possono mettere fino a 36 incrementi per esagono, purché tutti nella stessa formazione e direzione (facing).

Tuttavia questa restrizione può essere temporaneamente violata previo controllo del morale; una singola unità può violare lo stack fino a che non può essere divisa.

Le unità più grosse devono stare in cima alla "pila", ma se vi è l'artiglieria, questa deve sempre stare "sopra".

Les

(line of sight ma anche linea di tiro). Qui entriamo in un ambito non felice delle regole del sistema Simtac, dato che per quanto concerne la LOS esse non sono molto intuitive, con il risultato che questa parte del gioco è la più difficile da applicare. Gli spagnoli hanno infatti definito il concetto di terreno discendente partendo dall'idea di base che le colline non sono altopiani, quindi se due unità sono su due differenti esagoni di terreno in pendenza (discendente o ascendente come si vuole) della stessa collina, queste non si possono vedere perché la vetta della collina le divide (oppure è tra loro).

Artiglieria

In questo gioco vi sono regole speciali per costituire la Grand Battery e per le Cariche Divisionali con ordini emanati dal quartier generale (HQ). L'artiglieria ha un unico bonus da sfruttare, e cioè se un Leader è contrassegnato da una "A", gli è permesso di coordinare 2-3 esagoni di artiglieria, combinando il loro fuoco su di un unico obiettivo. È possibile catturare o riprendere i cannoni persi.

Per meglio chiarire al lettore proviamo a fare un esempio di fuoco.

Nel gioco abbiamo:

Fire Factor FF (attaccante) che è la forza di fuoco dell'unità, ottenuta moltiplicando il massimo numero di incrementi che possono sparare dall'esagono per il moltiplicatore stampato su retro dell'unità.

Fire Defense FD (difensore) stabilisce la vulnerabilità dell'unità sotto tiro. Per determinarlo si fa riferimento alla Fire Defence Charts che vi indicherà il valore di Fire Defence dell'unità nell'esagono attaccato.

Quando un'unità spara si divide il valore di FF per quello di FD e il risultato ottenuto è raddoppiato e usato come modificatore di fuoco. (Fire Modifier); quindi si tira un dado, se il risultato è 10 o più il difensore perde un incremento.

Assalti e cariche

Una unità può soltanto assaltare offensivamente un'unità nemica che la fronteggi direttamente (adiacente cioè).

Tuttavia l'assalto (in altri giochi mischia, melee, ecc.) qui non infligge perdite ma soltanto un controllo del morale, fatta eccezione per gli schermagliatori in difesa oppure quando l'assalto è condotto sul fianco o sulle terga dell'unità attaccata.

La cavalleria può caricare al galoppo o al trotto ed è poi possibile il recupero dalla fatica; è contemplata la possibile contro-carica di cavalleria con la possibilità per chi la effettua di scegliere di diventare l'attaccante. Naturalmente una unità di fanteria cercherà di formare il quadrato nel corso di una carica e per questo non farà scattare il Fuoco di Opportunità. A carica ultimata, l'unità attaccata può cambiare di nuovo il facing uscendo dalla formazione in quadrato, ancora senza provocare Fuoco di Opportunità.

Il Morale

Questo sistema distingue fra un controllo di iniziativa e un controllo di morale, i quali vengono condotti nello stesso modo ma sono interpretati diversamente: per fare un esempio, fallire il morale per una carica di reazione non causa una rotta.

Le unità devono fare il controllo del morale se si trovano a due esagoni o meno da un'unità amica in rotta. Se un'unità ha perso il 50% o più dei suoi incrementi iniziali, ogni risultato di disordine ottenuto diventa una rotta. È possibile recuperare dallo stato di rotta purché l'unità non si trovi a quattro esagoni o meno da un'unità nemica. Se così fosse la presenza di un'unità amica fra quella che tenta il recupero e l'unità nemica consente ancora la procedura di rally. Se l'unità fallisce il controllo del morale durante la fase di recupero, essa va in rotta di nuovo fino a 15 esagoni dalle unità nemiche, muovendo verso città o boschi. Se un'unità è circondata può ritirarsi passando sopra un'unità nemica perdendo un incremento per ogni incremento presente nell'unità nemica.

Un'unità in rotta che riesca nella procedura di recupero diventa disordinata, mentre un'unità disordinata che recuperi diventa normale. Il recupero è abbastanza penalizzante perché un'unità in rotta che fallisce il morale check perde un incremento, mentre se è già al 50% della forza o meno e non recupera viene eliminata.

Il gioco contempla due livelli di morale a livello divisionale, livelli che cambiano con le perdite subite dalla divisione:

livello 1 si somma -40 a tutti i controlli di morale e iniziativa della divisione (-10 per la formazione del quadrato);

livello 2 si somma -50 a tutti i controlli di morale e iniziativa della divisione (-20 per la formazione del quadrato).

La perdita del livello del morale causa anche l'impossibilità di muovere vicino alle unità nemiche. Per recuperare il livello di morale di una divisione questa può soltanto andare in "riserva", venire cioè allontanata dal fronte della battaglia, recuperando così un incremento per turno di gioco.

Vi sono penalità speciali se il nemico è più vicino alle linee di comunicazione amiche, per esempio un deposito.

Leaders e comandi (HQ)

In RIVOLI 1797 vi sono le pedine dei comandanti e dei comandi o Quartieri Generali (HQ). Questi non hanno forza di combattimento e non possono essere catturati, ma servono per mostrare dove si trova il centro del controllo per divisione/corpo/armata. Una unità si trova in comando se si trova ad otto esagoni dall'HQ divisionale, mentre questo è a sua volta in comando se si trova a 15 esagoni dall'HQ di corpo. La presenza di un aiutante di campo (ADC) aggiunge ben dieci esagoni a questo raggio. L'HQ viene utilizzato per dare e ricevere ordini e questo è possibile soltanto se il comandante è raggruppato con il suo HQ, nel

qual cosa può emanare ordini per la carica divisionale, la formazione della Grand battery, l'entrata e l'uscita delle riserve e il movimento dell'HQ stesso.

Per emettere gli ordini occorre lanciare un dado il cui risultato, dopo le varie modifiche, viene comparato con il valore del comandante.

Un HQ divisionale deve avere la stessa direzione dell'HQ di corpo e può muovere solo verso o via questo a meno che non sia stato emanato un ordine di movimento. Questo consente all'HQ di corpo, e quindi a tutti gli HQ di divisione, di muovere in ogni direzione ed essere dislocati ovunque sulla mappa, purché vi sia sempre una linea di comunicazione fra gli HQ.

Una divisione può essere piazzata in riserva e così facendo può recuperare un incremento a turno e l'affaticamento (fatigue). Il recupero dalla fatigue è importante infatti perché quando una divisione diventa affaticata le sue unità perdono metà della forza e un MP di movimento.

RIVOLI 1797, il gioco**Il campo di battaglia**

Il gioco si presenta molto bene dal punto di vista grafico, la scatola è bella e robusta (non come Kirovograd, per intenderci), le pedine sono bellissime, la mappa molto ben fatta benché un po' lucida e con qualche errore di località (e non solo) ma che apparirebbero scontati in un gioco nordamericano (ricordiamo Arcola, paese vicino a San Bonifacio). Vi sono tre libretti di regole (in francese, ma esistono anche versioni in inglese e spagnolo) e gli ordres de batailles, cioè i display per piazzare le pedine nello stile della serie Les Batailles.

Storicamente Napoleone ha vinto la battaglia per alcune situazioni fortuite che sono state venute a creare durante la battaglia, ma non solo. La velocità di manovra e la voglia di vittoria dei francesi hanno fatto sì che il giovane generale iniziasse la sua grande scalata al potere in Francia e in Europa.

Il gioco cerca di ricreare queste situazioni nella battaglia di Rivoli, "infriggendo" all'Austriaco delle penalità, ovvero movimento molto lento, scarse capacità del comandante Alvinczy, morale bassissimo delle truppe. L'austriaco deve cercare di avanzare verso Rivoli facendo ripiegare le unità francesi e infliggendogli più perdite possibili prima dell'arrivo dei rinforzi da Verona. Questo sembra facile a parole ma nei fatti l'austriaco è in una situazione scoordinata poiché l'HQ di comando si trova a San Martino (a nord di Caprino) con Alvinczy e il suo staff mentre le colonne sono così dislocate: la 1 Colonna Lusignan (le divisione austriache si chiamano così) con una marcia forzata cerca di aggirare le postazioni francesi (si può scegliere se farlo entrare dalle 9.30 alle 12.15 con un intervallo di 45 minuti fra un ingresso e l'altro; più tardi entra e più lon



tano va la colonna... Nel nostro gioco entrerà alle 10.15 nei pressi di Cerebello quando ormai era inutile;

la 2 Colonna Liptay inizia in riserva vicino a Caprino, ma con un attacco a sorpresa cerca di raggiungere le pendici del monte Trombalore;

la 3 Colonna Klobos scende dal monte Baldo e si dirige verso Lubiara;

la 4 Colonna Ocksay in riserva scende dalla Corona e si dirige verso San Martino;

la 5 Colonna Reuss è in Val d'Adige, mentre l'Avanguardia di Quasdanovich (Reuss) si dirige verso la dogana;

la 6 Colonna Vukassevick è a Ceraino, oltre l'Adige, dove cercherà di costruire un ponte di barche.

Ma il nocciolo della questione è alla chiesetta di San Marco sulle pendici del monte Baldo, difesa a denti stretti dai francesi della 4a Demi-Brigade di Vial e soltanto conquistando questo punto nevralgico sarà possibile per l'austriaco riuscire a creare i collegamenti necessari per poter attaccare in modo coordinato e violento il francese.

Napoleone con il suo comando è all'Osteria delle Zuane (vi si mangia abbastanza bene oggi).

La divisione Joubert è schierata sulle colline moreniche attorno alla piana di Rivoli, e nel dettaglio:

- un battaglione di Granatieri della 14th D-B (Sandos) è schierato all'interno delle trincee lungo il crinale che dalla val d'adige porta a Rivoli

due battaglioni delle Chavardes'Brigade all'interno della dogana veneta con il terzo battaglione nei pressi. E ora alcune note sullo svolgimento del gioco.

Ore 8.30 posizionamento francese sul crinale

L'avanguardia della 5ª Colonna conquista la Dogana Veneta

del Brenzone, mentre la 3 colonna austriaca si posiziona attorno a Lubiara. Le unità Jäger Mahony con l'appoggio del battaglione IR 24 Pries cerca di avvicinarsi alla chiesa di San Marco.

La 2 Colonna austriaca lascia Caprino e si posiziona tra il monte Trombalore e lo Zovo, mentre l'avanguardia della 5 Colonna dalla Val d'Adige, dopo vari assalti, conquista la dogana veneta. La brigata Vial, attestata tra Bosco e Castelletto, respinge l'assalto della 3 Colonna che subisce notevoli perdite.

Ore 9.00: la 4 Colonna, che inizialmente era

diretta verso la Presa, a causa del cedimento della 3 Colonna è costretta a dirigersi verso Lubiara per chiudere la falla creata. La brigata Sandos si attesta in località Bosco, la 6 Colonna raggiunge Ceraino.

Ore 9.15: la 4 Colonna si schiera a Lubiara, avvengono scontri alla ridotta delle Pontare e alla chiesa di San Marco. L'austriaco perde le sue unità Jäger e quindi la possibilità di conquistare la chiesa. Alle 9.45 la 5 Colonna, battaglione Collenberg, assalta la ridotta subendo gravi perdite. La partita prosegue mentre aumentano notevolmente le perdite del giocatore austriaco, in posizione più svantaggiata del francese. Alle 10.15 arriva finalmente la Colonna Lusignan ma ormai è troppo tardi in quanto è già in atto una vittoria schiacciante francese!

In conclusione

Il gioco, che vanta un rating di 8.24 su 10 su Boardgamegeek, è gradevole, non troppo complesso e offre una valida ricostruzione di una famosa battaglia napoleonica svoltasi sul suolo italiano.

Tra l'altro questo significa che il campo di battaglia è facilmente visitabile e da alcuni punti offre una stupenda panoramica per comprendere le manovre dei due eserciti contrapposti.

Il sistema di gioco è accattivante e veloce rispetto ai giochi di La Bataille, il gioco è divertente, ma dal mio punto di vista il bilanciamento non è perfetto in quanto l'austriaco difficilmente vince questa battaglia, come del resto fu nella storia, ma la cosa diventa impossibile se il suo avversario è Gianni Sorio, che riesce nel sortilegio del 10 con i tiri di dado!!!

La Div. Joubert respinge l'assalto della 4ª Colonna Ocksay a Lubiara





Rivoli 1797 (Vae Victis n. 18)

La battaglia di Rivoli fece la sua comparsa nella rivista Vae Victis nel lontano 1998. Con questo gioco il designer Frédéric Bey lancia anche un sistema di regole destinato a fare epoca: Jours de Gloire.

Il sistema originale di gioco era stato messo a punto da Richard H. Berg e derivava direttamente da quello delle battaglie della Guerra Civile Americana (Glory, GMT Games). Berg lo pubblicava per la prima volta due anni dopo Rivoli, nel 2000 con il nome di Triumph and Glory (GMT Games). Si mormora che JdG sia il sistema più giocato (almeno sicuramente in Europa) grazie alle migliaia di partite che hanno caratterizzato l'evolversi nel tempo del celebre Trofeo del Bicentenario francese, in cui si giocava tutti la stessa battaglia nell'anno in cui ricorreva il bicentenario.

Il Trofeo in questione si tenne tra il 1998 ed il 2000 al grandioso Château de Vincennes, vicino a Parigi, e dal gennaio 2001, si gioca all'Hotel de Ville de Vanves. Le date sono sempre per l'ultimo week-end di gennaio.

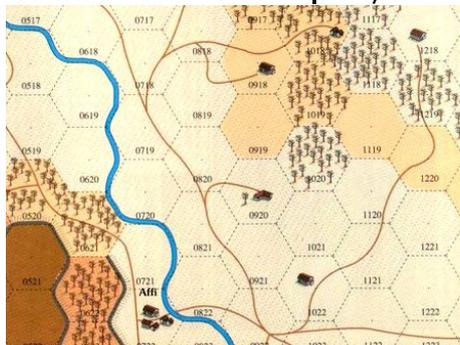
Ogni singolo torneo ha la sua classifica, e in gennaio 2016, all'ultima sua tornata, una classifica generale designerà il giocatore del secolo, ossia quello che avrà ottenuto il maggior punteggio durante i 19 anni della competizione.



I giochi della serie JdG sono a livello di reggimento (o di mezza-brigata, per il periodo repubblicano). Alcune pedine possono tuttavia rappresentare brigate o battaglioni. Oggi esiste anche la variante JdG Brigade (con scale geografiche superiori e counters di livello brigata-divisione e la variante JdG Campaigne a livello strategico).

Nel JdG Classico (o Empire) un punto di forza rappresenta 200 uomini (fanteria) o 150 (cavalleria). Un punto di forza di artiglieria rappresenta circa quattro cannoni (a seconda del loro calibro).

La scala geografica è di circa 300 m per esagono, mentre il tempo reale del turno varia a seconda della battaglia in esame (in Rivoli i turni sono di circa 1 ora e un quarto).



Rivoli, il gioco e altro ...

Per chi possiede il vecchio numero di Vae Victis è necessario fare una premessa. Nuove regole infatti lo hanno "collegato" agli altri giochi della serie. La loro versione integrale è disponibile sul sito di Canons en Carton, la ditta editrice gestita da Fred Bey e Pascal Da Silva:

<http://pagesperso-orange.fr/jours.de.gloire/index.html>

e sono scaricabili sia in francese sia in inglese. La traduzione italiana è presente sul nostro forum, assieme a 4 nuovi counters.

<http://noturkeys.devil.it/viewtopic.php?p=6840#6840>.

Per i curiosi va anche detto che esiste una terza versione di Rivoli (dopo la SimTac e quella di Vae Victis) fatta dal nostro „tacchino“ qualche anno fa, che però ha una scala doppia rispetto al gioco di Frédéric (ossia la scala di Napoleon's Last Battles) e che fa parte, assieme ad Arcole, del sistema Beyond that Bridge, ovvero Ottobre 1796-Gennaio 1797. Ecco un esempio della mappa dell'altro Rivoli, italiano.



Le Pedine

In Rivoli 1797 i francesi portano le designazioni storiche delle unità mentre gli Austriaci sono generalmente indicati per colonna. Qui sotto le pedine classiche di Vae Victis con sotto le omologhe del gioco italiano.

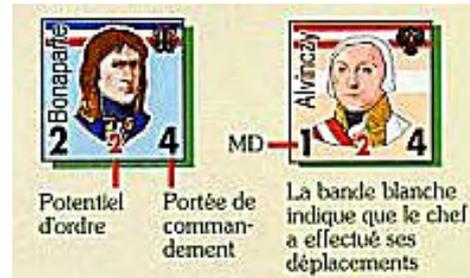


I comandi ed i Leaders giocano un ruolo importante nel sistema JdG sia in termini di attivazione random, sia in termini di assegnazione degli ordini campali.

Entrambi i giocatori dispongono di una pedina che rappresenta il proprio comandante in capo. Questi ha tre caratteristiche:

- 1 -- Modificatore del dado per la verifica dell'iniziativa dei comandanti e per l'iniziativa strategica;
- 2 -- Potenziale d'ordini;
- 3 -- Raggio di comando, in numero di esagoni. Questo raggio non ha nessuna limitazione (né di terreno, né di unità o ZoC nemica).

I comandanti in capo si possono muovere, una sola volta per turno, al massimo di 7 PM, durante l'attivazione di qualunque loro formazione. Non possono effettuare marce forzate. La loro pedina è poi girata sulla faccia posteriore, dove una banda bianca indica l'effettuato movimento. Non possono entrare da soli in una ZoC nemica.



All'inizio di ogni turno (fase A.), i due giocatori scelgono tra le loro formazioni quelle che riceveranno ordini, e che saranno per tutto il turno Agli Ordini ricevuti dal Quartier Generale. Il numero di ordini è limitato dal potenziale d'ordini di ciascun comandante in capo. Tutte le formazioni che non ricevono ordini sono Senza Ordini dal Quartier Generale. Per mantenere segreta la scelta delle formazioni "Agli Ordini", i giocatori piazzano pedine "Agli Ordini" o "Senza Ordini" su una qualunque unità di ciascuna formazione. Per ricevere ordini, una formazione deve avere almeno un'unità nel raggio di comando del Comandante in Capo. L'indicatore dello status Ordini di una formazione è controllato solo al momento in cui il primo MA della formazione è estratto a

sorte, e la formazione stessa attivata di conseguenza (Fase D). Una volta scoperto, l'MA rimane valido per l'intero turno.

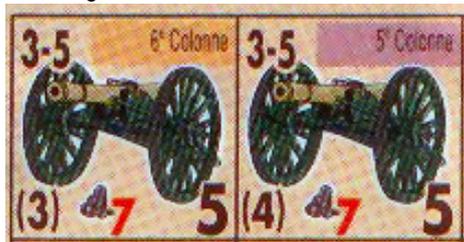
Ebbene questo è il cuore del sistema JdG: comandi e attivazioni.

Un'altra particolarità del sistema è il movimento delle artiglierie. Le unità di artiglieria Con Ordini che hanno fatto fuoco all'inizio della fase di attivazione (il fuoco di artiglieria è effettuato prima di tutte le altre azioni) possono poi muoversi con una capacità di movimento dimezzata (arrotondata per eccesso). Si metta un indicatore Fuoco/Movimento ridotto ("Tir/Mouvement réduit") sulle unità che hanno fatto fuoco. Questo è vale solo per l'attivazione in corso e non per l'intero turno (l'indicatore deve essere ritirato alla fine della attivazione). Invece, una unità Senza Ordini che ha fatto fuoco non può muovere.

Altre caratteristiche tipiche della serie sono:

-l'uso del dado a 10 facce (d10)

-l'orientamento delle pedine sul vertice dell'esagono.



Frédéric Bey e il suo Rivoli
„Deux mots“

Siccome ero curioso di conoscere alcuni aspetti di Rivoli JdG ho scritto all'amico Fred che, nonostante molto impegnato, ci ha volentieri dedicato un po' del suo tempo.

No Turkeys (NT): 1. Rivoli uscì con il VV n. 18 (1998) l'anno successivo al Bicentenario e fu il primo gioco della serie Jours de Gloire; il gioco "gemello" di Richard H. Berg (RHB), "Triumph and Glory" uscì nel 2000. Rivoli aveva già allora regole simili al sistema GMT o era ancora un disegno originale.?

Frédéric Bey (FB): le regole dei primi giochi della serie JdG furono sviluppate dal progetto di sistema di regole Victory di RHB, non dal prototipo di Triumph & Glory. Quelle regole erano originarie, poi, dal gioco di Berg, Glory (Gamesplayer series). Furono tradotte in francese subendo qualche adattamento. Fu, quindi, a tutti gli effetti uno sviluppo originale che partiva da regole base fatte da RHB.

NT 2. quando uscì Rivoli, nella stessa rivista tu presentasti anche il sistema JdG ... credo che allora le regole non usassero il sistema di attivazione ad MA. Quando decidesti di utilizzare le regole di attivazione di Berg?

FB. Guarda che i MA c'erano già, sin dalla prima edizione.

NT. Oops, come non detto Fred.

NT 3. Da italiano e da ricercatore che ha studiato parecchio Rivoli io fui sorpreso nel no-

tare che gli (inevitabili) errori dei nomi sulla mappa erano meno di quelli della mappa SimTac di Arcon, che pure diceva di essere stato aiutato da gente del posto e wargamers amatoriali. Tu che fonti hai usato per il tuo Rivoli?

FB. La mappa del VV n°18 aveva come fonte le mappe storiche disegnate dai francesi (riedite dall'IGN), che, pertanto dovevano anch'esse avere errori.

NT. A meno che all'epoca i nomi fossero diversi (ma dalle cronache coeve non sembra così) ecco la lista dei nomi di Rivoli con, tra parentesi, quelli veneziani corretti:

Canale (Incanal) – Ceredetto (Ceredello) – Dolce (Dolcè) – Gazuoli (Gazzoli) – Gajon (Gajon) – Zoanne (Zuane).

NT 4. Se non sbaglio tu sei stato a Rivoli (con Riccardo Rinaldi?) e cosa ti fa ispirato quel campo di battaglia?

Non sono andato a Rivoli con Riccardo, con lui siamo andati a Solferino e Castiglione, che allora scoprii. Quanto a Rivoli la storia è più divertente ancora: avevo proposto alla mia donna un "week-end d'amore" a Verona, che lei accettò di buon grado, salvo poi proporle un "piccolo giro in campagna". Fu così che scoprii il campo di battaglia ed il piccolo museo locale. Tengo per me un ricordo toccante di quel museo. Per entrarci ricordo che dovetti chiedere la chiave al Caffè di fronte...

Fui veramente sorpreso di scoprire un campo di battaglia così "montagnoso" e ricco di vegetazione (alberi, siepo, erbacce alte).

NT 5. Quella mappa oggi ha un aspetto molto antiquato. C'è una qualche possibilità di farle un "lifting" con nuova grafica, magari grazie a Pascal (io stesso ho fatto un Rivoli con una mappa rifatta, ma ha la scala doppia rispetto al tuo, scala NLB) o grazie a qualche altro volontario?

FB. Ma certamente, se si presenterà l'occasione, potrà essere ridisegnata da Pascal Dasilva, con gli standards artistici dei suoi attuali disegni in Canons en Carton.

NT 6. Quando ho dato un'occhiata sul sito alle regole avanzate sono rimasto sorpreso nel leggere dei Quadrati di fanteria, dato che non avevo mai trovato nelle fonti o nelle memorie, citazioni di Quadrati schierati a Rivoli. Ma furono utilizzati nel 1797 a Rivoli?

FB. Le regole sui Quadrati apparvero con Les Pyramides 1798. Gli scenari di Rivoli 1797 precisano che non si possono schierare truppe in quadrato, e in relazione alla conformazione del terreno, non mi sembrava una cosa importante.

NT 7. Io lo Rivoli l'ho giocato (3 volte con il Gamebox) ma ogni volta mi scervellavo per trovare un modo per far vincere gli Austriaci. Se mai ti ricordi, quando i due scenari furono giocati al Trofeo, succedeva che gli Austriaci vincessero a Rivoli così spesso come Bonaparte?

FB. Al primo Trophée du Bicentenaire, i risultati furono i seguenti (su due scenari leggermente diversi da quello storico):

43 partecipanti

122 partite giocate

78 vittorie di Bonaparte (63,93%), 13 pareggi (10,66%) e 31 vittorie di Alvinczy (25,41%). Gli scenari del Trofeo sono tuttora disponibili sul mio sito.

NT 8. JdG ha goduto di un immenso seguito durante il periodo dei Bicentinari. Ora pensi che si dovrebbero differenziare le regole tra guerre della rivoluzione e Impero?

FB. La differenza è in realtà una differenza di scala. Mi sono pentito di non aver sviluppato Rivoli a scala di battaglione, com'è nel caso di molte altre piccole battaglie della serie.

Non penso, comunque, visto ormai elevato grado di standardizzazione e precisione delle regole che si dovrebbero introdurre differenze importanti. Bastano quelle fornite dalle regole speciali.

NT 9. Certo JdG è un gran bel sistema. Io sono dell'avviso che sarebbe diventato ancora più grande se avesse avuto qualche edizione in scatola con pedine già montate, che poteva fungere da traino a tutti i moduli DTP. Adesso è l'ora di Aspern. Ci dici qualcosa su Aspern? (quante mappe, quanti counters, regole nuove etc.)?

Aspern-Essling uscirà con le Hors série di Vae Victis "nuova formula" n°2 (in dicembre 2009). La mappa sarà della taglia Vae Victis vecchia formula (2xA3) con circa 200 counters. E per la prima volta questi counters saranno già montati. Sarà un vero gioco in scatola (senza la scatola però)..., venduto a parte assieme alla HS n°2. Pascal Dasilva s'occuperà della mappa e delle pedine.

NT 10. Infine che novità ci darà Canons en Carton per il 2009?

FB. Nel 2009, Canons en Carton pubblicherà: Epées normandes: Val ès dunes 1047, Varaville 1057 e Hastings 1066, un modulo di tre battaglie sulle grandi vittorie di Guglielmo il Conquistatore. Previste per maggio 2009.

Ci saranno anche due moduli JdG:

Wagram 1809 e Abensberg 1809 (con in bonus la battaglia di Gospich 1809). Usciranno in autunno.





Gli Etruschi o Tusci (pronuncia Tusky), sono un popolo dimenticato dai wargames? Proviamo a creare uno scenario di ambiente berghiano, per il sistema "Ancient Wars".

ITALIA CENTRALE

LA GUERRA CONTRO VEJO, 406-396 B.C.

COMPLESSITA' DELLO SCENARIO: 4?

LA STORIA

Ebbene questa non sarà solo la storia dell'assedio famoso, durato 10 anni, risolto con uno stratagemma ingannevole dal dittatore Furio Camillo, come nella Troia omerica. I personaggi sono gli stessi ma sarà un "what if" ovvero un "cosa sarebbe successo se ..." gli Etruschi avessero trovato l'accordo per una coalizione contro l'ambiziosa Ruma (Roma per loro).

La guerra contro Vejo scoppiò nel 349 (ab Urbe Condita ovvero nel 405 a.C.) al principio del quale scadeva la tregua di venti anni firmata nel 328. Narrano gli storici che la causa della nuova guerra contro l'odiata rivale fu la risposta data dai Vejenti agli ambasciatori inviati da Roma che cioè abbandonassero subito il territorio di Vejo se non volevano correre la sorte dell'altra ambasceria al tempo di Larte Tolunnio. Ma questa è forse una leggenda creata apposta per giustificare l'aggressione dei Romani, da tempo meditata per disfarsi una buona volta di Vejo; e che Roma si preparasse alla guerra lo mostra chiaramente la paga spontaneamente accordata ai soldati dal Senato, già l'anno prima di fare i preparativi.

Pare che i Vejenti fin dall'inizio delle ostilità avevano chiesto aiuto agli altri Stati etruschi, che, inviati i propri rappresentanti al Fano di Volturmo, stabilirono però di non inviare nessun soccorso. Le operazioni di guerra del primo anno furono molto lente. Consisteva del resto solo in un cerchio d'isolamento, e gli abitanti della città assediata erano ben forniti di viveri e confidavano che, l'assedio andando per le lunghe, potessero a loro venire aiuti dagli altri stati di Toscana, o che altri popoli avrebbero approfittato

della guerra contro Vejo per assalire Roma sguarnita di truppe. Aiuti dall'Etruria non ne giunsero, ma, come i Vejenti speravano, i Volsci (pron. Volsky) brandirono le armi contro i Romani, i quali dovettero, per far fronte al nuovo nemico, e ritirare dall'assedio alcune legioni e una parte dei tribuni. Dopo alterne vicende, alcune delle quali piuttosto grottesche e dopo aver domati i Volsci, tutta Roma si diede da fare per liberarsi della fastidiosa rivale della sponda destra del Tevere. Vejo infatti sorgeva su un altipiano a nord di Roma, a circa 20 km, e bloccava le strade settentrionali del Lazio.



I Vejenti erano anche riusciti, con una sortita, a distruggere il parco d'assedio romano ed a ricacciare gli assediati verso i Sette colli. Tuttavia non passò molto tempo che la disfatta subita sotto le mura di Vejo fu vendicata grazie la cooperazione di tutte le forze romane. Due alleati di Vejo, i Capenati e Falisci furono impetuosamente attaccati e sconfitti e i Vejenti che avevano fatto una sortita per correre in difesa dei loro alleati furono ricacciati verso le mura cercando rifugio con il rientro in città, ma per impedire che i Romani penetrassero con loro, i concittadini chiusero le porte, e i malcapitati furono quasi tutti uccisi. Quello stesso anno (354 A. di R. - 400 a.C.) si registrò una grande vittoria per la plebe, la quale finalmente riuscì non solo a fare eleggere come tribuni consolari i suoi rappresentanti, ma guadagnò anche la maggioranza. Uno solo, Marco Veturio, del ceto patrizio fu eletto. In quel tempo al Fano di Volturmo ci fu una dieta dei popoli etruschi nella quale i Cape

nati e i Falisci domandarono che tutti gli stati dell'Etruria scendessero in campo per liberare Vejo dall'assedio. Ma fu loro risposto negativamente. Però si diede libertà a quei giovani che volessero di andare volontari in aiuto dei Vejenti. Ma non è che i figli, potessero ad un tratto cambiare il carattere educato e plasmato dai padri. A Roma si sparse la voce che da tutta l'Etruria numerosissimi volontari erano accorsi a Vejo per soccorrerla e cominciarono a tacere le discordie. Immaginiamo qui che la dieta di Volturmo fosse stata conclusa con esiti diversi e che una coalizione etrusca fosse presente sin dall'inizio delle ostilità.

A Roma fu decretato l'Interregno (allora non esistevano Consoli) ed alcuni rovesci militari, non esiziali, furono ingigantiti sino a creare il panico nel Senato.

Fu creato dittatore Marco Furio Camillo, uno dei più famosi capitani romani, un uomo valoroso, audace quando era necessario, ma prudente, che più di una volta, come abbiamo visto, aveva ricoperto la carica di tribuno consolare. Assunto a quella suprema magistratura straordinaria, Camillo nominò maestro della cavalleria Publio Cornelio Scipione, poi, per restaurare la disciplina nell'esercito con degli esempi di severità, punì tutti quei soldati che erano fuggiti da Vejo. Fatto questo, volò nel campo della città assediata per animare con la sua presenza le truppe e fece subito ritorno a Roma per dirigere le operazioni di arruolamento. Nessuno degli uomini validi rifiutò di iscriversi nell'esercito e tanta fu la fiducia che un tale uomo seppe ispirare che perfino la gioventù dei Latini e degli Ernici corsero ad arruolarsi.

Il Dittatore condusse l'esercito vittorioso a Vejo; fece rafforzare le bastie, ne fece erigere delle nuove ed ordinò che nessuno doveva combattere senza il suo permesso. Da qualche tempo si era cominciato a scavare un passaggio sotterraneo che doveva condurre alla cittadella, Camillo comandò che i lavori fossero continuati con più alacrità e, perché questi procedessero più velocemente e senza interruzione di giorno e di notte, divise i lavoratori in sei squadre a ciascuna delle quali fu assegnato un turno di sei ore. Quando la galleria fu scavata, il dittatore, vedendo prossima la conquista della città e sapendo che le ricchezze che conteneva erano ingenti, per non incorrere nell'ira dell'esercito, ira che avrebbe certamente suscitata se avesse proibito o limitato il saccheggio, ma nello stesso tempo per non essere rimproverato dal Senato se una sì ricca preda avesse concesso alle truppe, scrisse al Senato chiedendogli istruzioni in proposito.

Vari furono i pareri espressi nell'assemblea dei senatori, ma prevalse chi consigliò di informare la plebe che chi voleva partecipare al bottino doveva andare al campo di Vejo a combattere. Resa pubblica la decisione del Senato, una grande moltitudine di gente armata corse a Vejo. Prima sua cura fu di

conquistare gli augurii, facendo voto di assegnare ad Apollo la decima parte della preda e di portare a Roma, in un tempio magnifico, la grande statua di Giunone Regina che si trovava a Vejo; infine mandò attraverso il passaggio sotterraneo un contingente di soldati scelti e, affinché i Vejenti non si accorgessero dello stratagemma, con il resto delle truppe assalì e in un modo alquanto rumoroso da ogni parte la città.

I Vejenti, meravigliati di così un fulmineo assalto dopo tanti giorni di tregua, corsero armati, tutti alle mura per respingere il vigoroso attacco dei nemici. In quel frattempo, non visti, dal sotterraneo i soldati romani erano penetrati nella rocca, e precisamente nel tempio di Giunone che era posto proprio sopra il tunnel. Di là, una parte, con ardimento mosse contro quelli che difendevano le mura cogliendoli alle spalle, e una parte ancora più arditamente raggiunse le porte per abatterle, mentre un altro manipolo si mise a percorrere le vie appiccando il fuoco alle case. A quel punto la battaglia infuriò dentro la città oltre che fuori. Camillo pose fine al combattimento facendo dai banditori sapere che sarebbero stati risparmiati gli abitanti se avessero subito depresso le armi; poi abbandonò la città al saccheggio. Era il 396 a.C e la prima delle città etrusche era definitivamente domata. E le altre?

Dovremo attendere le Guerre Sannitiche e le Guerre Puniche per vedere scomparire del tutto la grande civiltà etrusca.

DURATA E BILANCIAMENTO DEL GIOCO

Per far "giocare" gli Etruschi ha scelto 10 anni del periodo d'oro della Lega. Un grande problema si è presentato con i nomi storici dei condottieri etruschi. Molti di essi arrivano dalla tradizione e non è detto che realmente fossero coevi. Un cenno a parte merita Larth che per molti glottologi significa semplicemente capo o re, per molti altri invece sarebbe un nome proprio. Se trovate più Larth intendetelo come generale di ... nome della città.

La mappa non riporta la città di Veio, per la quale c'è un counter da porre nell'esagono segnato sulla pedina. Sui counter i nomi delle città sono in Etrusco (o quasi) perché:

- non potevo indicare i nomi nella lingua del nemico, il Latino;
- erano più corti.

Qui vi sono quattro città etrusche che si coaglieranno in soccorso di Veio e sono Tarquini (Tarchna-Tarquinia), Clusium (Clusium-Chiusi), Vetluna (Vetulonia) usare il counter, Velch (Vulci) usare il counter. Come si vede sono tutte città vicine. La città di Cisca (Ceres-Cerveteri) non è stata considerata in quanto spesso incline ad allearsi con Roma.

Si noti che il giocatore etrusco non deve necessariamente occupare Roma per vincere. È sufficiente che impedisca ai Romani di espandersi verso nord, magari restando attento alla minaccia gallica. Vi sono anche alcune regole aggiunte per la Storia.

LA MAPPA

Lo scenario utilizza la mappa Italy. Si gioca sulle provincie centrali escludendo la Liguria, la Gallia, e la Venetia. A sud non si gioca con la Campania, dove è dato per scontato che il protettorato etrusco sia finito a causa dell'immigrazione greca.

DESIGN NOTE: come dice RHB per le guerre sannitiche, qui l'Italia è ben diversa da quella delle guerre puniche. Molte delle tribù autoctone sono raggruppate sotto un'unica (e fittizia) provincia. Il Lazio tuttavia va suddiviso in una parte Romana a nord ed una Volscia a sud (delimitata dal fiume che sfocia a sud di Tarracina, con le città di Fregellae e Casinum).

Oltre a mancare le città etrusche della Lega, di cui sono forniti i counters, qui mancano anche città storicamente importanti e sede di battaglie. Ma la scala non permetteva di osare di più.

Le REGOLE

Non si usano le seguenti regole:

- regole Navali in generale e si saltano i segmenti relativi nella sequenza di gioco.
- Manpower (RRR 10.2) per la parte extraterritoriale. I romani reclutano nel Lazio e nel Sabino, gli Etruschi in Etruria e Umbria.

PLAYER AIDS

- Roman Army Display
- Roman City Occupation Display
- Non-Roman Army Display
- Non-Roman City Occupation Display

SET-UP INIZIALE

Si parte nel momento in cui il Senato finanzia una nuova guerra contro Veio. All'epoca non c'erano Consoli ma solo Tribuni militari.

Romani

Hex/City Units

Roma [It-3714] **L. Valerius Potitus** [a] (710) Tribuno militare; Legione I (Vet.), **Cornelius Cossus** [b] (712) Tribuno militare Legione II [Senato]; 7 SPs Legionari (fanteria), **Furius Medullinus**, (714) Praetor Urbanus[c]; una macchina d'assedio (siege engine).

Tibur [It-3614] **Fabius Ambustus** (711) Tribuno Militare; Legione III.

Tarracina (It-4114) **Julius Iullus** (713), Tribuno militare, Legione IV.

La Legione I è Veterana; tutte le altre Legioni sono Reclute. Lo scenario utilizza la "Early Roman Legion composition". Tutte le Legioni sono a piena forza.

[a] = Lucius Valerius Potitus è il tribuno Patrizio con Imperium sulla Legione I.

[b] = Cornelius Cossus ha la II Legione come Imperium..

[c] = non usare i leaders speciali solo il Praetor Urbanus.

Initial Siege Capability Rating: -1



Magistrate Availability: tutti i leaders Romani dal 714 al 730.

Etruschi 8
Hex/City Units

Veies [It-3514] **Larth Vei**, 10 SP, 3 SP Cav.
Tarchna [It-3315] **Spurinna** 10 SP, 3 Cav SP.
Velch [It-3216] **Larth Velch** [Army II] 7 SP, 2 Cav SP.

Vatluna [It-3215] **Lathites** 7 SP, 2 Cav.SP.
Cluvsin [It-3014] **Harunt** 9 SP, 1 Cav SP.
Arretium [It-2613] **Lucumon** * [Army I] 5 SP, 4 Cav. SP; una macchina d'assedio.

Il Lucumone era piuttosto una carica religiosa che militare, il capo della Lega. Prima di iniziare il giocatore etrusco può estrarre a caso un altro leader e piazzarlo in Umbria con 2 SP, 2 Cav.SP e 2 SP Umbri.

Initial Siege Capability Rating: -2.

PER INIZIARE

Tutti i LAM dei Leaders citati sono disponibili insieme agli Augury ed ai Siege Attrition Markers. Il giocatore Romano pre-seleziona uno dei suoi LAM ed il resto va messo nel pool. Nel primo turno di gioco (406 aC) si parte direttamente con la Operations Phase del LAM pre-selezionato.

TRIBU' ITALICHE

Al tempo tutta l'Italia era divisa in territori tribali in eterna difesa contro le scorribande dei nemici. Solo gli Umbri hanno alcuni SP all'inizio del gioco. Altre Tribù possono apparire in mappa solo a causa di Rivolte o per eventi particolari.

La maggioranza delle Rivolte era contro Roma per cui sarà l'Etrusco a gestire tali eventi. Solo in caso di sollevamento o invasioni galliche il giocatore Romano potrà manovrare tali truppe.

Rivolte Tribali

Le Tribù si ribellano durante queste fasi di gioco:

- Fase delle Rivolte tribali: un tiro di dado modificato durante questa fase genera una sommossa. Vedi tabella.
- Evento Augury.

Se si genera una rivolta, il giocatore tira il dado e consulta la Tabella delle rivolte tribali per vedere chi si rivolta e quanti uomini riceve.

- Invasione Romana di una provincia. Quando una forza guidata dal Romano entra in una provincia che non è controllata, la tribù locale si rivolta. Consultare la Tabella della Rivolta Tribale per determinare la dimensione della forza. Le tribù non si rivoltano automaticamente se uno dei giocatori le controllano. Il controllo significa solo che è più facile viaggiare ed entrare nella provincia senza causare una rivolta. Il controllo infine di per se non determina la formazione di eserciti.

Segmento delle Rivolte

Saltata la fase C2 Navale arriva il segmento delle Rivolte Tribali (C/3), dove il giocatore Etrusco tira il dado. Al risultato va aggiunto il numero delle Legioni Romane (salvo 4 Legioni da non contare) che si trovano non entro province controllate da Roma.

Se il risultato modificato è 8 o più il giocatore Etrusco tirerà e consulterà la Tabella delle Rivolte (sotto)

Esempio: se le Legioni Romane fuori dalle province capitoline sono 7 (modificatore +3 poiché 4 Legioni non contano) e l'Etrusco tira un 5, il risultato finale di 8 (5+3) consente di consultare la tabella delle rivolte.

Dado Tribù (città di piazzamento)									
0,1	2	3	4	5	6	7	8	9	
01-36 Volsci (Casinum)									
4/0	7/1	10/2	13/3	16/4	20/4	23/5	26/6	29/7	
37-45 Picenum (Asculum)									
2/0	4/0	6/0	7/1	9/1	11/1	12/2	14/2	16/2	
46-59 Sabines (Corfinum)									
2/0	4/0	6/0	8/0	10/0	12/0	14/0	16/0	18/0	
60-81 Samnium (Aesernia)									
3/0	5/1	8/1	10/2	12/3	15/3	17/4	20/4	22/5	
82-97 Umbria (Ariminum)									
1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	7/1	9/1	
98-00 Falisci e Capenati (Latium - Praeneste)									
2/0	4/0	6/0	8/0	9/1	11/1	13/1	15/1	17/1	
Augurii Gallici									
4/1	8/2	12/3	16/4	20/5	24/6	28/7	32/8	36/9	

Tabella delle rivolte

Solo le tribù indicate nella tabella possono rivoltarsi. I Galli arrivano solamente dopo un evento.

Si devono tirare due dadi, uno per le decine con il metodo percentile (00-99) per determinare chi si rivolta. Poi si ritira di nuovo il dado per determinare la dimensione della forza. Il risultato è il numero di SP di fanteria/cavalleria nella forza. Le città in parentesi indicano che le forze vanno piazzate all'interno. Se la città indicata ha già una guarnigione nemica, il giocatore può decidere di piazzare i rivoltosi in qualsiasi altra città non occupata nella provincia. Se non vi sono città libere, le unità tribali sono poste in qualsiasi città minore della provincia, spostando la guarnigione che sarà considerata al di fuori delle mura della città. Qualsiasi segnalino di controllo sarà rimosso.

Se una tribù risulta essere già attiva in mappa, ignorate il risultato e tirate nuovamente. Il LAM della tribù va messo nella scodella.

Quando avviene una rivolta, se il valore di Alleanza della Tribù è neutro o in favore degli Etruschi, il valore non muta. Se invece era a favore dei Romani, il valore va posto sullo 0 (zero). Se era alleata romana ora la Tribù è indipendente.

Esempio: il tiro iniziale di 1 e 4 (14) attiva i Volsci. Un secondo tiro da 6 dà a costoro 20 SP e 4 Cav. SP.

Leaders tribali

Ogni tribù viene rappresentata da una singola pedina, che indica i valori del comandante, e sotto la quale sono poste le unità combattenti ad indicarne la forza. I Galli e i Volsci (Italians) hanno proprie unità combattenti. Anche per eventuali altre tribù usate le pedine Italians.

Ogni tribù è considerata un Contingente indipendentemente delle unità combattenti usate. Vi può essere solo un gruppo in gioco per una tribù allo stesso tempo. I "comandanti" tribali non possono essere uccisi, non hanno capacità di Diplomazia e non la possono svolgere.

Le tribù restano attive sino a che non accade una di queste eventualità:

- Subisce una perdita (Loss) in battaglia (il "Draw" non è una perdita).
- il Romano assume il controllo della provincia di quella Tribù.

Se capita uno dei due casi, il gruppo della tribù è immediatamente tolto di mappa. Ma se la rivolta capita mentre Roma già controlla la provincia, per rimuovere la Tribù è necessario causarle una perdita in battaglia.

Operazioni tribali

Le tribù operano come qualunque altra forza, quando il LAM viene estratto. È il giocatore Etrusco a gestirne le operazioni. Ogni tribù va considerata come una forza autonoma e non è in grado di operare o cercare la collaborazione (Coordination) con altre tribù. Fanno eccezione le forze umbre concesse alla Lega Etrusca che operano come normali unità etrusche. Le tribù indipendenti sono sempre forze a se stanti; non possono mai unirsi in difesa (a meno che non siano alleate di un giocatore) e devono essere attaccate separatamente. Eccezione: le forze umbre citate.

Le tribù attivate sono quasi sempre nemiche di Roma (non amavano lo *Ius ad diripenda Civitates* che il Senato concedeva ai militari). In determinate circostanze esse possono anche diventare alleate degli Etruschi se:

- gli Etruschi hanno il controllo militare della provincia.

- se il proprio livello di Alleanza si trova su una delle caselle Etrusche della traccia. Non serve che il controllo sia anche diplomatico ... basta che sia sulla traccia etrusca.

Quando sono alleate, l'Etrusco può utilizzare uno qualsiasi dei suoi leaders non in mappa per fare operazioni, condurre Collaborazioni (Coordination), intercettazioni e diversioni assieme alla tribù. Nel momento in cui il livello di Alleanza cambia (durante il turno) e diventa neutro o pro-Roma, la tribù ritorna indipendente. Se forze Etrusche sono in gruppo assieme dentro una città, esse immediatamente escono dalle mura, lasciando la tribù indipendente all'interno.

Sconfinamenti

Le tribù autonome possono abbandonare i confini dei loro territori solo per attaccare forze (o condurre assedi) contro città di una provincia loro adiacente. Se poi, a causa della regola della Prosecuzione (Continuation), non riesce a portare a termine tali attacchi, quando si ferma, viene spostata immediatamente (indietro) in un esagono "patrio", il più vicino. I Tribal leaders di riserva non hanno la facoltà di comandare unità diverse dalla propria tribù e le tribù non possono distaccare SP per nessun motivo.

Incursari Etruschi

Gli Etruschi possono liberamente entrare in una provincia che non siano le due Etrurie solo se controllano quella provincia, o se il livello di Alleanza di quella provincia è a favore della Lega. Comunque, se gli Etruschi entrano in una provincia "ostile" - controllata dal Romano o con livello di alleanza pro-Roma o neutro (zero) - e, per qualsiasi ragione, si fermano in quella provincia, la forza etrusca viene immediatamente aggredita dalla tribù di quella provincia. Se la tribù è già attiva usate la forza in mappa. Altrimenti il Romano potrà reclutare leve tribali (come nella tabella apposita). In entrambi i casi, la forza tribale è posta nello stesso esagono dell'armata etrusca, fermatasi, e la attacca. Se lo stop è avvenuto dopo essere entrati in una città a controllo etrusco, la città è posta in stato di assedio.

Qualora gli Etruschi non vincano la battaglia, la forza deve ritirarsi in qualsiasi esagono delle provincie etrusche. Non c'è alcun limite alla distanza della ritirata, ma la clausola 8.37 sulle perdite va applicata.

La leva tribale, da poco organizzata, è rimossa dal gioco indipendentemente dall'esito della battaglia (ma se la tribù era già attiva, può rimanere sulla mappa). Lo stesso accade se è iniziato un assedio: ad assedio terminato la leva tribale, da poco organizzata, è rimossa dal gioco indipendentemente dall'esito (ma se la tribù era già attiva, può rimanere sulla mappa).

I GALLI (i Celti della Padania)

Al tempo i Galli erano nemici degli Etruschi, cui disputavano le terre cispadane. Uno degli eventi casuali degli Augurii è appunto l'invasione dei Senoni e dei Boi. Ovviamente se l'evento capita quando già i Galli sono in mappa, consideratelo un No Event. In altri casi schierate i Galli in mappa secondo il seguente schema:

- Consultare la Tribal Revolt Table per stabilire quanti SP gallici arrivano;
- Schierate l'orda barbara (e il loro anonimo condottiero) in un esagono della Gallia Cispadana, e mettete 2 LAM gallici nel pool. Sarà il Romano a divertirsi con i Galli usando le stesse regole per le tribù, salvo i seguenti casi particolari:

- i Galli non saranno mai alleati di Roma, né mai faranno Coordination con i Romani in attacco e difesa.
- quali incursori i Galli sono trattati come truppe romane (ovvero possono liberamente sconfinare dove vogliono).

Una volta sulla mappa, i Galli vi restano sino a che:

- occupano una delle città della Lega e/o Volterra (Velathri);
- perdono in battaglia

Se accade uno dei due casi i Galli escono dal gioco. La caduta di una delle maggiori città etrusche ed il conseguente saccheggio, provocano la perdita immediata di 8 SP di fanteria etrusca e 3 Cav. SP. a scelta dell'Etrusco.

LOGORIO DA MARCIA

Usando la tabella del Logorio da Marcia (Movement Attrition Cost Chart), sia Romani sia Etruschi beneficiano del "bonus" solo se marciano in provincie che controllavano all'inizio turno.

STRADE

Dall'inizio del gioco, le uniche strade utilizzabili sono le rosse e nei soli tratti colorati in rosso.

EFFICACIA D'ASSEDIO

I due giocatori possono modificare i propri valori iniziali d'assedio. Il SCR (Siege Capability Rating) per tutte le tribù all'inizio è -3.

SACCHEGGI

Ambedue i giocatori possono saccheggiare le città che si arrendono..



DIPLOMAZIA

Controllo delle provincie

Il Romano controlla l'Alto Lazio e la Sabina. Il Basso Lazio è territorio Volscio. L'Alto Lazio è la provincia Caput del Romano. Gli Etruschi controllano le due Etrurie e l'Umbria, e l'Etruria del Sud è la provincia Caput. Le altre provincie sono autonome e senza controlli.

Alleanze iniziali

I livelli iniziali di alleanze sono indicati nella tabella delle Info Provincie.

Il prezzo politico della forza

La crescita di Roma si fondò anche sulla forza e sul trattamento piuttosto duro che Roma riservava a tutti i suoi avversari. Chi si ribellava, chi ne metteva in dubbio l'egemonia, pagava. In breve questo metodo e la capacità di Roma di applicarlo con continuità iniziò ad avere effetti determinanti sui popoli vicini. Pertanto, ogni volta che Roma saccheggia una città in una provincia, accade che:

- Roma ottiene 2 caselle a suo favore per quella provincia
- si tira un dado per ogni provincia adiacente a quella in questione. Se il risultato è pari, aggiungete a Roma una casella, se dispari non accade nulla.

Ambasciatori

Qualsiasi Leader che ha un valore di Diplomazia può fungere da ambasciatore.

REGOLE SPECIALI PER GLI ETRUSCHI

Reclutamento della Lega

Il giocatore Etrusco può tentare una sola operazione di reclutamento per ogni turno, indipendentemente dal Leader che la organizza. Le truppe etrusche sono reclutate nella parte sud della nazione (la parte nord reclu-

tava manodopera di mare).

Eccezione: *in caso di invasione gallica anche la parte nord può attivare un'operazione di reclutamento ad Arretium. In quel turno l'Etrusco potrà reclutare due volte.*

Per reclutare utilizzate la tabella del reclutamento etrusco, tirando il dado. Il risultato del dado è incrociato con la colonna che riguarda il totale delle forze etrusche in campo e il risultato sarà il numero di SP di fanteria/cavalleria reclutato. Le unità reclutate possono essere raggruppate in qualsiasi città controllata dell'Etruria, incluse quelle sotto assedio, ma non a Veio, se assediata.

Leaders Etruschi

Gli Etruschi possono avere sino a 5 Leaders in gioco, dei quali uno deve rimanere nell'Etruria del Nord. Nel corso del segmento (B/3), le elezioni a Roma, il giocatore etrusco può tentare di cambiare due dei suoi Leaders in campo, ma nella tazza deve mettere anche i due che si vogliono cambiare.

Gli Zilath erano magistrati etruschi equivalenti ai Praetores romani, indaricati di piccole missioni militari. Come tutti i leader etruschi pare che le cariche fossero "svalas" cioè "a vita".

Eccezione: *l'Etrusco non può cambiare il Leader presidiario delle terre del Nord, a meno che non sia presente un contingente nemico nella provincia.*

Comando della Lega

Il Lucumone era il Capo religioso e forse anche militare della Lega. In questo scenario ipotetico agisce come comandante in capo.

Nota quasi-storica: *i nomi dei Leaders etruschi sono duri da digerire. Tutti i nomi inclusi sono certamente storici, ma documentati solo dalla tradizione storica latina o da scritte su lapidi. Per alcuni si è optato per le generica gensmentre per altri si è usato l'appellativo tradizionale che, per molti storiografi, non era il nome ma un titolo (Larth = capo, generale; Harunt = principe ecc.). Purtroppo gli Etruschi, a fronte di una civiltà secolare, non hanno lasciato storie scritte, fonti cui attingere notizie.*

REGOLE SPECIALI PER ROMA

Consoli ?

Al tempo non c'erano Consoli ma solo Tribuni, alcuni eletti dal patriziato, altri eletti dal popolo. Non si poteva certo parlare di Tribuni militari di professione, bensì solo di clan familiari economicamente in grado di mobilitare truppe e ufficiali tra i ranghi della famiglia e dei loro "clientes". L'esempio classico è la Legione della gens Fabia, che possedeva i terreni davanti a Veio e che, quindi, era fortemente motivata a spazzare via quella città rivale.

Il sistema The Ancient World è fortemente basato sul sistema consolare, mentre nella nostra epoca comandavano i clans nobiliari (Patrizi), il popolo (Plebei) ... un po' meno e il Senato. Non c'era inoltre necessità di assegnare Imperia sulle provincie, tanto erano limitate. La tentazione di rifare il gioco di Berg è stata forte, ma abbiamo cercato in ve-

ce di adattare le regole già presenti senza forzare la Storia.

Tribuni

Annualmente si eleggevano da 4 sino a 10 tribuni militari, alcuni rappresentanti del Patriziato, altri della Plebe. Il loro numero dipendeva dal numero delle Legioni in campo e quindi dalle guerre in atto. In periodi di pace erano pochi. Non esisteva un'armata consolare, ma tante armate tribunali. Esisteva la carica di Praetor Urbis, capo della guarnigione di Roma. In momenti di difficoltà, quando i Tribuni erano troppi o quando i rovesci militari li facevano cadere in disgrazia il Senato poteva optare per eleggere un Dictator supremo, che aveva il compito di porre ordine nel caos dei comandi.

Nel gioco è necessario dimenticare i riferimenti alle armate consolari e utilizzare i Tribuni con le stesse regole dei Proconsoli.

Ad ogni elezione si eleggono:

- 4 Tribuni militari;
 - il Praetor Urbanus
 - eventualmente Praetors se restano Legioni senza comando.
- in caso di emergenza:
- Dictator e Magister Equitum.

Inter Reges

L'emergenza può anche originare un Interregno, ma tale situazione giunge dalla tabella degli Augurii. L'Interregno genera l'elezione di:

- 3 Inter Reges dei quali uno sarà anche il Praetor Urbanus (in pratica i due consoli).

Dictatores e Emergenze

I Dittatori eletti hanno a disposizione tanti LAM quanto il punteggio dell'iniziativa che possiedono ed 1 LAM aggiuntivo del Magister Equitum.

Minori:

Aggiungere alle regole base:

Qualsiasi armata di 20 SPs o più presente in una provincia adiacente all'Alto Lazio; qualsiasi armata presente nel Basso Lazio; qualsiasi sconfitta subita da una armata romana purché non durante assedio.

Maggiori:

Aggiungere alle regole base:

Occupazione di qualsiasi città laziale (anche Basso Lazio). Non considerare riferimenti alle armate consolari.

Nota: Veio non conta per la determinazione dell'Emergenza a Roma (città occupate a tre esagoni da Roma).



Patrizi e Plebei

I Leader romani di questo scenario possono essere eletti dalla Plebe o dai Patrizi. Per simulare questa eventualità si usano gli LMA dei Tribuni che hanno il riquadro oro (Patrizi) o argento (Plebei). Nel momento delle elezioni saranno estratti prima 4 LMA e poi i 4 Leaders corrispondenti. Sarà possibile che i Tribuni eletti appartengano in maggioranza ad una o all'altra fazione, determinando un orientamento politico in Roma.

Se la maggioranza dei Tribuni è Plebea tutte le funzioni del Senato saranno ignorate. Al contrario in caso di maggioranza Patrizia le regole del Senato sono in vigore nel turno.

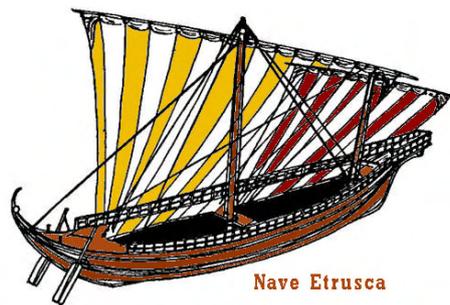
VITTORIA

Il Romano vince automaticamente se:

- occupa e saccheggia almeno due città della Lega tra Veies, Tarquini, Velch, Cluvsin, Vat-luna.

L'Etrusco invece vince automaticamente se:

- assedia Roma dopo aver catturato l'influenza della provincia Sabina oppure se:
- conquista Roma.
- o controlla tutte le provincie in gioco tranne l'Alto Lazio alla fine del 10° turno.



Nave Etrusca

Conclusione

I giocatori più attenti troveranno molte similitudini tra questo scenario e quello sulle guerre Sannitiche e, in effetti, non poteva che essere così se si considera l'attiva partecipazione etrusca a quelle guerre.

Questo scenario è stato creato infatti per portare in primo piano un'antica civiltà di cui poco si è parlato (a causa dell'assenza di fonti scritte). Relegata all'anonimo ruolo di "tribù ???" italica, nel gioco di Berg, questa immensa potenza navale ed economica, aveva il diritto di essere rappresentata almeno come Cartagine. Alla fine lo scenario appare decisamente sbilanciato a favore degli Etruschi, ma ciò serviva ad aiutarli ad assediare Roma.

Chi lo vorrà giocare dorà poi se il Romano è condannato in partenza o se, dopo aver distrutto Veio e magari neutralizzato l'Umbria, il grande Dittatore Furio Camillo riuscirà a distruggere la seconda città della Lega. Naturalmente aspettiamo critiche e correzioni da parte dei lettori (come tutti i challenges di NoTurkeys, anche questo è un sistema aperto alle Home rules).

Ringrazio Richard H. Berg per aver accordato il suo permesso a questo design.

"La potenza degli Etruschi - diceva Livio - era così grande che la fama del loro nome riempiva non solo la terra, ma anche il mare in tutta l'estensione dell'Italia, dalle Alpi allo Stretto di Messina".



Come finirono gli Etruschi?

I Greci solevano dire che gli Etruschi o Tirreni (Tyrsenoi) erano pirati di mare e che le loro donne erano prostitute (perché più libere, stavano a tavola con i maschi e non chiuse nel gineceo come in Grecia). Per molti anni le veloci navi tirreniche dominarono il Mediterraneo. Poi i cartaginesi, alleati degli etruschi, persero le battaglie di Himera e di Cuma, vicino a Napoli contro i greci; gli etruschi persero il controllo del loro mare, il Tirreno. Mai domi, superarono l'Appennino invadendo le terre celtiche e aprirono i porti di Spina e Adria sull'Adriatico alle foci del Po. Fondarono al loro passaggio Bologna (Felsina) e Marzabotto (Misa).

Ma nel 400 i Galli iniziarono a prendersi le rivincite ricacciando gli Etruschi in Toscana. I romani distrussero Veio nel 396, attaccando una alla volta le città etrusche; nel 353 Cere, nel 351 Tarquinia, 310 Arezzo, Cortona e Perugia, nel 265 Volsinii (Orvieto) città dove sembra si incontrassero ogni anno i resacerdoti "Lucumoni" per discutere al Fano di Voltumno.

L'errore degli etruschi fu quello di non intervenire coalizzandosi quando Roma attaccava le loro città, una dopo l'altra; avevano le capacità politiche ed economiche per riuscire a farlo. Dal 250 aC l'Etruria divenne gradualmente una provincia di Roma, ereditando anche la loro notevole flotta. I Romani gradualmente rubarono loro tradizioni e storia, facendola propria ed ammantando di leggenda la fondazione dell'Urbe, che all'origine era soltanto una colonia etrusca chiamata Ruma. Dopo il 40 dC a Roma gli Etruschi rimasti erano personaggi strani, che parlavano una lingua strana e orientale, ma erano tenuti in grande considerazione in quanto ritenuti capaci di predire il futuro. Gli "aruspicci" si affermavano quasi come una professione, tutti importanti indovini etruschi che i romani interrogavano prima delle battaglie.



Dado Tribù (città di piazzamento)									
0,1	2	3	4	5	6	7	8	9	
01-36 Volsci (Casinum)									
2/0	3/1	4/0	5/0	5/1	6/0	6/1	7/1	9/2	
37-45 Picenum (Asculum)									
2/0	4/0	4/1	5/0	5/1	5/2	6/1	6/2	7/1	
46-59 Sabinus (Corfinum)									
2/0	2/1	3/0	3/1	3/2	4/0	4/1	4/2	5/0	
60-81 Samnium (Aesernia)									
3/0	4/1	6/1	8/2	9/3	10/1	11/2	13/3	14/4	
82-97 Umbria (Ariminum)									
1/0	2/0	3/0	4/0	5/1	6/0	6/2	7/1	9/2	
98-00 Falisci e Capenati (Latium - Praeneste)									
2/0	3/0	4/0	5/0	6/0	6/1	6/2	7/0	7/1	
Augurii Gallici									
4/1	8/2	12/3	16/4	20/5	22/6	24/6	25/5	25/7	

Tabella del Reclutamento Etrusco						
SP Totali Sanniti						
DR	<50	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
0	0	0	0	0	0	0
1	3/0	0	0	0	0	0
2	6/0	3/0	0	0	0	0
3	8/1	6/0	3/0	0	0	0
4	11/1	8/1	6/0	3/0	0	0
5	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0	0
6	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0	3/0
7	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1	6/0
8	21/3	18/3	16/2	13/2	11/1	8/1
9	23/4	21/3	18/3	16/2	13/2	9/1

#/# = Numero di SP di fanteria / cavalleria reclutati. La dimensione massima dell'esercito Etrusco è 100 SP.

Tabella della Rivolta Tribale	
Dado	Risultato
0-7	Nessuna Rivolta
8+	Rivolta. Tirate sulla Tabella della Rivolta Tribale

DRM -MODIFICATORI AL TIRO DI DADO = +1 Per ogni legione (oltre il numero di 4) fuori da province controllate (militarmente o diplomaticamente) dal romano.



TAVOLA INFO PROVINCE

Scenario We ... the Great People !
Vademecum del viaggiatore
Reclutamento annuale

Provincia	valore Alleanza	a favore di	fant/Cav	Contingente
Alto Lazio	Caput	Roma	0 / 0	n/a
Sud Etruria	Caput	Etruschi	0 / 0	n/a
N. Etruria	4	Etruschi	5 / 2	etruschi
Umbria	4	Etruschi	5 / 1	italian
Ariminum [2708], Fanum Fortunae [2908], Sena Gallica [3008] non esistono				
Sabinia	4	Roma	10 / 1	italian
Piceno	0	Neutral	2 / 0	italian
Ancona [3107] non esiste				
Basso Lazio	0	Neutral	3 / 1	italian
Sannio	1	Etruschi	8 / 2	Sanniti

Tutte le città Medie hanno un IDS di 4. La "Roman Italy" include Alto e Basso Lazio (anche e nonostante i Volsci) e la Sabinia.



POPOLARITA' DELLE MAGISTRATURE (storico) dei leaders forniti nello scenario

6 presenze - L. Furius Medullinus
5 - L. Valerius Potitus - Manlius Vulso Capitolinus
4 - T. Fabius Ambustus - M. Furius Camillus - Cn. Cornelius Cosus - C. Iulius Iullus - M. Aemilius Mamercinus - Postumius Albinus Regillensis
3 - Q. Servilius Fidenas - Manlius Sergius Fidenas
2 - P. Maelius Capitolinus - Q. Sulpicius Camerinus Cornutus - Licinius Calvus Esquilinus - Cornelius Maluginensis - M. Valerius Maximus - L. Titinius Pansa Saccus - P. Cornelius Scipio
1 - Cn. Genucius Augurinus - L. Verginius Tricostus



TABELLA DEGLI AUGURII

tiro dei dadi	Evento
00 - 02	IRA DEGLI DEI: un violento terremoto scuote il Centro Italia con epicentro a Bolsena. Tirate un dado per ogni forza presente in città delle provincie del Lazio, Sabinia, Piceno, Umbria, Etruria Sud e Nord. Dividete il risultato per 2 e ottenete la % di perdite subite (round up). 0 = no effect.
03 - 13	ORACOLO: "Veio cadrà quando il lago di Albano sarà prosciugato!" Il giocatore Romano deve sbandare una Legione ed inviare la truppa ai lavori per lo sbancamento del lago. A Roma costruita una macchina d'assedio.
21 - 45	RIVOLTE TRIBALI. l'Etrusco tira sulla Tabella della Rivolta tribale per determinare chi si ribella e le forze in campo.
46 - 49	DISSENSI TRA TRIBUNI. Il senato convoca i Capi a Roma. Tirare un dado. Con risultato di 0 - 4 il Senato fa soltanto rimproveri generici, con 5 - 7 due tribuni sono sostituiti pescando dal Pool (tirare il dado per i tribuni presenti, chi fa i numeri più bassi esce); con 8 - 9 viene dichiarato l'Interregno (vedi 78-80).
50	RIVOLTA DEI VOLSCI. Due Legioni Romane si spostano nell'Alto Lazio per tutto il turno. Eventualmente creare Pretori.
51 - 53	QUARTIERI INVERNALI I Romani costruiscono una macchina d'assedio. Gli etruschi anche ... se tirano con il dado un numero da 7 a 9.
54 - 58	COMIZI CON RISSE le elezioni a Roma sono dichiarate non valide e si elegge seduta stante un Dittatore ed il Magister Equitum.
59 - 60	SEDIZIONE NOBILIARE A ROMA . Tutti i Tribuni Plebei escono dal gioco sostituiti da altrettanti patrizi.
61	CONVOCAZIONE DELLA SACRA LEGA al Fano di Saturnia. Tutti i comandanti Etruschi a Saturnia. Il Lucumone raggiunge l'armata più vicina a Roma e tutti i comandi sono estratti ex-novo.
62 - 69	ESERCITO CELTICO invade l'Etruria. Vedi regole sui Galli.
70	MERCENARI. Roma organizza una legione di Mercenari greci e campani (usare pedine greche) di 8 SP + 2 Cav. SP ed assegna un Pretore per il comando
71 - 75	LEGIONE ALBANA. Roma organizza una Legione di Sabini al comando di un Pretore. Porre 10 SP di sola fanteria ad Alba.
76	CADE LA FORTEZZA DI ANXUR. Roma invia in Alto Lazio un Tribuno scelto dal giocatore a sedare la rivolta. Fermo nella provincia per tutto il turno.
77	CASSE ERARIALI ESAURITE. Nuovi tributi imposti e sdegno dei Tribuni della plebe. Un Tribuno della Plebe va rimosso dal gioco e 8 SP di fanteria e (a scelta) o 2 SP di cavalleria o una macchina d'assedio sono posti in Roma.
78 - 80	INTERREGNO. Il Senato, considerata la grave situazione della disciplina interna, restaura il potere consolare dichiarando l'Interregno. Tutti i Tribuni sono destituiti dalle loro cariche e sono nominati tre tribuni consolari: Lucius Valerius Potitus, Servilius Fidenas e Marcius Furius Camillus (con funzioni di Praetor Urbis)
81 - 83	RIVOLTA DEI FALISCI E CAPENATI. Ad Alba in Sabinia sorge un'armata italica di 5 SP + 1 SP cav. al comando di un Leader Etrusco (estrarre se esiste) o italico anonimo. La provincia Sabina va ad Alleanza 0 sino alla sconfitta dei rivoltosi.
84 - 86	TRADIMENTO NEL SENATO? I plebei accusano i Tribuni Patrizi di tradimento. Tirate un dado: 1 - 6 non accade nulla 7 - 9 i Tribuni Patrizi sono condannati ma le loro influenti amicizie fanno sì che debbano solo abbandonare il comando. Rimpiazzateli con nuovi Leaders, e riponeteli tra quelli eleggibili. 0 - sono condannati e giustiziati. Ovviamente non potranno più tornare in gioco.
87 - 88	LEVA STRAORDINARIA. Latini, Equi ed Ernici si arruolano in una nuova Legione Romana con sede a Praeneste al comando di un Tribuno della Plebe (scelto tra quelli già sulla mappa) che a sua volta cede il comando ad un nuovo Pretore. Tirare due dadi uno per i SP di fanteria ed uno per quelli di cavalleria (dimezzare il risultato e arrotondare per eccesso).
89 - 90	ELEZIONE DICHIARATA NON VALIDA. Se è stato scelto un Dittatore in questo turno, rimuovetelo. Il Senato ha trovato irregolarità nel processo di elezione. Rimuovete sia il Dittatore che il Magister Equitum. Scegliete immediatamente un nuovo Dittatore ed un nuovo (se possibile) Magister Equitum. Ripetere l'elezione dei Tribuni in assenza del Dittatore.
91	FURIO CAMILLO. Prende il potere con una congiura del Senato e nomina Magister Equitum Publius Cornelius Scipio. Tutti i tribuni sono rimossi. Due Legioni sono al comando di Camillo, altre due di Scipione ed il resto assegnate a Pretori accomodanti.
92 - 95	BEL TEMPO, BUON RACCOLTO IN ITALIA. Spostate di una colonna in su quando tirate per l'Attrito di Movimento ed Inerzia, sottrarre uno dal tiro di dado per l'Attrito da Assedio per le unità assedianti (solamente) per il resto del turno.
96 - 98	SICCITA' IN ITALIA. Spostate di una colonna in giù quando si tira per l'Attrito di Movimento ed Inerzia (6.43) per il resto del corrente turno.
99	VEIO SI ARRENDE. I Romani sono entrati grazie ad una galleria sotterranea scavata nel tufo. Il senato consente il saccheggio. La guarnigione Etrusca è eliminata.



Wargame e Guerra Civile Americana

Prologo

La Guerra Civile Americana è stata senza dubbio uno degli avvenimenti più importanti del XIX secolo; attraverso un terribile conflitto durato quattro lunghi anni dal 1861 al 1865 che ha contrapposto gli stati del nord fedeli all'unione agli stati secessionisti del sud, ha forgiato una nazione, che ha preso coscienza della propria forza e del ruolo da assumere nel mondo.

Prima di quegli anni tremendi gli Stati Uniti non erano ancora la nazione che conosciamo oggi, gli stati che la componevano erano molto più indipendenti dal governo centrale e la costituzione gli permetteva di poter abbandonare l'unione se lo ritenevano giusto e opportuno.

Molti studiosi ritengono che fu più una guerra tra stati (war between the states) che non una vera e propria guerra civile o di secessione; infatti oltre ad essere degli stati indipendenti gli uni dagli altri vi era anche una componente sociale, economico e culturale a determinare un contrasto notevole tra gli stati del nord e quelli del sud; a fine guerra il vinto sud fu trattato alla stregua di una nazione nemica e occupato militarmente per una decina d'anni.

Il nord, più popolato, con l'utilizzo della macchina a vapore, aveva cominciato quel processo di industrializzazione che lo porterà nel breve giro di un decennio a diventare una potenza industriale al pari dell'Inghilterra e della Francia; mentre il Sud era ancora legato ad uno stile di vita arretrato, con l'economia principalmente agricola dipendente ancora dalla schiavitù.

La corsa verso i territori liberi dell'ovest venivano visti dal nord come una naturale espansione per le proprie ambizioni economiche, mentre il sud temeva che tale espansione avrebbe irrimediabilmente messo prima o poi in minoranza la propria autorità, che i grandi uomini di stato erano sempre appartenuti all'élite sudista. Ma nelle elezioni presidenziali del novembre del 1860 i grandi politici del sud non ci sono più a rappresentarlo e presidente degli Stati Uniti diviene il filo nordista Lincoln.

Tali fatti determineranno la secessione della Carolina del Sud il 20 dicembre del 1860 e

tra il gennaio e il febbraio del 1861 seguiranno gli stati di Mississippi, Florida, Alabama, Georgia, Louisiana e Texas. I rappresentanti dei rispettivi stati secessionisti si riuniranno in Montgomery, Alabama, il 04 febbraio 1861 e daranno vita ad una nuova nazione: Gli Stati Confederati d'America, con la creazione di una costituzione, molto simile a quella dell'unione, e di una bandiera: la Stars and bars.

Dopo qualche tentativo, da una parte e dall'altra, di mediare la situazione, il 12 aprile 1861 con il bombardamento da parte

tando la gittata e la potenza di fuoco, rendendo anacronistiche le cariche di cavalleria.

Durante una sola battaglia della Guerra Civile Americana si sparavano più munizioni che in tutte le guerre Napoleoniche; il generale unionista Sherman, nella campagna di Atlanta, arrivò ad utilizzare in un solo giorno il carico di munizioni di quaranta carri ferroviari. La ferrovia consentiva anche il rapido spostamento dei soldati dove ce ne fosse stato bisogno, esemplare è la prima battaglia di Bull

Run, o prima Manassas secondo i confederati, dove l'armata sudista di J.E. Johnston, forte di circa 10.000 uomini, dislocata nella valle dello Shenandoah, si unisce all'armata di P.G.T. Beauregard utilizzando la Manassas Gap Rail Road, portando un leggero vantaggio numerico ai confederati rispetto all'armata unionista di Irvin McDowell. Anche le navi e i battelli fluviali passarono dalle vele alle caldaie a vapore, rendendole più veloci, e successivamente furono corazzate con le piastre di ferro, rendendole invulnera-



sudista di Fort Sumter nella rada di Charleston, Sud Carolina, iniziò la guerra. Successivamente nella Confederazione confluiranno gli stati di Virginia, Arkansas, Nord Carolina e Tennessee.

Da un punto di vista prettamente militare la guerra civile americana si può considerare a ragione la prima guerra moderna. Grazie alla macchina a vapore era possibile produrre in grandi quantità tutto il necessario per la truppa: il cibo, il vestiario, le armi e le munizioni e trasportarlo molto velocemente grazie alla ferrovia. Le canne dei fucili e dei cannoni divennero ad anima rigata, aumen-

tati ai proiettili della maggior parte dei cannoni. Strategicamente la Guerra Civile Americana si presta ottimamente al wargame, infatti sono stati concepiti dei giochi che simulano l'intera guerra, che sono considerati delle pietre miliari e che andremo ad analizzare. Simulano le peculiarità sopradescritte del conflitto: il potente nord, militarmente e numericamente, deve trovare la strategia migliore per avere ragione del "debole" sud e stritolare lentamente la confederazione secondo il Piano Anaconda (vedi immagine) suggerito dal Comandante in Capo dell'esercito Unionista Winfield Scott, sfrut-

tando l'assoluta superiorità navale unionista, bloccando i porti sudisti e quindi la vendita del cotone all'Inghilterra e la conseguente implosione sudista per mancanza di denari.

Inizialmente il nord non possiede, nei posti di comando, uomini in grado di portare a compimento tale piano, mentre da parte sudista, per tradizione, abbondano i leader in grado di portare scompiglio nelle linee nordiste.

Pertanto la strategia nordista è quella di non avere fretta e stringere lentamente la morsa...ma non troppo lentamente che potrebbe essere troppo tardi.

Mentre la strategia sudista è quella di resistere il più possibile cercando di effettuare delle sortite che rallentino il nordista e non portino troppe perdite.

Passiamo all'analisi dei cinque più prestigiosi giochi strategici inerenti l'intera Guerra Civile Americana, in rigoroso ordine cronologico.

tre porzioni di mappa il colpo d'occhio è notevole. Le pedine sono anch'esse in stile anni '70: semplici ma efficaci con i simboli nati per le fanterie mentre i leader e gli HQ presentano i nomi storici.

Il sistema di gioco non è troppo complicato, le idee che l'hanno reso celebre sono:

la **Production Spiral**, una tabella a forma di spirale che permette di seguire la produzione delle unità e di portarle sulla mappa una volta terminato il ciclo di formazione dell'unità stessa;

i **Leaders**, che permettono di muovere le unità da combattimento sulla mappa; ogni leader presenta tre valori: Iniziativa, Comando e Combattimento e sono ricavati dal comportamento storico del leader stesso, per esempio Lee e Grant hanno valori migliori rispetto a Bragg e McClellan.

I leader permettono l'attivazione delle unità sulla mappa: all'inizio di ogni turno di gioco entrambi i giocatori estraggono casualmente un chit da una coppa opaca, il numero stam-

stanze, non potendo muovere tutte le unità sulla mappa, potrebbe fare comodo rischiare tale strategia.

Dopo la fase di movimento viene quella di combattimento, che non è automatico; i leader che volessero attaccare devono lanciare il dado sulla propria iniziativa.

Una volta terminato il combattimento inizia il turno del giocatore che ha perso l'iniziativa all'inizio del turno, che potrà così muovere e combattere a sua volta.

Ogni quattro turni si ha il **Turno Strategico**, che permette a entrambi i giocatori di compiere alcune azioni speciali quali gli assedi di forti/fortezze, l'uso dei Punti Produzione per mobilitare nuove unità e/o rifornire depositi carriaggi e HQ, portare in mappa, casualmente, i leaders e gli HQ.

Una delle difficoltà del gioco, sia per il nordista che per il sudista, è quella di abbinare il leader ritenuto migliore all'HQ desiderato, quindi ci vuole una bella pazienza, ma anche questa fa parte del gioco, rende il gioco godibile e storicamente valido.

Sono previste delle regole navali per il movimento nei mari e lungo i fiumi, il trasporto truppe e il combattimento. Gli errata sono numerosi e bisogna districarsi

Nel 2004 la Decision Games ha ripubblicato il gioco, migliorando ed eliminando alcuni errori nella mappa, ma per le regole gli aficionados della versione SPI non sono stati contenti, infatti se sono state eliminate una parte delle vecchie errata ne sono state create delle nuove; insomma una volta che si produce una nuova edizione sarebbe opportuno farlo nel migliore modo possibile. Ma questo è un altro discorso.



War Between the States

Il primo gioco di cui ci occupiamo è War Between the States, è ideato da Irad B. Hardy e prodotto dalla SPI nel 1977; è considerato un Monster Game, non tanto per il numero di pedine (1200 totali) che sulla mappa in contemporanea non se ne hanno tante, ma per lo spazio che occupano le tre mappe standard e le carte e tabelle che ne raddoppiano quasi la superficie di gioco, ma soprattutto per il tempo necessario a giocarlo. I Turni sono settimanali (!!!) e per completare i quattro anni del conflitto occorrono circa 200 Turni!

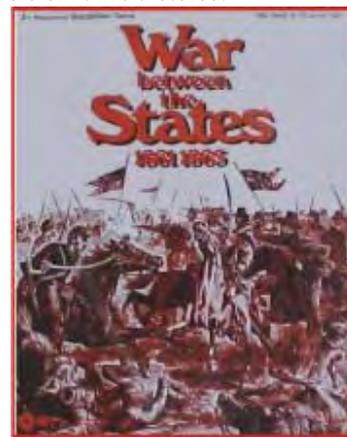
Un esagono sono circa km. 25 e le principali unità militari sono Brigate e Divisioni.

La mappa è disegnata da Redmond A. Simonsen nello stile tipico SPI degli anni '70, sobrio ed elegante; una volta assemblate le

pato sulla pedina pescata dirà chi ha l'iniziativa per quel turno e quanti leader sulla mappa si potranno muovere. Nel primo anno di gioco il numero sul chit è compreso tra lo 0 e il 3 ma nel 1863 questo sarà compreso tra il 2 e il 7, e ciò simula che con il progredire del conflitto aumentava l'esperienza operativa e conseguentemente anche la capacità di impartire ordini a più unità.

I giocatori hanno la possibilità di attivare i leaders anche attraverso l'iniziativa: si lancia un dado e se il numero così ottenuto è uguale o inferiore al valore di iniziativa, quel leader può muovere.

Risulta importante valutare se conviene utilizzare i punti valutato "sicuri" per i leader meno virtuosi e rischiare l'iniziativa per i leader migliori; a seconda delle circo-



A House Divided

A House Divided è lo strategico sulla Guerra Civile Americana prodotto dalla GDW nel 1981, a cui seguirà una seconda edizione nel 1989 e una terza, a cura della Phalanx Games, nel 2002.

Il design è di Frank Chadwick, e la prima caratteristica che lo rende particolare è la mappa che presenta i box al posto dei soliti esagoni.

I turni sono mensili, e solo l'inverno ne dura due, le unità militari vanno dai 7000-10.000 soldati per le cavallerie e tra i 10.000-

15.000 soldati per le fanterie. La mappa, oltre alla caratteristica dei box, è cartonata ed è formata da 4 mappette in formato A4 che si incastrano tra loro; i box sono colorati di grigio e blu e sono uniti tra loro dalle strade, linee nere, e dalle ferrovie/strade, linee rosse; il background è verde tranne per la zona montuosa degli Appalachians che risulta marroncina; insomma niente di che, diciamo molto essenziale.



Le pedine sono solo 160 e si capisce che una delle prerogative del gioco è la semplicità, con le sue 12 paginette di regole base, scritte con caratteri molto grandi, e 6 pagine di regole avanzate. Proprio per la sua semplicità di apprendimento è un gioco popolare non solo tra i giocatori di wargame.

I turni sono rigidi, nel senso l'unionista inizia sempre per primo, e sono suddivisi nelle fasi di: Movimento, Combattimento, Promozioni e Reclutamento.

All'inizio del movimento si tira un dado, e il numero così ottenuto rappresenta il numero di marce consentite per quel turno, vale a dire che se si tira un 5 si potranno muovere 5 stacks (ndr ammassi, cataste... è tosta tradurlo) di pedine, e se si tira 1 si avranno comunque due marce.

Le fanterie muovono di un box lungo la strada e di due box lungo la ferrovia e lungo i fiumi; le cavallerie muovono sempre di due box e in certe circostanze possono saltare box nemici; è vietato muovere attraverso vie diverse.

Il combattimento avviene quando in un box sono presenti unità nemiche; inizia il difensore "sparando" un dado per ogni unità amica presente nel box verso una unità nemica prescelta; se il lancio del dado ottiene un numero uguale o inferiore al valore di combattimento della pedina che fa fuoco, la pedina nemica è colpita e la si gira dal suo lato bianco, e se fosse già bianca sarebbe eliminata.

Dopo il primo round di combattimento, se lo stesso non è terminato, si possono portare rinforzi da box adiacenti e collegati e continuare la battaglia, oppure ritirare le proprie pedine, concedendo la vittoria dello scontro all'avversario.

Vincere una battaglia permette di promuovere una delle pedine che hanno contribuito

alla vittoria; una pedina di Milizia verrà promossa a Veterana e una pedina Veterana verrà promossa a Truppa Scelta (Crack). Il valore di combattimento aumenterà e nel caso delle truppe scelte si avrà anche un valore di difesa.

Nella fase di reclutamento si lancia un dado e il numero ottenuto è il numero di milizie che possono entrare in gioco e che verranno dislocate nelle città di reclutamento amiche.

Le Condizioni di Vittoria prevedono che l'unionista controlli le città sudiste di New Orleans, Mobile, Atlanta, Memphis, Charleston, Wilmington e Richmond.

Mentre il sudista per vincere deve ottenere una delle seguenti tre condizioni: 1) conquistare Washington; 2) avere un numero di punti reclutamento superiore all'unionista, e ciò vuole dire conquistare le città unioniste e quelle neutrali; 3) evitare la vittoria unionista alla fine del gioco.

Nonostante la semplicità del regolamento il gioco non è per nulla banale; alcuni estimatori l'hanno definito uno scacchi con i dadi.

La Phalanx, con la sua edizione del 2002, ha migliorato tantissimo la grafica scarna del gioco originale, e ha mantenuto inalterato il funzionale sistema di gioco.



The Civil War

The Civil War è considerato dai wargamers non solo la miglior simulazione della guerra civile americana, ma uno dei migliori design di sempre. È ideato da Eric Lee Smith e prodotto dalla Victory Games nel 1983.

I componenti del gioco sono al di sopra della media del periodo, come per tutti i prodotti della VG.

La mappa ricalca lo stile SPI tardo anni '70 ed è ben curata nei dettagli, presenta una colorazione blue chiaro per gli stati nordisti, grigio chiaro per quelli sudisti e bianco per quelli neutrali, e ciò aiuta a individuare facilmente i propri territori; i confini tra gli stati sono delineati con una linea rossa; i fiumi navigabili si distinguono da quelli non navigabili per una colorazione blue scura; le zone montagnose sono marroni, le zone boschive sono verdi con il tipico simbolo del bosco, le paludi verde chiaro con il tipico simbolo; le principali città sono evidenziate da

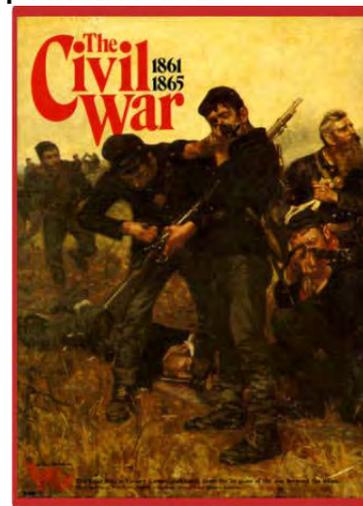
un pallino rosso e le capitali di stato da un pallino rosso più grande con una stella bianca; si trovano dei simboli di fortezza prestampati sulla mappa a rappresentare quelle fortificazioni preesistenti all'inizio del conflitto e sono dislocate lungo le coste; le linee ferroviarie sono rappresentate da linee nere.

Anche le pedine sono essenziali nei loro tratti grafici, ma allo stesso tempo eleganti; le truppe di terra sono rappresentate dalla silhouette di uno o più omini con il fucile e colorate di grigio o di blue a seconda dell'appartenenza e hanno un valore di forza generico; i leader hanno il nome storico stampato nella parte superiore della pedina e presentano tre valori: l'iniziativa che corrisponde al numero di punti comando da spendere per attivarlo, l'iniziativa d'armata solo per i leader a tre o quattro stelle che comandano un'armata, valore tattico che modifica il combattimento; le corazzate rappresentano le singole unità storiche con tanto di nome.

Un esagono sono circa km. 40 e un punto forza circa 5.000 uomini; un turno corrisponde a due mesi tranne quelli invernali che equivalgono a quattro mesi.

Le regole sono discretamente voluminose e arricchite dai commenti storici del designer che spiega le motivazioni che l'hanno indotto a creare tali regole; inoltre sono presenti esempi descrittivi e figurati utili alla comprensione delle regole stesse. Le meccaniche di gioco sono innovative e consentono una grande interazione tra giocatori.

Il cuore del sistema è dato dai Punti Comando, che vengono determinati nell'apposita Fase di Comando di ogni turno, nella quale i due giocatori scelgono segretamente tra i tre teatri d'operazione East West e Trans-Mississippi quale sarà il teatro primario il secondario e il terziario; dopodiché ognuno lancerà due dadi e verificherà nella Command Point Table quanti punti comando riceveranno per ogni teatro d'operazione; i punti comando così guadagnati varieranno per il primario tra 6 e 4, per il secondario tra 4 e 3, e per il terziario tra 2 e 1.



Inoltre esistono anche dei punti comando discrezionali che variano tra 3 e 1 e che posso-



no essere utilizzati in qualunque teatro. Solo l'unionista riceve dei punti comando navali. I punti comando così acquisiti verranno utilizzati nella **Fase d'Azione**, la quale comprende una serie variabile di impulsi. Ogni giocatore lancia due dadi e chi ottiene il valore più alto vince l'iniziativa e comincia prima quell'impulso; inoltre si deve segnare nell'apposita tabella la differenza di punteggio tra i due lanci di dado per l'iniziativa, che segnerà il massimo numero di punti comando spendibili per quell'impulso. Durante il proprio impulso si potranno spendere i punti comando per muovere le unità, e/o portare rinforzi in mappa, creare armate, creare forti e/o fortezze, costruire depositi dei rifornimenti e corazzate per il sudista. Quando il primo giocatore avrà terminato il proprio impulso toccherà all'avversario, e una volta che anche quest'ultimo avrà terminato si passerà al nuovo impulso e si lanceranno nuovamente due dadi per stabilire l'iniziativa e la quantità dei punti comando spendibili nel nuovo impulso. Il turno può terminare in due modi: 1) i giocatori hanno terminato i punti comando e non hanno più rinforzi da portare sulla mappa 2) se i giocatori ottengono lo stesso valore durante il lancio di dadi per l'iniziativa entrambi riceveranno punti comando supplementari per ogni teatro, e contemporaneamente verrà fatto avanzare di uno spazio il marker nella relativa tabella dell'uso dei punti comando; però se il numero uguale è presente all'interno di tale spazio il turno terminerà immediatamente.

I Leader sono le unità operative più importanti presenti sulla mappa in quanto permettono di muovere forze militari consistenti con la spesa dei punti comando pari al valore di iniziativa del leader stesso; i leader 1 stella muoveranno fino a 2 punti forza, i leader 2

stelle muoveranno fino a 6 punti forza e quelli a 3 e 4 stelle possono comandare le armate e muovere fino a 25 punti forza. I leader migliori per muovere spenderanno due punti comando invece dei tre dei comandanti meno validi. I valori sono assegnati in base all'effettiva corrispondenza storica. All'inizio del gioco i sudisti hanno leader migliori degli unionisti che dovranno attendere non poco per vederne qualcuno decente. Dopo ogni battaglia i leader a 1 stella possono essere promossi a 2 stelle, poi da 2 a 3 e da 3 a 4, ovviamente se esiste la relativa pedina sostitutiva, e soprattutto se non muoiono durante la battaglia stessa, e non è inusuale. Un leader a 3 stelle ha la facoltà di creare armate; la quale è rappresentata da una pedina con il nome storico a seconda del teatro d'operazioni e permette di poter muovere un quantitativo di punti forza ancora maggiore come da tabella delle armate, e di disporre dei valori tattici dei leader ivi presenti. I leader di cavalleria conferiscono alla forza da essi comandata lo status di cavalleria e come tale muovono più veloci, possono ritirarsi prima del combattimento e tagliare le linee di rifornimento al nemico; all'inizio del gioco le unità di cavalleria sono una prerogativa del sudista che dispone di ottimi leader che deve cercare di sfruttare nel modo migliore.

Le armate possono reagire nel momento in cui una forza nemica si attiva in un esagono adiacente e all'occorrenza possono addirittura anticipare un attacco nemico diventando l'attaccante.

Per combattere si deve entrare nell'esagono del nemico e si determina prima il differenziale numerico delle due forze e successivamente si lancia un dado nella Tabella di Combattimento; i risultati possono essere una demoralizzazione o la perdita da 1 a 3

punti forza, pertanto difficilmente risulteranno decisivi, ma piuttosto logoranti come accadeva storicamente.

Esistono delle regole navali alquanto accurate per il controllo dei fiumi navigabili, per il blocco dei porti sudisti da parte unionista, per la costruzione di corazzate sudiste, combattimenti navali, trasporti navali, assalti anfibi, navi corsare confederate.

Importante anche assicurare delle linee di rifornimento valide, molte azioni non si possono intraprendere se non si è riforniti o si incorre in malus che possono danneggiare; importante garantirsi il controllo delle linee ferroviarie per rifornire le proprie unità.

La vittoria si ottiene accumulando i punti vittoria che si ottengono controllando le città punti vittoria presenti in ogni stato, per il controllo degli stati, affondare le unità mercantili unioniste, isolare Washington, e per l'utilizzo della Tabella di comando.

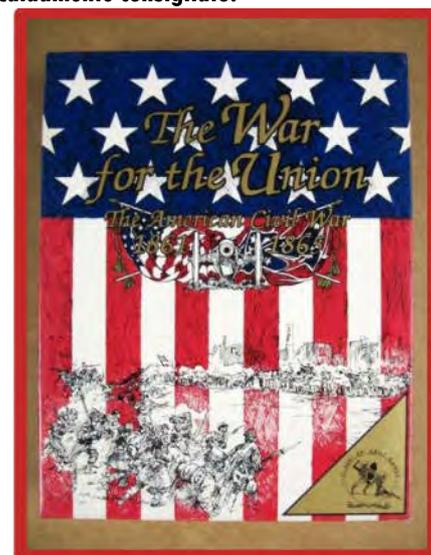
Se durante il corso del gioco il sudista occupa Washington la partita termina immediatamente con la vittoria di quest'ultimo, oppure alla fine del turno 17, elezioni presidenziali del 1864, se la differenza dei punti vittoria è 49 o meno vince il sudista altrimenti si continua fino al turno 19, l'ultimo, vittoria marginale unionista con 75 punti di differenza, marginale sudista con 74 punti.

Esiste una seconda mappa opzionale, che si colloca al fianco del Trans-Mississippi, che permette di simulare il Far West con tanto di Rangers e Indiani, ma non è un gran che.

Mi sono soffermato alquanto nell'analisi del gioco in quanto merita davvero di essere giocato, anche da parte di chi non è un fan del periodo storico in oggetto.

E' un sistema ricco che mette a dura prova la strategia dei migliori giocatori.

Caldamente consigliato.



The War for the Union

La Clash of Arms ha prodotto nel 1992 The War for the Union con il design di Robert Beyma, e probabilmente è uno dei più bei prodotti grafici di sempre.

La mappa è disegnata da Rick Barber, ed è

talmente bella che la si potrebbe incorniciare e appendere alla parete, nello studio o nel salone, e rimirla per delle ore. I colori pastello utilizzati si amalgamano tra loro; il mare blue scuro nei pressi delle coste diventa chiaro offrendo l'effetto della profondità marina verticale; sembra di vedere le spiagge sabbiose di Pamlico Sound; i ripidi costoni del Mississippi; le paludi della Louisiana; le casette delle città più popolose come Mem-

E' arricchito da regole navali che comprendono la costruzione delle navi e delle batterie costiere e fluviali; rifornimento, ferrovia, ecc. Anche qui i leader sono fondamentali per lo spostamento delle grandi masse grigie e blue.

L'ho giocato un paio di volte con piacere, ma il Civil War della VG è di un altro livello.

For the People

Qualche vecchio Grogard inorridirà a vedere questo titolo in questa rivista, ma il For the People secondo me è un grande gioco!

E' creato dalla Avalon Hill nel 1998, ed è uno degli ultimi giochi prodotti dalla grande azienda di Baltimora, e il design è di quel geniacio di Mark Herman.

Dopo la chiusura della Avalon Hill, i diritti del gioco vengono acquisiti dalla GMT che lo ripubblicherà nel 2000 migliorandone la grafica e aggiornando le regole.

La prima peculiarità è che trattasi di un gioco con le carte, card-driven, che guidano le azioni intraprese dai giocatori; la seconda particolarità è data dalla mappa con i box al posto degli esagoni. Già, carte e box, per alcuni wargamers è un pò come l'aglio e

l'unione e marrone per la confederazione. Le carte riportano dei disegni o dagherrotipi del periodo della guerra civile; per esempio la carta evento n° 54 dal titolo Csa Virginia è rappresentata dal dagherrotipo della corazzata confederata ancora nel bacino dove fu costruita.

Le meccaniche sono comuni ad altri giochi card-driven: vengono distribuite un certo numero di carte per ogni giocatore, 4 il primo turno, 5 il secondo, 6 il terzo e 7 dal quarto in su.

Le carte possono essere usate come Operazionali o come Eventi.

Il modo operativo permette di muovere le unità sulla mappa, costruire forti, creare armate, dimettere leader, mettere Controlli Politici sulla mappa.

Il modo evento utilizza quanto descritto sulla carta stessa, e può essere un fatto politico, economico o militare.

Anche in For the People i leader la fanno da padroni e come al solito all'inizio del gioco i sudisti sono migliori dei nordisti. Per muovere un leader, e la forza da lui comandata, bisogna attivarlo con una carta operativa che abbia un valore di attivazione uguale o superiore al valore di attivazione del leader stesso.

I punti movimento variano a seconda dell'entità della forza: l'Armata fino a 15 Punti Forza muove di 6 spazi, il Corpo fino a 6 PF muove di 8 spazi, la Divisione fino a 3 PF muove di 5 spazi, e la cavalleria di un PF muove di 10 spazi.

Le carte evento Major e Minor Campaign permettono di muovere rispettivamente tre e due forze nello stesso round di gioco.

E' previsto il movimento ferroviario e tutta una serie di regole navali che ne regolano il movimento, gli assalti anfibi, le corazzate confederate, le mine, e il primo sottomarino della storia navale: l'Hunley.

Bisogna prestare attenzione alle linee di comunicazione che permettono di rifornire le

unità, le unità che finiscono fuori rifornimento subiranno due volte l'attrito durante la omonima fase.

Come per gli altri giochi il nordista per vincere deve imperversare nella Confederazione e conquistare almeno 10 stati sudisti.

In definitiva un bel gioco, semplice scorrevole e divertente, ma non... banale.



phis o New Orleans; il marroncino e verde scuro degli Appalachi; ogni esagono è un campo coltivato; le scritte sulla mappa sono nello stile dell'epoca; e quella dedica di Rick Barber: "for my Brothers in the field".

Anche le pedine sono stupefacenti. Le fanterie hanno la silhouette di un soldato con tanto di uniforme e fucile, e per lo più hanno pose e colori tutte diverse tra loro; le cavallerie presentano un soldato a piedi che tiene il suo cavallo per la briglia; i leader hanno nel retro della pedina il vero volto del comandante che impersonano; le navi e le corazzate sono dei piccoli goiellini con la silhouette delle stesse; le batterie fluviali e costiere idem; più le pedine dei forti.

Sono presenti anche delle pedine di unità Francesi e Inglesi per un ipotetico intervento straniero, e non potevano mancare le pedine di corazzieri con tanto di...corazza!

Insomma che si può volere di più? Anche che sia un bel gioco?

La scala è grosso modo quella di The Civil War, un esagono circa km. 40 e 1 punto di forza circa 5.000 uomini.

Il sistema di gioco lo definirei ordinario... ma con professionalità. Niente di innovativo, anzi il sistema è il classico IgoUgo, prima muove il giocatore A e poi il giocatore B senza nessuna interazione particolare. Le fasi sono nel classico ordine: rifornimento, movimento, combattimento e amministrativa.

Una particolarità è data dalla promozione delle unità militari, in stile A House Divided, una volta all'anno in Aprile le milizie diventano volontari e i volontari divengono veterani.



l'acquasanta per i vampiri...

La grafica della seconda edizione è in stile GMT, gradevole ed accattivante, ma anche quella della Avalon non era male.

La mappa ha un background chiaro tra il verdino e il nocciola, per far risaltare i box e le varie vie di comunicazione tra di essi. Le unità militari hanno la silhouette colorata di un soldato con fucile, con lo sfondo blue per



I migliori ed i peggiori Generali della Guerra Civile Americana

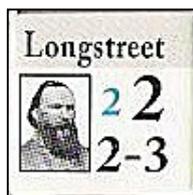
Probabilmente i giocatori di wargame italiani non hanno la minima idea di quali fossero i generali migliori (a quali i peggiori) di quel periodo. Ci assistono nella disamina alcuni grandi nomi della storiografia USA: Steven E. Woodworth, prof. di Storia alla Texas Christian University autore tra l'altro di "Jefferson Davis and his Generals"; Reid Mitchell, autore di "Civil War Soldiers"; Gordon Rhea, autore della serie di libri sulla Overland Campaign; John Y. Simon, direttore della Ulysses S. Grant Association ed editore del carteggio di Grant; Craig L. Symonds, professore di Storia alla United States Naval Academy e autore della biografia di Joseph E. Johnston; Stephen W. Sears, autore di un recente "Gettysburg" e infine Steven H. Newton, professore di Storia alla Delaware State University.

The Top Ten



Longstreet fu grandemente stimato come ufficiale e gli fu immediatamente attribuita la nomina a brigadier generale dell'esercito confederato. Combatté bene nella prima Bull Run e fu promosso maggior generale. La sua carriera decollò nell'estate del 1862 allorché il generale Robert E. Lee assunse il comando dell'Armata della Virginia Settentrionale. Durante le battaglie dei Sette Giorni, Longstreet ebbe il comando operativo di quasi la

metà dell'Armata di Lee. James Longstreet non aveva lo slancio di Jackson, ma era un membro indispensabile della squadra di Lee e pari a Jackson in abilità. Ebbe alcuni rovesci, come la disfatta di Knoxville, ma quando aveva la sua giornata era meraviglioso. Il suo recupero dell'armata della Northern Virginia nella Wilderness ed il suo immediato attacco sul fianco fu uno degli episodi più brillanti della guerra confederata. Secondo Steve Newton Longstreet difettava per essere smodatamente ambizioso, ed era del tutto incapace di sostenere comandi autonomi. Tuttavia fu probabilmente il più brillante tattico della Civil War.



Nei suoi giorni migliori (es. Wilderness il 7 di maggio 1864) gli attacchi del generale sudista avevano la potenza e l'inevitabilità di una valanga.



Due parole vanno spese anche per il "Presidente". Abraham Lincoln, quale comandante in capo delle armate unioniste si accollò tutto il peso di gestire una guerra senza regole dovendo continuamente scegliere tra priorità militari e priorità politiche. Una sua lettera a McClellan mostrava anche una brillante intelligenza militare, superiore alla media. Ma in ogni caso Lincoln no era un generale, nè soltanto un militare. Ed ora torniamo a parlare dei generali in campo.



Iniziava con il condurre il 6° Alabama alla Battaglia di Antietam. Ferito alla testa ad Antietam, fu posto al comando della brigata Georgiana alla battaglia di Chancellorsville e a Gettysburg. Robert E. Lee apprezzò molto Gordon per il suo attacco sul fianco destro dell'Unione alla battaglia della Wilderness. Durante la battaglia di Spotsylvania, Gordon guadagnò il grado di Maggiore-generale. Gordon condusse anche l'ultima carica dell'esercito della Virginia Settentrionale ad Appomattox. John B. Gordon dimostrò notevoli qualità come leader di uomini e come comandante campale. Partito senza alcuna esperienza militare, aveva organizzato una compagnia con la quale aveva iniziato a distinguersi sul campo sino ad arrivare ad essere generale.

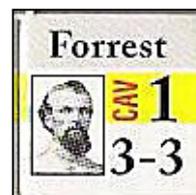
Per gli studiosi americani Gordon fu un elemento paradigmatico dell'onesto cittadino che diventa, con i fatti, un abile comandante militare.



Senza alcuna esperienza militare, Forrest divenne una delle figure più caratteristiche dei comandanti la cavalleria nella guerra civile. Dopo aver servito a Shiloh e all'assedio di Corinth, Forrest fu promosso brigadiere e condusse una brigata con la quale catturò Murfreesboro, la sua guarnigione e i rifornimenti. Fu anche il promotore della teoria tattica che soleva riassumere con la frase:

"Get there first with the most men."; il concetto corrente di aggredire gli spazi, comune anche alla tattica calcistica. Era considerato geniale, un genio naturale ma aveva dei profondi problemi di carattere, tanto spesso da renderlo inutile come impiego. Era incapace, infatti, di collaborare con altri colleghi e spesso rittoso ed insubordinato.

Nel ricordo degli storici e delle memorie rimase come il "wizard of the saddle" (mago della sella) ed i suoi raids restano ancor oggi memorabili. Molti si chiedono cosa avrebbe fatto se fosse stato capace di operare a livelli di comando più elevati (dove la cooperazione tra comandanti era necessaria).





Meigs, come Quartiermastro Generale, diresse i rifornimenti per la più grande armata mai messa in campo dagli Stati Uniti in tempi in cui la burocrazia governativa non aveva alcuna conoscenza di come gestire una simile scala di unità operative. I servizi di Meigs nella guerra civile compresero anche il comando delle basi operative logistiche del generale Grant a Fredericksburg e a Belle Plain, Virginia (1864), nonché il comando della divisione del War Department impiegata nella difesa di Washington al tempo del raid di Jubal A. Early (11-14 luglio, 1864).



La sua carriera è degna di essere ricordata per la sua rapida promozione al grado di Maggiore Generale e per la sua stretta connessione con quella del tenente generale Ulysses S. Grant, che trasferì Sheridan dal comando di una divisione operativa, per affidargli il comando dei corpi di cavalleria dell'Armata del Potomac nell'Est. Nel 1864 sconfisse le forze confederate nella campagna della Valle dello Shenandoah. Per aver distrutto le infrastrutture economiche della Valle, fu chiamato "The Burning" (L'incendiario) dai suoi abitanti, fu il primo a far uso della tattica della "terra bruciata" nel corso della guerra. Nel 1865, la sua cavalleria incalzò il gen. Lee e fu determinante per indurlo alla resa ad Appomattox Court House.



Duro con i subordinati, Sheridan rivaleggiava con il "nemico" Forrest in quanto a carattere poco malleabile. Fu un buon comandante di divisione, ma come leader di cavalleria lasciò spesso a desiderare. Il suo maggiore successo fu quando si trovò al comando della Shenandoah Army. Possedeva sicuramente intelligenza e colpo d'occhio, ma era caratterizzato soprattutto da un naturale e forte istinto ad uccidere. Per gli studiosi è ancora un enigma. Come comandante di cavalleria ebbe alti e bassi. La sua campagna del 1864 (Shenandoah Valley Campaign) fu all'inizio titubante e poi finì in un gran successo; forse merito della sua superiorità numerica e dei molti, eccellenti, leaders di cavalleria a lui subordinati. Aveva sicuramente molto charisma e molta prontezza nel gestire rapidamente l'evolversi sui campi di battaglia.



Thomas Jonathan Jackson, detto anche "Stonewall" (muro di pietra), per aver resistito con grande determinazione il 21 luglio 1861 all'avanzata unionista, in una fase della prima battaglia di Bull Run nel corso della guerra di secessione, è da molti considerato uno dei comandanti più dotati dell'intera storia militare statunitense.

Il soprannome gli fu dato da un suo sottoposto, il brigadier generale Bernard Bee che, qualche ora prima di morire sul campo, commentò la copertura impavida assicurata alle sue truppe in ritirata dal suo superiore esclamando che egli stava resistendo «come un bastione di pietra». Per lunghi tratti della sua carriera fu un comandante di Corpo estremamente abile, spesso capace di operare su iniziativa lontano dalla supervisione dei comandi superiori, ma a stretto contatto con le comunicazioni. La sua piccola armata nella Valley Campaign era sì minuta, ma lo additò come maestro delle operazioni.

Purtroppo il suo carattere generoso, un po' guascone ed impulsivo non deponavano a suo favore e non ne facevano un candidato abile alla conduzione di un'armata.

Nella battaglia di Chancellorsville le forze di Jackson affiancarono l'esercito dell'Unione e, in un'intensa battaglia all'interno di un'intricata foresta, esse lo respinsero sulle proprie linee di partenza. L'oscurità pose fine all'assalto e nella penombra sfortunatamente Jackson e il suo stato maggiore furono per errore scambiati per forze di cavalleria dell'Unione e colpiti dal fuoco di truppe confederate. Jackson fu ferito da tre proiettili; il braccio sinistro fu amputato da Dr. Hunter McGuire ed egli morì sette giorni dopo di polmonite. Le ultime parole di Jackson furono: «lasciateci attraversare il fiume e riposare all'ombra degli alberi».

Saputo della morte di Jackson, Robert E. Lee pianse la perdita di un amico e di un affidabile comandante. La notte in cui Lee apprese della morte di Jackson, disse al suo cuoco: «(William, ho perso il mio braccio destro)» (volutamente riferendosi al braccio sinistro di Jackson) e: «(Mi sanguina il cuore)».



George Henry Thomas, detto la "Roccia di

Chickamauga", combattendo sotto Rosecrans nell'armata rinominata Armata del Cumberland, Thomas si mise in luce soprattutto nella battaglia di Stone's River (31 dicembre 1862 - 2 gennaio 1863) nel Tennessee. Gli fu affidata la responsabilità dell'azione più importante nella marcia da Decherd a Chattanooga durante la Campagna di Tullahoma (22 giugno - 3 luglio 1863) e il passaggio del fiume Tennessee.



Il 19 settembre, nella battaglia di Chickamauga, ancora una volta resistette in una posizione quasi impossibile contro l'attacco di Bragg, mentre la linea difensiva dell'Unione alla sua destra era crollata, rimettendo insieme le unità in rotta a Horseshoe Ridge, impedendo così che una sconfitta si tramutasse in una disfatta completa.

Thomas fu un comandante di buone qualità, saldo ma non eccezionale. Sembra anche faticasse ad intuire il momento tipico della battaglia.



Dopo che Grant fu promosso al grado di Maggiore Generale, assumendo il comando del Distretto del Tennessee dell'ovest. Il 1 marzo 1862 Sherman coronò il suo "sogno" di servire sotto Grant, venendo assegnato all'esercito del Tennessee dell'ovest come comandante della V Divisione. Il suo primo impegno militare sotto Grant fu la battaglia di Shiloh.

Per certi versi Sherman è stato parecchio discusso anche recentemente perché ritenuto poco tagliato sulle tattiche offensive e del tutto incapace di distruggere definitivamente un'armata nemica battuta sul campo. Era comunque abilissimo nel capire le intenzioni dei nemici e nel prevenirli sul campo.

Sherman era ritenuto molto capace nella progettazione delle manovre di campagna su grande scala e soleva organizzarsi in modo da non far emergere i suoi punti deboli nei dettagli tattici. Era, insomma, un brillante stratega che mascherava il suo essere un pessimo colonnello. Il suo capolavoro fu la campagna di fine guerra che lo portò ad occupare Atlanta, Savannah e Columbia, la capitale del Sud Carolina.

La campagna per la conquista di Atlanta condotta da Sherman si concluse con successo il 2 settembre 1864 con la presa della città, un risultato che rese molto famoso Sherman al nord e che sicuramente contribuì alla rie



lezione alla presidenza degli Stati Uniti di Lincoln nel novembre dello stesso anno. Lincoln ottenne la vittoria contro il candidato del partito Democratico George B. McClellan, l'ex comandante dell'esercito dell'Unione. Una vittoria del partito Democratico avrebbe significato una vittoria dei Confederati, in quanto nel programma di McClellan erano previsti negoziati di pace basati sul riconoscimento dell'indipendenza degli Stati Confederati.



Al posto d'onore il più celebre dei generali confederati. A seguito della ferita ricevuta dal generale Joseph E. Johnston nella battaglia di Seven Pines, il 1° giugno 1862, Robert E. Lee assunse il comando dell'Armata della Virginia Settentrionale, la sua prima opportunità di comandare un esercito sul campo. Subito lanciò una serie di attacchi nelle battaglie dei Sette Giorni, contro le forze unioniste del generale George B. McClellan che minacciavano Richmond, la capitale confederata. Dopo il ritiro di McClellan, Lee sconfisse un altro esercito unionista nella seconda battaglia di Bull Run (chiamata dalla Confederazione "Seconda Manassas").

Le più celebri vittorie di Lee furono: Seven Days Battles, Second Bull Run, Fredericksburg, e Chancellorsville, ma ambedue le campagne d'invasione del Nord fallirono. Dopo Antietam nel 1862, Lee tornò a sud e nel luglio 1863, Lee fu sconfitto a Gettysburg in Pennsylvania.

Le sue vittorie contro forze superiori gli valsero gloria e fama di abile e industrioso tattico del campo di battaglia, ma molti storici criticarono le sue campagne d'invasione. Era amatissimo dalla truppa e dal suo popolo, audace e allo stesso tempo calcolatore; un vero gentiluomo.

And the Winner is



Grant riuscì a dare all'esercito dell'Unione la sua prima grande vittoria nella guerra di secessione catturando Fort Henry nel Tennessee il 6 febbraio 1862. Combatté strenuamente l'esercito confederato e vinse battaglie importanti ma a caro prezzo, come ad esempio la battaglia di Shiloh, la battaglia di Vi

cksburg e la terza battaglia di Chattanooga. La sua volontà di combattere e la sua abilità nel vincere impressionarono il presidente Abraham Lincoln, che lo promosse Tenente Generale il 2 marzo 1864 e il 17 dello stesso mese gli affidò il comando di tutte le forze armate degli Stati Uniti.

Lo stile di Grant nei combattimenti venne definito da un generale "quello di un bulldog". Durante molte battaglie egli ordinò offensive dirette o assedi rigidi contro forze confederate, spesso anche quando i Confederati stavano lanciando offensive contro le sue forze. Una volta che l'offensiva o l'assedio erano iniziati Grant rifiutava di metter loro fine fino a quando il nemico non si fosse arreso o fosse stato sbaragliato. Una simile tattica toglieva senza dubbio forza al nemico, infliggendogli perdite irreparabili, ma spesso portava anche a pesanti perdite fra i suoi uomini.



L'esempio smentisce anche l'accusa fatta a Ulysses S. Grant di essere un "macellaio" che mandava allo sbaraglio masse umane perché ne aveva tante ai suoi ordini.

Fu senza dubbi il più grande generale della Guerra Civile ed ai molti che obiettano che sembrò tale solo perché vinse la guerra, si può rispondere che vincere è importante per un generale.

Lo si vide essere astuto, immaginativo, percettivo, audace, aggressivo, e testardo; tutto quanto serviva, insomma, per essere il migliore tra i generali della Civil War.

Dopo la guerra Grant fu scelto come candidato del Partito Repubblicano come presidente alla Convention repubblicana tenuta a Chicago il 20 maggio 1868 praticamente senza oppositori. Fu il 18° Presidente degli Stati Uniti (1868-1877). La sua presidenza fu però afflitta dal sospetto di scandali, specialmente quello conosciuto come Whiskey Ring (Gruppo del Whiskey).

Grant è ricordato per essersi rifugiato all'Ho

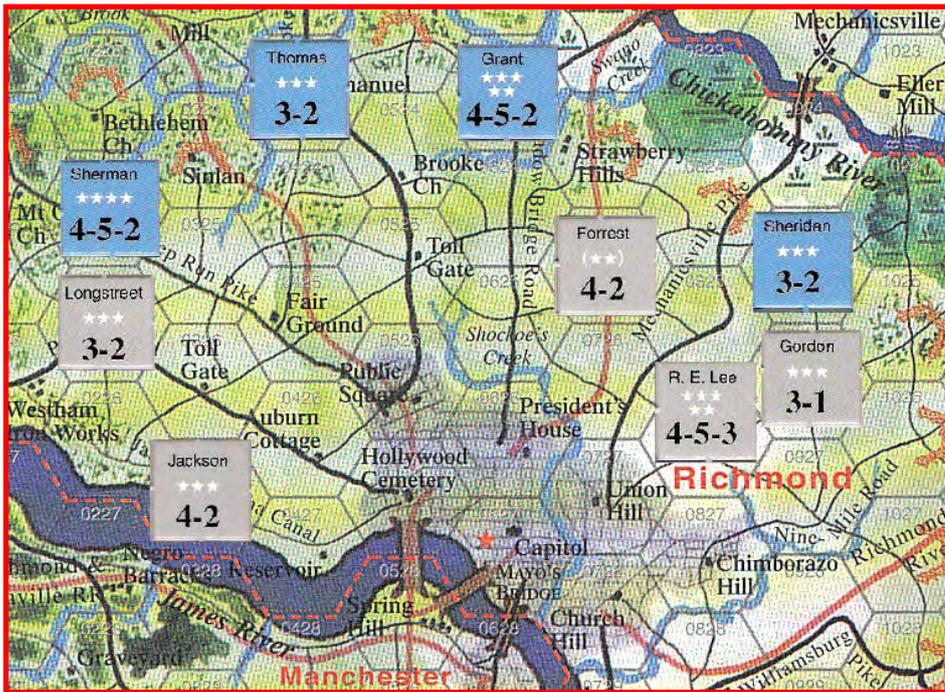


Ulysses Grant: non era certo un tattico raffinato ma le sue intuizioni e fantasiose operazioni contro Fort Donelson e Vicksburg gli valsero certo la palma di miglior comandante d'armata.

Aggressivo quanto bastava, in genere sapeva giudicare bene gli uomini e aveva concetti chiari sulla logistica. Ma il suo miglior pregio era quello di saper sempre prendere l'iniziativa. La sua campagna di Vicksburg non ebbe uguali. Inflisse la perdita di circa 40.000 ai Confederati contro la perdita di un migliaio di morti e circa 9000 feriti tra i suoi ranghi. Si aprì la via al Mississippi spaccando la Confederazione in due.

tel Willard per sfuggire allo stress della Casa Bianca. Egli si riferiva alle persone che lo aspettavano nell'ingresso (lobby in inglese) come "quei maledetti lobbisti", probabilmente dando origine al termine come lo intendiamo oggi.

È però da notare che sotto la sua amministrazione furono creati: il Ministero della Giustizia (1870), il Ministero delle Poste (1872), l'ufficio dell'Avvocatura dello Stato (1870), fu formulato il Quindicesimo emendamento alla costituzione e fu sciolto il Ku Klux Klan. Infine nel 1876 lo Stato del Colorado fu ammesso nell'Unione.



Un what-if sull'assedio di Richmond con i counters di WBTS e la mappa di OTR

I peggiori 10 generali della Guerra Civile

Gli stessi storici (di cui sopra) si sono anche cimentati sulla definizione dei peggiori capi della guerra civile americana. Naturalmente l'ordine di comparizione è dal meno peggio alla "pecora nera". Il fatto che molti di questi generali appartengano all'Unione di per se non significa nulla di diverso dal fatto che, probabilmente, Lee fu più abile ad isolare i capi meno adatti ed a renderli innocui.



Franz Sigel, il tedesco, era importante per la causa politica di Lincoln, in quanto garantiva l'appoggio dei numerosi immigrati tedeschi alla causa dell'Unione. Sul campo non fu certamente brillante. Sia nella seconda Manassas sia a New Market, Sigel non diede prova di acume tattico. Soprattutto però fu veramente scarso nella battaglia di Carthage, dove fu sconfitto dall'improvvisata milizia del Missouri; il fatto determinerà un massiccio reclutamento pro-confederati da parte dei cittadini di quello stato.



Si comportò bene, invece, a Pea Ridge, dove diresse ben due divisioni e il blocco dell'artiglieria sconfiggendo Van Dorn nella seconda giornata di combattimenti.



Halleck era un generale cauto e pacioso che credeva fortemente nella preparazione dettagliata delle battaglie e nella validità delle fortificazioni difensive.

Era maestro di amministrazione, di logistica ed era una abile politico tanto da rimanere a galla nella pubblica amministrazione, ma esercitava davvero male il potere dalla sua sedia a Washington, D.C. Il Presidente Abramo Lincoln una volta disse che era: "Poco più di un impiegato di prima classe."

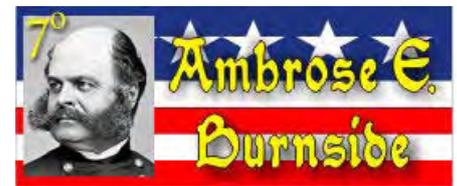
Promosso a generale in capo nell'estate 1862, Halleck fallì nel tentativo di coordinare le armate di McClellan e John Pope che stavano minacciando Richmond. Quel fallimento certamente facilitò la vittoria di Robert Lee nella seconda Bull Run. A Washington Halleck si scontrò con tutti i comandanti dell'armata del Potomac, evitando di avvisare il Presidente e, quando la città fu minacciata dal raid di Jubal Early, se la diede a gambe.



Un politico. Durante la Guerra civile americana, il suo modo di gestire la città occupata

di New Orleans, le sue politiche per quanto riguardava gli schiavi fuggiti dai Confederati, il suo comando inefficace nella Campagna di Bermuda Hundred del 1864 ed la sconfitta nella prima battaglia di Fort Fisher (7 - 27 dicembre 1864), fecero di lui uno dei generali politici più discussi e controversi della guerra.

Di lui si dice anche che avesse notevoli doti di amministratore ma sicuramente sul campo di battaglia era un "pesce fuor d'acqua". Fu una vera spina nel fianco per Grant che, dopo la sconfitta di Fort Fisher, finalmente riuscì a sbarazzarsi dell'incomodo.



Divenuto generale prese parte alla battaglia di Antietam contro gli uomini del generale Lee, dove si distinse. Lincoln dopo la battaglia che aveva visto Lee in grosse difficoltà non sfruttate fino in fondo dal generale B. McClellan comandante dell'armata del Potomac, destituì quest'ultimo, promuovendo al suo posto lo stesso Burnside. Lui, però, fu subito sconfitto nella successiva battaglia a Fredericksburg nel dicembre del 1862, sempre contro il leggendario generale Lee. Sostituito a sua richiesta nel comando dell'armata del Potomac, che fu affidata al generale Joseph Hooker, continuò a combattere in Ohio e Tennessee. Nel 1864 divenne comandante di corpo d'armata in Virginia.

Si dice che non volesse fare il comandante dell'armata del Potomac, ma la sua assoluta mancanza di prontezza mentale fu la causa della sconfitta di Fredericksburg (perse 30000 uomini). Di lui si ricorda anche l'ordine per l'attacco suicida alle Marye's Heights. Era un genuino incompetente che creò anche parecchi imbarazzi politici all'amministrazione Lincoln. Fu ritenuto un vero "dunderhead" militare (parola che il Webster on Line traduce con "used to express a low opinion of someone's intelligence" vale a dire una testa di ca...).





Nelle prime fasi della guerra, McClellan (Little Mac) giocò un ruolo importante nello sviluppo di un esercito bene addestrato e organizzato per l'Unione. Tuttavia, meticoloso nella pianificazione e nella preparazione, le sue capacità di comando durante le battaglie furono messe in discussione ed egli fu accusato d'incompetenza e di eccesso di cautela. Per quanto abile organizzatore, McClellan lasciò la condotta decisiva delle operazioni al suo avversario, il generale Robert Edward Lee, al contrario di quanto pensavano Ulysses Simpson Grant o William Tecumseh Sherman, che accettavano il rischio di uno scontro determinante anche quando tutti i preparativi preliminari fossero stati imperfetti. Il fallimento della sua Campagna Peninsulare del 1862, volta ad impadronirsi di Richmond, fu dovuto in parte non esigua alla lentezza di McClellan e al più che cauto movimento delle sue truppe verso la capitale confederata, che concesse ai comandanti confederati il tempo necessario per rafforzare le difese.



Un'altra causa della sua proverbiale potrebbe essere dipesa dal suo coraggio personale. Durante

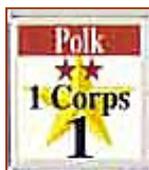
battaglie critiche, McClellan generalmente stava bene lontano da ogni azione: durante le battaglie dei Sette Giorni si era spinto lontano dalle scene degli scontri, a nord del fiume Chickahominy; nella battaglia di Malvern Hill era a bordo di una cannoniera unionista, la U.S.S. Galena, in un punto a dieci miglia a valle del fiume James; ad Antietam il suo quartier generale era varie miglia nelle retrovie ed egli esercitò uno scarsissimo controllo della battaglia.



Sacerdote e vescovo della Louisiana nel 1841, adottando la secessione come una causa sacra, Polk ritornò militare ed il presidente Davis lo nominò maggior generale nell'Esercito Provvisorio Confederato. Messo al comando del Dipartimento N. 2, combatté poi a Belmont, Shiloh e Perryville, dopo di che fu promosso tenente generale con decorrenza dal 10 ottobre 1862. Polk prese parte ai combattimenti a Stone's River, ma il generale Braxton Bragg lo inviò sotto corte marziale dopo il fallimento del

l'attacco pianificato contro Chickamauga. Il Presidente Davis, in un tentativo di eliminare le tensioni fra Bragg e Polk, mise Polk al comando del Dipartimento dell'Alabama, Mississippi e Louisiana orientale.

Il 14 giugno 1864, mentre osservava le posizioni dell'Unione dalla cima di Pine Mountain, Polk fu ucciso da una granata d'artiglieria. Era veramente un prete e quindi molto in imbarazzo nell'elemento militare, lasciando a desiderare sia come comandante di divisione, sia come comandante di corpo. Soprattutto Polk fu accusato dell'irresponsabile occupazione di Columbus nel 1861, che causò l'adesione del Kentucky alla causa unionista.



Un politico gettato nella mischia, Banks fu un generale amatoriale. Stonewall Jackson lo travolse nella Shenandoah Valley dove i sudisti lo presero per i fondelli chiamandolo "Commissario Banks". Fu battuto di nuovo da Jackson a Cedar Mountain, dopo di che fu trasferito alla direzione di un formale attacco su Port Hudson. La Red River Campaign del 1864, dove perdette quasi al completo la sua armata, pose finalmente fine alla sua disastrosa carriera militare.

Banks era avanzato sino a 35 miglia da Shreveport quando iniziava il suo calvario. La sua armata si trovò pericolosamente scagliata lungo una sigola rotabile. L'8 aprile la sua avanguardia fu attaccata a Sabine Crossroads e duramente battuta.



Il giorno successivo un'armata confederata al comando di Richard Taylor attaccò Banks di nuovo a Pleasant Hill. Tecnicamente quel risultato fu un pareggio, tuttavia le due battaglie avevano talmente stressato Banks, che decise di ritirarsi. La sua ritirata fu talmente veloce, tanto da lasciare alcune cannoniere pericolosamente esposte e a rischio di cattura con il calare delle acque. Per fortuna, alcune dighe costruite sul fiume Red River, gli permisero di sfuggire alla cattura.



Durante la battaglia di Fort Donelson, Pillow scavalcò il generale in comando formale dell'ala sinistra dell'esercito, Brigadier Gen. Bushrod Johnson, e condusse l'ala in un assalto di sorpresa (15 febbraio 1862) con l'intenzione di aprire un percorso di fuga per aiutare le forze Confederate assediato nel forte. Anche se l'assalto contro l'esercito di Ulisse S. Grant ebbe inizialmente successo, Pillow inesplicabilmente fece retrocedere di nuovo alle trincee tutte le unità avanzate che avevano sorpreso i nordisti, con lo scopo di poter disporre dei rifornimenti.

Floyd e gli altri generali s'infuriarono con Pillow, ormai in ritardo per poter correggere il suo errore. Nella mattina del 16 febbraio, i generali furono d'accordo all'unanimità di arrendersi. Floyd che temeva accuse di tradimento, se catturato, scaricò il comando a



Pillow, il quale avendo analoghi timori, lo passò a sua volta a Simon Bolivar Buckner.

Pillow scappò di notte in una piccola barca lungo il fiume Cumberland; Floyd scappò anche lui, prendendo due reggimenti della Virginia con se prima che Buckner potesse ufficialmente arrendersi a Grant.

L'affare di Fort Donelson fu senza dubbio la più grande disgrazia militare di tutta la guerra, come vedremo in seguito.



Generale Confederato senza dubbio uno dei più discussi alti ufficiali della Confederazione. E con qualche giustificazione vengono ancora oggi messe in dubbio le sue capacità: deve probabilmente la sua carriera solo alla personale affezione del presidente Jefferson Davis, nonostante egli, da comandante sul campo, si sia sempre dimostrato insufficiente. Comandò dapprima le unità sul fronte costiero da Pensacola a Mobile, Alabama.

Il 12 settembre 1861 ebbe con il grado di maggior generale un comando nel II Corpo d'armata, agli ordini del generale Albert Sidney Johnston. Dopo la morte di Johnston, nella battaglia di Shiloh, Bragg venne promosso lo stesso giorno generale dell'Esercito Regolare della C.S.A.. A giugno prese il comando dell'Armata del Tennessee al posto di Beauregard ed intraprese, dall'agosto all'ottobre 1862, la campagna del Kentucky, che

terminò con una sconfitta a Perryville (8 - 9 ottobre 1862) contro le truppe del generale Buell. Bragg fu costretto alla ritirata.

Combatté con successo a Chickamauga, ma nel novembre 1863 fu respinto dal generale Ulysses S. Grant verso la Georgia e, per proprio desiderio, fu sostituito da Joseph Eggleston Johnston nel comando. Il presidente Davis lo chiamò a Richmond e ne fece il suo consigliere personale. Dopo il passaggio del comando supremo a Robert E. Lee Bragg tornò ancora una volta in campagna nella Carolina del Nord e prestò servizio sotto Joseph E. Johnston.

Bragg
 82
 1-0

Qualcuno però lo difende. Un esame accurato della carriera di Bragg al comando dell'armata del Tennessee, depongono per un comandante eccellente stratega, buon organizzatore e amministratore, fiducioso dell'utilità d'una severa disciplina, ma un tattico di media statura. La sua mancanza di abilità politiche fu un serio difetto, che ridusse un discreto generale a restare nella mediocrità.

And the loser is ...



John Buchanan Floyd ex segretario di Stato degli Stati Uniti, ebbe il battesimo del fuoco operazioni senza successo nella Kanawha Valley (Virginia occidentale) sotto Robert E. Lee, dove fu ferito al braccio alla battaglia di Carnifex Ferry. In gennaio 1862, fu inviato al fronte occidentale sotto Albert Sidney Johnston e fu incaricato del comando di Fort Donelson.

Fort Donelson proteggeva l'importante via fluviale del Cumberland e, indirettamente, la città manifatturiera di Nashville sotto controllo confederato con tutto il Tennessee. Era il gemello di Fort Henry sul Tennessee ed il 6 febbraio 1862, fu catturato da Grant con le cannoniere fluviali. Floyd non era una scelta adatta per difendere tale punto vitale, avendo soltanto esperienza politica, ma virtualmente nessuna militare. La sua vergognosa fuga fu la diretta causa della sua rimozione dagli alti comandi sudisti.

Pillow 1 P
 Forrest 2 Cav
 Floyd 1 F
 B Johnson 1 P



LPD Games - Grant's Early Battles

I Migliori (lista estesa)

1	Ulysses Grant	Union
2	Robert E. Lee	CSA
3	William T. Sherman	Union
4	George H. Thomas	Union
5	Thomas J. Jackson	CSA
6	Phillip H. Sheridan	Union
7	Montgomery Meigs	Union
8	Nathan B. Forrest	CSA
9	John B. Gordon	CSA
10	James Longstreet	CSA
11	Josiah Gorgas	CSA
12	Wade Hampton	CSA
13	Joseph Hooker	Union
14	James B. McPherson	Union
15	John Al. Logan	Union
16	Pierre G. Beauregard	CSA
17	Jubal A. Early	CSA
18	Winfield S. Hancock	Union
19	Patrick R. Cleburne	CSA
20	Winfield Scott	Union

I Peggiori (lista estesa)

1	John Buchanan Floyd	CSA
2	Braxton Bragg	CSA
3	Gideon J. Pillow	CSA
4	Nathaniel Banks	Union
5	Leonidas Polk	CSA
6	George B. McClellan	Union
7	Ambrose E. Burnside	Union
8	Benjamin F. Butler	Union
9	Henry W. Halleck	Union
10	Franz Sigel	Union
11	Joseph E. Johnston	CSA
12	John C. Pemberton	CSA
13	Albert Sydney Johnston	CSA
14	Daniel E. Sickles	Union
15	Hugh J. Kilpatrick	Union
16	John Bell Hood	CSA
17	William W. Loring	CSA
18	Sterling Price	CSA
19	George Stoneman	Union
20	John C. Frémont	Union
21	Oliver Otis Howard	Union
22	David Hunter	Union
23	Henry H. Sibley	CSA
25	Don Carlos Buell	Union
	Lucius B. Northrop	CSA
	George E. Pickett	CSA

R.E. LEE 1-1
 ARMY HQ 6
 Potomac

GRANT 01/02 1862: 1
 06 1863: 2
 LEE 06 1862: 3
 09 1863: 2
 SHERMAN 05 1862: 1
 08 1863: 2

MEADE 2 A2
 PLEASANTON 1 A2
 HANCOCK 3 A2

Iepanto 7 ottobre 1571, ala nord,
ad est delle isole Curzolari: ore 07.50

Verso le otto, la vedetta comandata sulla cofa della capitana di don Juan de Cardona, lanciò l'allarme: due vele latine erano in vista e tutti si affollarono sui ponti. Si trattava evidentemente dell'avanscoperta della flotta turca perchè nel giro di pochi minuti emersero lentamente dalla linea dell'orizzonte centinaia di galee a vele spiegate che avanzavano a semicerchio, giungendo quasi a chiudere l'intera imboccatura del golfo di Patrasso.

"Carga a basso, màina a mez'asta!" è l'ordine generale per la flotta Cristiana alleata; si passa ai remi in vista del nemico. Il primo gruppo al remo è la divisione Oltramarina con le navi isolane di Veglia, Zante, Cherso ed i vascelli corfioti.

Oltramarini o soldati d'oltre il mare (Prekmorskih vojakov Croati, Albanesi, Greci e Dalmati). Corfù offerse 4 galere alla Sacra Lega: la "Cristo di Corfù", di Christoforos Contocales come "sopracomitto" (capitano), l'Aquila di Corfù al comando di Pierros Buas, la San Michele sotto Georgio Cochinnes, e l'Angelo di Corfù del capitano Stylianos Chalikopoulos.

Ma se guardiamo bene l'ordine di battaglia, compare un'altra galera, al comando di Marcos Fiomachos, detta San Piero. Corfiota anch'essa ma forse ... irregolare, con Fiomachos nelle vesti di Pirata, come risulta da documenti dell'Archivio Storico di Corfù.

I Turchi continuano a vela sperando che il vento non cambi. La divisione anatolica sfilava verso nord in acque basse. Solo gli scafi turchi infatti non temono i bassi fondali. La flotta islamica cerca l'allineamento con difficoltà. Ora il vento spira da sud-est, un bene augurale Scirocco ... così come è soprannominato l'ammiraglio dell'ala settentrionale. Le poderose Galeazze venete arrancano controvento e non riescono a precedere la linea cristiana.

Ore 9.00 (Il Turno)

Si sta formando il blocco cristiano centrale con la divisione di Candia a Nord e le forze Alleate a sud. Più esterne vogano le due galere genovesi a cercare il contatto con gli Oltramarini. Tuttavia è la divisione veneziana dell'ala sinistra la prima ad incrociare il nemico.

Nicolò Lippomano guida la sua Braccio di Venezia diritta di prora allo speronamento, mentre gli altri squadroni preparano i cannoni. Il rullo dei tamburi alza il ritmo dei rematori al grido "Spiròna .. spiròna de prua!", ma i Turchi manovrano bene ed evitano l'impatto. Solo i cannoni della Lanterna colpiscono la Kapudana turca e causano un incendio a bordo. Sono le prime perdite. All'ala destra gli Oltramarini sono in difficoltà con il vento contrario. La Galeazza si fa



trainare per breve tratto, ma la divisione non tiene il passo della flotta. La loro manovra aggirante non è destinata ad aver fortuna. Ora prende l'iniziativa la divisione anatolica che, a vele abbassate, attacca sulla propria destra; nessun problema per le galere venete. La manovra aggirante dei Turchi a nord, vicino alla costa, sembra essere bloccata sul nascere.

Arga Pasha e Suleiman Rais provano ad agganciare i veneziani, ma il lancio delle funi non ha successo ed i veneziani non subiscono

abbordaggi. Querini e la Divisione di Candia tenta una conversione a sinistra per aiutare Barbarigo. Così facendo lascia un varco in linea sul contatto con gli Alleati spagnoli e la Galeazza rimane più arretrata. Qui colpiscono i pirati turchi della Riserva, avanzando rischiosamente al centro e bombardamento le galere genovesi, che subiscono le prime perdite. Ma i Pirati però restano in una posizione troppo esposta ai contrattacchi cristiani. Alcuni fuochi sono spenti e rimane solo una nave veneziana a fuoco.





scegliere la Galeazza, in quanto difende sempre con un arco di fuoco di 6 esagoni all-around). I cannoni turchi fanno un fuoco infernale ed abbattano in sequenza i remi della Galeazza. Le perdite sono notevoli e la grossa nave si salva a fatica. Gli Oltramaroni stanno pagando oltre il dovuto, resistendo all'attacco turco. Per finire anche la Capitana è attaccata e speronata sul fianco, perdendo alberatura, nonostante abbia al fianco la Leone di Capodistria al comando del capitano

La copertura dell'ala sinistra turca è portata avanti dalla divisione egiziana al comando dell'ammiraglio Mehmet Yulik Pasha. Le galere egizie non attaccano ma si limitano a tentare di chiudere una linea da battaglia con le navi della Riserva rimaste indietro.

Ma gli Oltramaroni di Antonio Bragadin sono a contatto. E' il vecchio capitano che alza il vessillo bianco al grido: "Ricordate Bragadin!" (Marcantonio... uno della famiglia). La galeazza apre il fuoco dalle sue alte fiancate e lo scontro si fa violento. Parte delle navi turche subiscono seri danni e perdite umane, mentre il capitano Antonio Del Canal, raggiunto da un artiglio alla testa, rimane seriamente ferito ed esce dal gioco.

Il vento intanto rimane invariato, moderato e caldo; i timori di un fortunale sono infondati, le nubi passano molto più a Nord ... sull'Epiro. Alcuni leaders cambiano nave: lo shockato Bragadin ripara sul I squadrone Oltramaroni; l'ammiraglio De Las Cuevas raggiunge le galere genovesi, dove regna la paura. Le navi della Sacra Lega sono quasi tutte in linea di battaglia, tranne gli squadroni di Candia, ancora in manovra.

Proklet Kob !

circa ore 10.00 - III turno

La battaglia ora entra nel vivo. Ora, grazie alle manovre il vento soffia in poppa alla Lega. Il 2° squadrone egiziano ha alcune navi in crisi e disalberate e fa fatica a manovrare (inizia la mossa contro vento e la posizione iniziale vale per l'intero turno). Un cambio di rotta esporrebbe la poppa al nemico, manovra pericolosa oltre che disonorevole. Lo squadrone allora rema all'indietro (backwater) e tenta di sganciarsi per riparare le galere. È il III squadrone egiziano che prende l'iniziativa del fuoco cercando di colpire la grande Galeazza (è il giocatore cristiano a

Del Taco. Un "dannato destino" (Proklet Kob) per la divisione schiavona. Cambia il vento e si muta in un Levantino freddo e pungente, segno di cambiamento imminente. Bragadin ora si sposta sulla Capitana per meglio gestire la critica situazione di destra.

L'attacco mussulmano non lascia tregua. Al centro la forte divisione di Costantinopoli si getta nella mischia a cannonate. Le agili galere turche fanno strage di legname e velatura. Solo la divisione egiziana mostra un attimo di pausa, in attesa di riorganizzarsi. Il mare s'increspa ed è già zeppo di relitti. Colpita da violente bordate cola a picco la Piramide di Francesco Bon, della flotta cipriota. Forse le navi veneziane hanno anticipato troppo l'attacco, senza manovrare ed ora hanno bisogno dell'aiuto degli Alleati, che puntano al centro, dove la divisione di Candia sta derivando in fila indiana, controvento, senza riuscire a trovare la coesione.

L'attacco Ispano-napoletano

Sono circa le 10.30 quando il gruppo degli alleati, ben guidati dalla nave romana La Regina, attaccano la superba squadra egiziana. La Regina sperona la Kapudana egiziana mentre i Genovesi girano la prua a nordest per bombardare i Corsari, assieme agli spagnoli del 2° squadrone napoletano. Tuttavia i primi assalti cadono nel vuoto. La divisione alleata rinnova l'attacco contro la Riserva turca.

Zuanne Caldera, marinaio si è arruolato in qualità di "buonavoglia" (libera scelta) su una galiotta toscana, poi prestata al Papa. Lo ha fatto dopo che una peste ha sterminato la sua scuderia di cavalli da tiro, impedendogli di continuare l'attività di trasporto legname. Preso a bordo della Santa Rosa, nave mercantile, si è ritrovato a bordo di un cargo modificato a scopo militare per affrontare i Turchi. In battaglia segue da presso la Fortuna Doria, una delle due galere genovesi lanciate al contrattacco. Quello che vede in quei momenti è orrore puro:

"Sui turchi che avanzavano a tutta voga, senza più vele ai trinchetti per la caduta del vento, piovvero i colpi ed il fuoco in una terribile tempesta d'improvviso infuriante sul mare tranquillo. ... Vidi le palle lanciate sfrecciare il fanale più grande della Reale dei Turchi, che per altezza dominava il gruppo dei legni nemici avventati all'assalto. Un secondo colpo frantumò la spalla d'una galera vicina, un terzo mandò in pezzi il fasciame di un'altra, che si mise ad imbarcare acqua a fiotti sprofondando nel mare come in una sabbia. Uomini con i turbanti in capo si buttarono a nuoto dagli spalti divelti, tra remi spezzati, frammenti di chiglia, tronconi d'alberi dimezzati che cadevano da altre galere colpite travolgendo soldati e rematori, mentre il fuoco prendeva a divampare su questo e quel bordo illuminando le acque di inverosimili bagliori"

Il I squadrone Spagnolo e le due genovesi arpionano il III squadrone della Riserva turca. Le navi si avvengono tra loro spaccandosi a vicenda i remi. Gli Spagnoli arrembano ed in breve tempo la Kapudana egiziana è sommersa da soldati urlanti. Ai Turchi rimane soltanto la resa (Reserve III è out of combat). Las Cuevas ha vinto il primo round di battaglia.

La divisione egizia passa al contrattacco. La Kapudana di Kemal gita a 180° e aggredisce alle spalle uno squadrone spagnolo, ma senza sortire grandi effetti. Il resto della divisione dirige il fuoco contro gli Oltramaroni. Il secondo squadrone degli Schiavoni subisce pesanti perdite. Gli Oltramaroni rispondono



all'attacco e la zuffa si fa generale. C'è appena il tempo di spegnere qualche focolaio.

Il fuoco tende anche a propagarsi alle navi vicine, rafforzato dal vento. Più a nord la divisione veneta continua a martellare i Turchi. La capitana Lanterna persegue ulteriori speronamenti, mentre il resto della divisione voga per arginare il tentativo turco di aggrimento.

La battaglia dei Pirati!

IV turno - ore 11.00

La divisione ispano- napoletana ha intanto raggiunto il centro degli schieramenti. L'attacco è progressivo e metodico, ma lascia scoperto il fianco destro cristiano dove gli Oltramaringhi sono soli in mare.

Genovesi e Spagnoli premono contro la linea della Riserva turca (i Pirati) e colpiscono mettendo la divisione islamica in serie difficoltà di movimento (stato LMA). È il momento degli abbordaggi, ma nessuno riesce a prevalere, le navi turche sono maestre nello schivare arpioni e grappini. La Kapudana di Dragut attacca la Capitana della formazione spagnola. L'arrembaggio dei Giannizzeri è rapido e chirurgico, molti cristiani si gettano in mare, capitano compreso, che ripara su un'altra nave. La capitana della Santa Lega è catturata e poi affondata dai Turchi. Il vento ora soffia da sudovest, un Libeccio che favorisce i cristiani, anche se il cupo rullare dei tamburi pirateschi è incessante.

L'inerzia dello scontro è ora nelle mani degli islamici. Tutta la divisione egiziana si getta in mischia a cannonate. Beshir Al-Tabey osserva dalla torretta di poppa l'attacco turco:

"Il magnifico bey Mustafà Kemal, che Allah lo protegga, fece puntare la prora dritta sul centro contro una grande nave dorata con una grande bandiera gialla (La Regina), mentre il Kapudan Herun Rais agghiacciava in coda le navi della croce rossa. C'era una nave enorme, che sembrava un carico mercantile usato dagli Infedeli per le provvigioni, che, giunto in mezzo alla battaglia, aveva iniziato a vomitare fuoco dalle fiancate. Tutti gli squadroni del Pasha ora sparavano contro le galere nemiche ed il fumo impediva di vedere la superficie del mare."

Nonostante l'immane potenza di fuoco le navi alleate ed oltramarine non subiscono danni gravi. Il vice-ammiraglio Bey Mehmet Yulik, invece, viene ferito da un colpo di archibugio alla gamba sinistra ed esce dal gioco. La divisione oltramarina, investita dal violento attacco delle navi egiziane, ora indietreggia e manovra cercando di sganciarsi. La Galeazza è altresì costretta a remare indietro per allinearsi sulla rotta di ripiegamento. Tutta la zona sud della battaglia è saldamente controllata dai Turchi e la Jihad riporta sotto le galere egiziane. Questa volta tocca alla capitana di Dal Canal (già uscito di scena) a farne le spese. Investita in pieno dal fuoco del III squadrone egiziano, la capitana oltramarina disalbera e piega a dritta.

Inizia ad affondare di lato mentre la ciurma si getta in mare per riparare sulle navi amiche (così si salva per miracolo l'ammiraglio Bragadin).

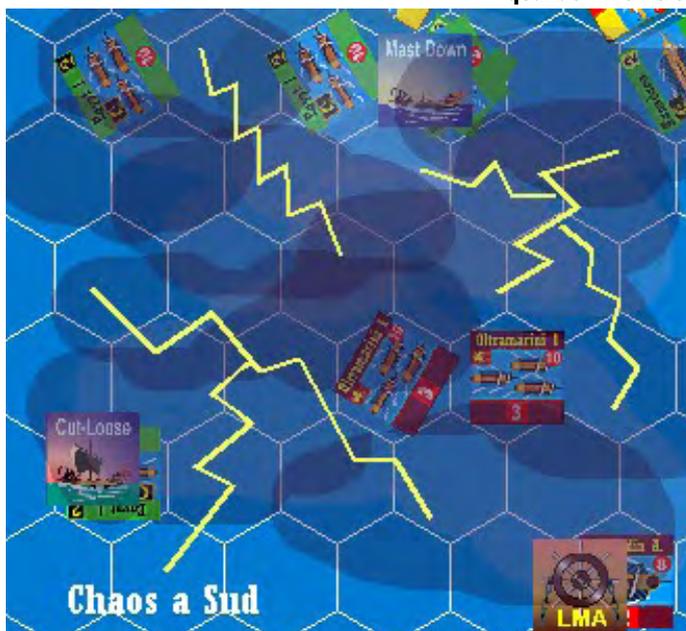
tolde e spengono tutti i focolai d'incendio. Nessuno combatte in questo drammatico turno e si manovra con estrema difficoltà con i remi. Le navi agganciate si staccano, con le funi d'abbordaggio spezzate dal violento rollio.



La divisione cristiana cipriota (Candia) tenta (e riesce) in un precario allineamento, ma i tempi della manovra ne riducono le capacità offensive e gli attacchi abortiscono. A nord la divisione veneziana combatte ferocemente tentando di buttare i Turchi verso le scogliere. La terribile Lanterna di Venezia ancora va allo speronamento, aggancia la Kapudana anatolica, assalta all'arma bianca e la costringe alla resa. I deboli attacchi nelle navi anatoliche e della divisione di Costantinopoli concludono veramente poco. A nord la divisione veneta è padrona del mare.

"Dapprima il fumo si disperse in cento piccole nuvole, poi alzò e si rivide il mare cupo e ribollente di schiuma. Lampi di luce accompagnavano una pioggia scrosciante, ma non s'odeva il tuono tanto era alto il clamore della battaglia. Ci alzammo di poppa e caddi in avanti restando storditi; appena il tempo di sentire un violento strattone sul braccio che vidi una grossa trave sfiorarmi il petto. Mi liberai dell'elmo di ferro e corsi scivolando al cassero; avevo capito che era una tempesta improvvisa."

La divisione anatolica, nel tentativo di sfilare sottocosta, si spacca in due tronconi. Il mare in burrasca impedisce di fatto le manovre. Molte navi sono costrette a remare all'indietro per sganciarsi e soltanto uno squadrone Oltramaringhi riesce in qualche modo a riallinearsi. Uno squadrone di galere egiziane sbaglia manovra e resta isolato (Cut-loose). Dovrà tentare di riallinearsi quando il vento si sarà calmato. La divisione di Candia invece manovra bene e, in qualche modo, riesce a mantenere una linea di contatto tra le galere. Nessuna nave, per fortuna, è stata sorpresa con la velatura alzata.



V Turno - Bufera sul Golfo

Al centro i superstiti della Riserva turca tentano di sganciarsi e di formare una linea arretrata. Improvvisamente il vento rinforza e accade ciò che tutti i naviganti temono. Un freddo e violento Burian da Levante solleva letteralmente il mare. Alte onde spazzano le

VI turno La morte di Shoraq

A sud, la divisione Oltramarina tenta il difficile riallineamento, rallentata dalla scarsa velocità della Galeazza. Anche l'unità isolata della divisione egiziana riesce nella manovra di aggancio, remando a tutta forza verso nord. Ora il vento, freddo di Bora, viene da nordest. La divisione degli alleati della Lega Santa ha approfittato del fortunale per girare le prue contro gli egiziani. I loro attacchi però hanno scarsi esiti e si spongono al contrattacco egizio, al grido di "Jihad!" Anche qui, però, scarsi gli effetti. La tempesta ha affievolito lo spirito dei combat

tenti. Intanto, a nord, le navi anatoliche sono riuscite a manovrare sottocosta ed ora minacciano le poppe della divisione veneta.

La divisione turca di Costantinopoli attacca in forze, a protezione del movimento aggirante delle navi anatoliche. I Veneziani respingono i numerosi tentativi di abbordaggio e passano al contrattacco. La Lanterna si distingue ancora per aggressività; attacca e abborda la Kapudana di Sinaman Pasha e la cattura. Il vecchio pirata algerino scappa a nuoto.

I turchi di Istanbul sono respinti a cannonate, senza riuscire nel loro intento di bloccare le manovre dei veneti. Tuttavia è durante l'attacco della divisione di Candia che accade il dramma per i Turchi.

La Capitana di Candia, condotta da Giovanni Corner (Marco Querini ha trasbordato sulla galeazza) sperona la Kapudana di Istanbul, dove si trova nientemeno che l'ammiraglio Mehmet Shoraq (noto in occidente come il pirata Scirocco). Durante l'abbordaggio cade l'eroico Corner, colpito da tre frecce al costato e Shoraq, riparatosi a poppa con una ferita alla gamba, tenta di fuggire gettandosi in mare è catturato dagli stessi suoi schiavi cristiani, che hanno approfittato della confusione per liberarsi e colpire i Turchi alle spalle.

“Approfittando della confusione e della sorveglianza allentata, gli schiavi cristiani della galea di Scirocco riuscirono a liberarsi dai ceppi e subito si gettarono nella mischia roteando le catene spezzate, impugnando le armi dei caduti e sgozzando e uccidendo con furia vendicativa i loro antichi padroni.

Maometto Scirocco, che col peggiorare della situazione si era buttato coraggiosamente nel corpo a corpo, dopo essere stato più volte ferito cadde accidentalmente in acqua dove sarebbe certamente affogato se alcuni veneziani, riconoscendolo per gli abiti sfarzosi, non lo avessero tratto in salvo. Condotta successivamente davanti a Marcantonio Querini, questi si rallegrò molto per la prestigiosa cattura.

Ma, come racconterà un pietoso cronista, «viste le gravi condizioni del prigioniero, ordinò che gli fosse inferito un misericordioso colpo di grazia e Scirocco fu rapidamente decapitato».

La sua testa fu poi issata su una picca, e i turchi a quella lugubre visione si persero d'animo e cercarono scampo gettandosi in acqua o fuggendo lungo il «ponte» formato dalle galee avvinghiate che giungeva fin quasi alla spiaggia.

Non molti tuttavia riuscirono a scamparla: la sete di vendetta dei veneziani era grande e il recente ricordo di Famagosta era ancora vivo. Ebbe così inizio un feroce tiro al bersaglio da parte degli archibugieri che spararono senza pietà contro i fuggiaschi facendone strage.”

Lo stesso Procuratore Marco Querini, è uscito illeso dalla violenta zuffa seguita all'ab-

bordaggio portato dalla Galeazza, aggregata allo squadrone di Candia.

VII turno

Il culmine della lotta

La Bora ha ceduto il passo al Maestrale e le ultime nubi sono state spazzate via dal cielo, ora terso. nelle posizioni centrali tutte le divisioni turche vanno all'assalto ma la Lega mantiene il proprio schieramento. L'ultima speranza risiede nella manovra delle navi anatoliche che appaiono alle spalle del gruppo veneziano a nord.

Esse tuttavia non hanno ancora sufficiente spazio di manovra per gettarsi nella lotta e restano esposte al contrattacco nemico. Alle 14.30 circa, Agostin Barbarigo dà ordine di attacco generale contro la scompaginata flotta islamica.

“Entrambi gli schieramenti andarono ovviamente in frantumi e le galee avvinghiate avevano creato delle “isole” di legno sulle quali i combattenti si battevano come fossero sulla terraferma.”



Venezia gira le prue delle navi a nord contro le galere anatoliche in manovra, mentre, al centro, gli Alleati e Candia rinnovano gli abbordaggi. A sud gli Ultramarini spiegano le vele per agganciare la battaglia. Durante la battaglia numerosi capitani perdono la vita; tra questi anche l'ammiraglio spagnolo De Las Cuevas. la manovra di aggiramento fatta dai turchi è sventata in tempo dai veneziani che affondano lo squadrone anatolico e le navi della tripolitania. L'impressione è che i Turchi stiano perdendo la battaglia.

Ultimo turno

La vittoria della Lega

I Turchi tentano l'ultimo disperato attacco con la Riserva. L'urto dei corsari è violento e la divisione alleata ne subisce le conseguenze con gravi perdite. Ma ormai è tardi.

La divisione di Candia va agli abbordaggi e i Turchi resistono con tenacia, catturando la capitana di Candia, ma perdendo a loro volta altri comandanti. La divisione egiziana non ha più comandi e le navi di Costantinopoli perdono l'efficacia al combattimento a fuoco a causa delle eccessive perdite.

Sono i Veneziani che danno il colpo di grazia alla flotta islamica, a nord, dove la loro ammiraglia, la Lanterna, esce dalla lotta per godere una meritata pausa e a sud, dove gli Ultramarini bombardano la flotta egiziana.

Calcolo della Vittoria

Nel gioco la vittoria è calcolata contando un punteggio relativo al giocatore della Lega. Ovvero: 10 VPs per ogni divisione integra. Nessun a lo è alla fine del gioco. 5 VPs per ogni propria divisione LMA. Ovvero 20 VP per il giocatore veneziano. 5 VPs per ogni divisione islamica in stato LF. Altri 5 VP per la div. Istanbul. 15 VPs. per ogni gruppo islamico demoralizzato ovvero in stato CD: nessuno. 5 VPs. per ogni Leader nemico uscito dal gioco: in questo caso ben 30 VP.

Negativi: - 5 VPs. per ogni divisione della Lega in stato LF e - 15 VPs. per stato CD: qui nessuna. - 5 VPs. per ogni leader cristiano uscito dal gioco ovvero - 20 VP

Il totale generale dà un valore di + 35 VP e rappresenta una vittoria decisiva cristiana.

“(i Turchi) ... erano ben superiori di molte Galee e di forza ma d'ingegno inferiori, havendoli Dio Benedeto levato il cervello per la loro indolentia. Invece i Turchi, per coraggio e disciplina, non furono inferiori ai cristiani e ad altre cause si deve la loro sconfitta. Le galere turche .. per difetto di costruzione, non potevano facilmente muovere all'arrembaggio. Gli archi e le saette issate dai Turchi non erano micidiali come li archibugieri dei cristiani e i pochi archibugieri turchi erano men destri degli archibugieri della Santa Lega.”

A tutti grazie per l'attenzione
Appuntamento all'anno prossimo
Arrivederci

Alessandro Massignani		Blü cher	
Enrico Acerbi		NoTurkeys	
Andrea Brusati		Centauro	
Dan Marcolini		Paravant	
Marco Pajaro		Marcuzzo	
Mimmo I Marangoni		Von Max	
Mimmo II Berselli	 2-4	Balanzone	
Riccardo Danda	 2 4	Sharpe	
Miky e Lorenzo		senza foto	

Tornato dalle ferie

Stefano Toffano		El Tromba	
------------------------	---	------------------	---

The Wild Bunch



LIONS AT SEA

Lepanto, October 7, 1571



NoTurkeys! n.4 2.2009

LEPANTO, OCTOBER 7, 1571

INTRODUCTION

At the end of the XV century, the main European power was Spain. The American colonies' wealth constituted the base of its military power and the reason for which Charles I was the ruler of the Holy Roman Empire, this implicating a Spanish military control over most parts of the western Europe.

Catholic France didn't wish at all that Charles could become the flag of the Catholic Church, while Pope Clemens VII feared whoever held enough political power to threaten his "holy" authority. After the unlucky papal intervention (by organizing the Holy League of Cognac, defeated in May 1527), Charles, who borrowed the good Genoese fleet, tried to get control of the western Mediterranean. In 1530, he forced Pope Clemens to call him Emperor of the Holy Roman Empire and, at the same time, king of Italy.



Felipe II

All these inside struggles, among the Christian nations, were a good opportunity for Turks, also wanting to consolidate their influence beyond the Middle East. In the first two decades of the XVI century, Ottoman Turks reached territories spreading from Persia (Iran) till Egypt, and, therefore, their attention turned westwards against the querulous Europeans. Suleiman I ("the Magnificent") invaded the Balkans, conquered Belgrad in 1521, defeating Hungarians at Mohacs (1526) and attacking also Vienna in 1529. Even if the seizure of Vienna was impossible to obtain, the Turks now controlled most part of the south-eastern Europe. Around 1530, therefore, the Ottoman empire threatened Europe both on earth and at sea, but, from 1530 till 1540, infrequent naval battles maintained the balance of powers.

In 1556, Charles abdicated and left either the throne of Spain (leaving it to his son Phillip II), either the Holy Roman Empire, leaving this to his brother Ferdinand. Under Phillip, Spain seized The Netherlands, the Frank County, at the French borders, the islands of Sardinia and

Sicily in the Mediterranean and the most of the Italian peninsula. The Phillip and Spain were involved in a lot of religious questions (protestants of the northern Europe, Muslims in Spain forced to become Christians etc.) In 1568, Phillip sent his stepbrother, Don Juan de Austria, to contain an Islamic insurrection; the Christian success increased a bad temper between Spain and the Turks, which now were ruled by Selim, son of Suleiman. Although the Ottomans believed it was appropriate to keep an alliance with the Most Serene Republic of Venice, their aims against the island of Candia (Cyprus) inevitably led towards a sea struggle in the eastern Mediterranean. Venice was at bay and called for help. Now, at Rome, a new pope, Pious V, was the only ruler to get the Venetian call to arms. The Pope was simply fearing the increasing Muslim power and persuaded a reluctant Phillip to enroll an Holy Alliance, renewing the spirit of the Crusades.

After a long debating congress, the Holy League was formed in May 1571. The main disagreement was about who had to command the League. Venice did not want a complete control of Spain and vice versa. A good compromise was again the contribution of Don Juan, a leader who had the respect and good assessment by all the allies. While Venice wanted mainly to defend Candia and Crete and Spain wanted a complete defeat of the Islamic Pirates (western Mediterranean), the Pope convinced all to raise a total war against the powerful Turks.

The fleets gathered together at Messina, Sicily, where Don Juan assumed the command of over 300 ships.

Just over half of the galleys in the combined Christian fleet which fought at Lepanto were Venetian, some 108 out of 206 or roughly 52 percent. Spain and her Viceroyalties of Naples and Sicily contributed 49 galleys, about 24 percent. Gian Andrea Doria had 11 galleys in his own squadron, 5 percent, while Genoa, Savoy, and the lesser Italian naval entrepreneurs accounted for another 23, another 12 percent. The Papal contingent put 12 galleys on line and the Knights of St. John of Malta 3-7 percent between them. In total, the fleet was composed by 206 galleys, 6 galleasses and more than 100 different vessels like galliots, galleons and brigs. The actual galleys were mainly oar devices, while having also sails to employ in high sea cruising; galliots, galleons and brigs were sailing merchant ships, reinforced with few men and lot of guns. The new Venetian Galleasses were powerful oar-ships which could actually fire also broadsides (while galleys fired with bow guns only). The Turkish fleet was organized almost entirely by galleys.



Martyrs of Famagusta

On August 1571, the venetian fortress of Famagusta in Candia (Cyprus) surrendered. The Venetian commander, Marco Antonio Bragadin, was tortured to death and all his officers were slaughtered. The massacre called for vengeance at the cry: "Remember Bragadin!". The Turks spent the following weeks by pillaging the coasts of Greece, and then gathered themselves in the gulf of Corinth. The Europeans remained, along a brief period, at Corfù, but, when the knowledge of the Famagusta fate arrived, they set sails at sea, in search of the Turks. With the new of the enemies' start, the turkish commander, Ali Pasha, departed directing himself toward the gulf of Patras. On October 7, 1571, at dawn, the two Navies came in reciprocal sight.

Don Juan gave the command of the venetian fleet to admiral Agostin Barbarigo, sending him to the left wing, leaving the opposite wing to the renowned genoese admiral Giovanni Andrea Doria, leading a group of allied squadrons. Besides, Don Juan left a reserve team led by the marquis of Santa Cruz and putting four of his well armed galleasses in vanguard, in order to take advantage of their superior firepower against the Turks. Ali Pasha did almost the same things. His right wing was left to admiral Mehmet Shoraq (know at Venice as "Scirocco") with the orders to sail in shallow waters, trying to encircle the Barbarigo wing. The left wing, under admiral Uluch Ali, formed by the algerian vessels, went ahead against Andrea Doria.



THE APPROACH

October 7, 1571, a Sunday; on all the Christian ships Holy Masses were celebrated with particular solemnity. Every officer and soldier (sailor) received a "complete indulgence for guilt and no punishment for crimes", the sky was fair, the sea, calm, but an unfavorable wind imposed the use of oars. At 8.00 o' clock, the sighting vanguard ship of Don Juan de Cardona launched the alarm: in few minutes the Turks slowly emerged against the horizon line and hundreds of sailing galleys were seen advancing in a semicircle, completely blocking the way to the gulf of Patras. Don Juan of Austria crossed his lines with a small quick vessel in order to encourage his men. When he reached the ship of the old admiral of Venice, the sage Antonio Bragadin, he cried offboard, fearing the large number of turk ships: "Do we fight now, Sir?". The old sea-warrior answered: "Can we avoid it?". So begun the battle of Lepanto. The distance between the two fleets was esteemed on around three hours of light oar-navigation. But the Turks were rapid, downwind with full sails. Suddenly the hostile fleet came closer and, at this time, the wind suddenly reversed its direction and the triangular muslim sails got flabby.

THE ORDER OF BATTLE

Colonel John F. Guilmartin tells:

"Don Juan ordered his fleet in the traditional four divisions: a center—the "main battle"—plus left and right wings and a reserve. Contemporary Spanish usage was Batalla for the center, a term plainly derived from "main battle," the traditional medieval term. Cuerno Izquierda and Cuerno Derecha were used for the left and right wings, cuerno meaning both "wing," in a military context, and "horn." The reserve squadron was called the Socorro, or "relief."

The organization into four squadrons, observed by both sides, was dictated by the inherent limitations of galleys and galley fleets. The symmetrical nature of the Muslim and Christian dispositions as stated in raw numbers are evidence of this.

Each of the Christian wings on the day of battle had 53 galleys; this represented the maximum number of galleys which could maneuver in a line abreast without losing formation integrity.

The Muslim right wing had 54 galleys, probably for the same reason. The Muslim left had no less than 87 galleys, but there is reason to believe that they were intended to turn the Christian flank individually, with no pretense at formation keeping.

For the composition of the Muslim fleet, I have followed the estimate given by Rosell Cayetano, Historia del Combate Naval de Lepanto (Madrid, 1853), P. 99, cited in Olesa Muñido, Vol. I, p. 371. Lesure, p. 115, arrives at the same totals by a different route.

The Christian center, with less need to maneuver than the wings, numbered 62 galleys, an arrangement mirrored by the Muslim center which had 61 galleys on line. Don Juan's reserve squadron had 38 galleys—apparently those left over after putting the largest number of galleys on line which was tactically feasible.

Both Don Juan and Müezzinzade Ali Pasha based their tactical plans on a center of some 61 or 62 galleys flanked by covering squadrons of marginally smaller size.

But where Don Juan concentrated his remaining galleys in a reserve squadron behind the main battle line as a defensive "stopper," Müezzinzade Ali Pasha gave the bulk of the remaining Muslim galleys to his left wing commander, Uluch Ali, a master of maneuver, with the evident hope of using their superior numbers and maneuverability to turn the Christian flank.

One of Don John's earliest and most successful decisions was to break up the national contingents, distributing them between the various squadrons to prevent a national commander from leading his forces in mass defection at a critical point. His assignment of subordinate command reflected this philosophy: Don Juan in his Real commanded the center personally, flanked in his post of honor at the exact center of the line by Sebastian Venier in the Capitano de Mar of Venice to the left and Marcantonio Colonna, the Papal commander, to the right in the Capitana of the Pope. A Venetian, Agostin Barbarigo, commanded the left wing and Gian Andrea Doria commanded the right. A Spaniard, Don Alvaro de Bazan, commanded the reserve.

But the apparent simplicity of this scheme vanishes when we consider the actual distribution of galleys, squadron by squadron. If Don Juan was primarily concerned with

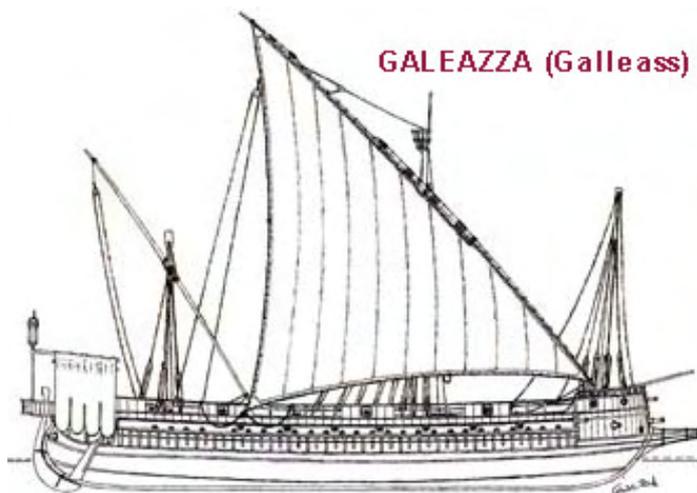
the possibility of the mass withdrawal of a national contingent, what are we to make of the fact that no less than 77 percent of the left wing's galleys were Venetian—under a Venetian commander!"

FIRST MOVES

The two fleets were now ready to engage when, unexpectedly, the left wing of the Christian formation, under Gianandrea Doria, widened sailing and giving the impression of a run off from the Turks.

The maneuver operated by the Genoese was strange and probably it would have left doubts and suspicions. Other two formations continued to advance against the enemy preceded by the six Galleasses that, left the towing, now moved with extreme slowness.

An isolated gun shot coming from the Sultana (the leading muslim ship) began the battle. Ali Pasha had launched the confront, and the first ones to be reached by the Turks were the Galleasses. Ali, however, ignoring the real function of that afloat monsters, commanded to ignore them and to continue directly against the hostile squadrons.



GALEAZZA (Galleass)

But when the Galleasses came inside the center of the hostile formation, they seemed to explode as a gunpowder depot. A hell of fire ran over by more than two hundred guns of different caliber, which had simultaneously opened the fire. The effect there was appalling.

About ten ship were injured, some sank or were seriously damaged, however the mass of the turkish fleet, although disorganized, continued its run.

Upon the effects produced by this «Venetian secret weapon», the judgments of the historians will result a bit conflicting. Venetians, of course, attributed to their galleasses a decisive about the battle final result.

Spanish historians, instead, thought that galleasses, except giving a little advantage during the initial phase, “were often seen alone in the middle of the sea, as sea turtles ..” Actually, as observed by Romano Canosa, the galleasses had indeed a decisive role during the beginning of the fight, but later, when a mass of galleys hanged together, they could not make use of their all-around guns anymore, fearing the consequences of the friendly fire.

After an intense artillery fire a lot of ships clinged together with chains and hooks, while Turkish archers launched swarms of arrows.

Actually it was common that, during naval battles, the flagships assumed a more sheltered position, for a better driving of the operations. This didn't happen at Lepanto.

Sultana and Real, almost at the same time, launched themselves one against the other, imposing the maximum speed to oarsmen: the ramming speed! The two flagships met together by the bows and the strike was terrible. The metallic edge of the Sultana penetrated deeply into the amputated bow of the Real, while hooked ropes grasped the two galleys in an inextricable knot.

The Turks were the first to try the boarding, but they were bridled by the ropes and therefore rejected by the volleys of the four hundred “arquebusiers” of the Sardinia Tercio.

*“The Galeasses have been represented in the western naval tradition as an awkward hybrid, a sailing warship with oars. In fact, it was exactly what its name—**galeaza** in Spanish, **galee grosse** in Venice —implies, a big galley. The six Christian galleasses which fought at Lepanto—the Muslims had none — were Venetian merchant galleys which had been laid up in the Arsenal some years previously when rising operating costs, the consequence of a large crew, had made them economically non-viable.*

*When hostilities broke out, the Arsenal took advantage of their large and stable hulls, the product of merchant origins, to fit them out with a heavy artillery armament (while Venice had an adequate supply of good cannon, the Spanish, by contrast, seem to have been short of artillery). Each galeass probably carried four or five full cannons, equivalent to an ordinary galley's main centerline bow gun, plus enough lesser cannon to have provided the secondary and tertiary armament for five galleys. The “large galleys” performed better under sail than ordinary galleys; this was of little tactical significance. They were considerably harder to row, which was. While considerably slower under oars—they taxed their **Ciurma** badly—they could, if competently handled, maneuver effectively in support of a fleet of galleys. They were competently handled at Lepanto”.*



THE BATTLE ON THE LEFT WING

Agostin Barbarigo, commander of the left wing, hit the division of Mohammed Shoraq, a slight superior force of galleys, galliots and fast boats.

After a serie of misleading maneuvers, the Turkish admiral, who had experienced captains, pushed his ships towards the coast, with the evident purpose to encircle the enemies and to surprise them, unaware, sailing in shallows.

Realized the danger, Marcantonio Querini, operating in the extreme left, drove towards the coast in order to parry the enemy maneuver, even risking to end the run aground in some shoal. But, despite the obstruction fire of the Venetians, Shoraq succeeded in effecting the tricky maneuver passing over, with the lightest woods, between the coast and the line of Querini.

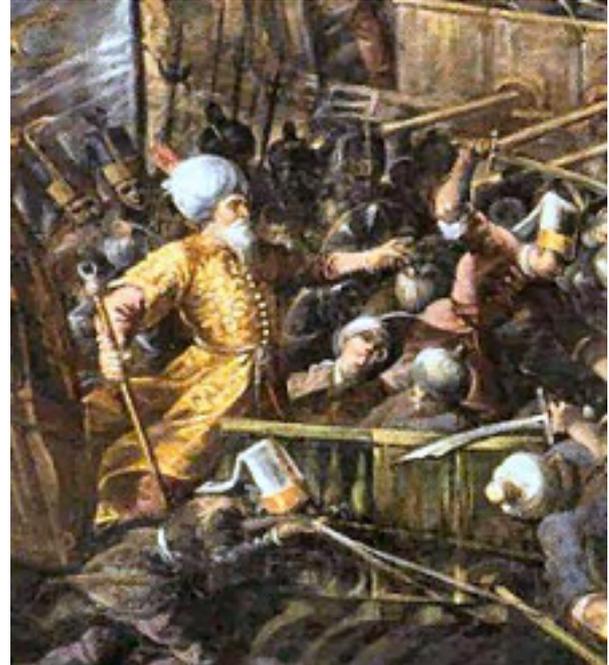
The venetian squadron was now caught between two fire arcs and the Turks took a decisive advantage for that insertion in the rear of the enemy line. The battle line brake off and “wooden island”, formed by galleys entangled together, begun to show combats similar to those made on the solid ground.



The smoke provoked by artilleries covered entirely the battle area, and Barbarigo was attacked by four hostile ships, while other six or seven Venetian galleys had been sunk or surrounded and boarded, in the meantime. On the Barbarigo galley the clash was long and tough. Twice the janissaries, with red painted faces (in order to hide the blood of wounds), assaulted him and twice they were rejected. At the third assault, Agostin Barbarigo, giving commands, was hit by a metallic arrow, which hammered him in the right eye. The venetian admiral fell on the bridge, then transported in his stern lodging, Barbarigo, with his own hands, got the iron out from his forehead, but the wound was too heavy and he had no hope to recover.

Amidst the raging of the battle other Venetian galleys approached the confused clash. Andrea (Andrew) Barbarigo, nephew of the fallen admiral, provisionally got the group's command, but shortly after he was killed too (replaced in turn by Federigo Nani). Now the situation seemed to be really desperate for Venetians; Janissaries were progressively advancing on the bridges, dramatically held back by exhausted defenders. Suddenly the venetian galleys of the right, since then totally inactive, fell behind Mohammed Shoraq middle gap, opening a third front, with the help of Bragadin's brother galleass, which had approached the center of the battle with a full rowing frenzy. However, what seemed really change the course of the fight was an unpredictable event. Taking advantage of

the confusion the Christian slaves of the Shoraq's galley got themselves free and immediately jump inside the fight, rotating the broken chains, grasping the weapons of the wounded, cutting throats of and killing their ancient masters with ruthless fury. At this moment, the Turks were forced to pass on the defensive and the struggle was transferred on their galleys.



Mohammed Shoraq, more times wounded accidentally fell in water, where he would certainly be drowned if some venetians, recognizing him from the sumptuous suits, had not saved him. Subsequently the Muslim's admiral was conducted to Marcantonio Querini, who cheered a lot for the prestigious capture. However - as it will tell a compassionate reporter, “seeing the severe conditions of the prisoner, he ordered a merciful hit for the Turkish chief and Shoraq was quickly beheaded».

His head was then raised on a pole and the Turks, under that gloomy vision, lost their spirit, looking to escape and throwing themselves in the water, or even running away along the «bridge» formed by the grasped galleys ... and someone, was said, could hit also the beach. But not so many, nevertheless, succeeded in escaping. The thirst of revenge of Venetians was great and the recent memory of Famagusta massacre was still alive. The fugitives were finished with swords and arquebus shots.

THE CENTER

Also the center formed another great “wooden island” submerged in a deep cloud of smoke. Around the flagships of Don Juan and Ali Pasha, about thirty galleys were bridled in an inextricable tangle of bows, nets and ropes.

The papal galley of prince Marcantonio Colonna had boarded the galley of Pertev Pasha, an european soldier of fortune who led turkish militias. In the meanwhile, the venetian Capitan de Mar Sebastian Venier, who had approached the Real to bring his help, went into the struggle. The battle was reaching its climax.

On the left of the Christian front the team of Barbarigo was still locked in a fierce struggle with the galleys of Shoraq, while Gianandrea Doria, on the right wing, was trying to disengage himself from a strong pressure.

But it was in the center, and particularly around the two opposed flagships, that developed the decisive clash. After the Sardinians arquebusiers had rejected two attacks of the Janissaries (they had come up onto the bow yard where the League standard was personally hoisted by Don Juan, who was also slightly wounded in the leg), Christians went to counterattack. The first to jump on the Sultana were the arquebusiers of the Sardinia tercio, followed by those of Castile.

The fight on the Sultana was not decisive, having the Jannissaries got some reinforcements from other ships. Ali Pasha, surrounded by his soldiers, stood near the main mast, fighting as a lion and hitting the enemy with his arrows. Taking advantage of the critical moment, other Christian galleys approached the Sultana, raking it and so interrupting the arrival of the reinforcement, sent through the stern passage.

Contemporarily, other 200 arquebusiers of Sicily tercio united themselves to the Don Juan's men. The Sultana, now attacked from many parts and surrounded by ships and wrecks, which prevented the access of rescuers, was obviously condemned even if the Turks, without ammunitions and without arrows, withstood fiercely.

Desperately, Ali Pasha bravely threw himself against the advancing Don Juan staff, but there was not any chivalrous movie-ending between the two admirals; a hit of arquebus finished the Turk chief. Without wasting time, a «buonavoglia» sailor cut off his head, raising the trophy on an pike, and throw all in front of Don Juan. The death of their Kapudan demoralized the survivors, who hastened to abandon the ship. Few minutes later, the Allah standard was wrapped up on the Sultana and replaced by the St. Andrew's image, symbol of the tercio.

THE RIGHT WING

When the St. Andrew flag was raised on the Sultana and Don Juan, as the Venetians, claimed for victory, Gianandrea Doria, in the right, was aloft in the sea locked in his "manoeuvres enigmatiques", as said Jurien de la Gravière.



Gianandrea Doria

The behaviour of Gianandrea Doria at Lepanto has never been entirely clarified. For the Genoese historians «he was

who made great damages to the Turks», for the Venetians, instead, the Genoese « still obeyed to the Phillip II instructions». It is however a fact that if Doria acted in suspicious way, this was due to the intensive pursue of the pirate chief Uluj Ali (Uluç Ali Reis, later Uluç Ali Paşa and finally Kılıç Ali Paşa; born Giovanni Dionigi Galeni) an italian (calabrian) Captain, in the Ottoman service.

Someone even insinuated that the two captains, both crafty calculators and jealous of their own ships, would have chosen to have self-respect by avoiding to damage their precious galleys.

Characteristically, then, Genoa's main naval contribution to the Holy Alliance was in the form of 11 galleys under Gian Andrea Doria, serving under a thoroughly commercial and highly remunerative personal contract to the Spanish Crown. Not only were Doria and his fellow condottieri well paid for their trouble on a galley per month basis (each of Doria's galleys cost Spain a third more than an equivalent Spanish vessel, they were pulling down a 14 percent annual rate of interest on the money which Philip II had borrowed from them to purchase their services!

Is it entirely unreasonable to assume, as the Venetians did, that Doria had little interest in coming to hand strokes with the Ottoman forces?

Instead to close on the fleet of Ali Pasha, Gianandrea Doria had widened to the right of the Christian line, therefore Uluj Ali got ahead to the pursuit. Exploiting favourable wind, the genoese ships, whose last galleys would have had to proceed around forty footsteps from the first galley of the Center division, were quickly pushed away over four miles, so opening a vast space in which Uluj Ali would have been able easily to insert and to attack the unaware central Christian formation.

While the Right Wing sailed away from the principal point of the clash, its rearguard, composed by sixteen galleys (not Genoese, twelve were venetian, two spaniards, one from Savoy and one from Malta), under its commander initiative drove bows against the right side of the arriving Uluj Ali squadron. Evidently the commander, fearing that the Doria was about to a real releasing, he had autonomously decided to bring his/her ships to cover the left space open from the Genoese.

It was a near thing, for as the centers locked up in mortal combat, the offshore squadrons entered into a deadly contest, a contest which Uluj Ali won. Just what happened and how is unclear; it is plain, however, that Uluj Ali Pasha and Gian Andrea Doria engaged in extended maneuvering, with the net result that the Christian right became badly separated from the center. In Doria's defense, there is no evidence that his offshore flank was turned. There is, however, evidence that his squadron had become fragmented and that the battle on the offshore flank had lost cohesion.

For reasons at which we can only guess, numbers of Christian galleys broke formation and headed for the main fight in the center. They may have been led by captains who perceived that Doria was treasonously holding them out of combat; they may have been led by captains who perceived that Doria had been completely outmaneuvered to the point that it was too late for the

niceties of formation tactics and moved, accepting the disadvantages of a melee with the Muslims to do something, anything, before it was too late.

In either case, Uluj Ali, observing the widening gap between the bulk of the Christian right and center turned inward and shot the gap between them, slamming into the exhausted right flank of the Christian center with deadly effect.

For a brief period the issue was in doubt: the Capitana of the Knights of St. John of Malta was overrun and several galleys were captured. Disaster was averted by the timely arrival of the reserve under Don Alvaro de Bazan. Observing the collapse of the Muslim center before his eyes and seeing the telltale traces in the distance of the fiasco on the inshore flank, Uluj Ali gathered his remaining forces, evacuated his prize crews from the overrun Christian galleys, and ran for it down the gulf. He got away with perhaps 30 galleys, the largest intact Muslim force to escape from the battle. And so the battle of Lepanto was over; at 4 o'clock of the October 7, 1571.

CONCLUSION

The success had been dearly bought. On both sides the losses in the hard-fought battle had been terrible. The allies had about 7500 men killed or drowned, two-thirds of these fighting-men, the rest rowers. The nobles and knights had exposed themselves freely in the mêlée, and Spain, Malta, Venice, and the Italian cities had each and all their roll of heroic dead. The list of the Venetians begins with the names of seventeen captains of ships, including the admiral Barbarigo, besides twelve other chiefs of great houses who fought under the standard of St. Mark in command of companies of fighting-men. No less than sixty of the Knights of St. John "gave their lives that day for the cause of Christ," to quote the annalist of the Order. Several others were wounded, and of these the Prior Giustiniani and his captain, Naro, of Syracuse, died soon after. One of the knights killed in the battle was a French, Raymond de Loubière, a Provençal. Another Frenchman, the veteran De Romegas, fought beside Don Juan on the "Reale," and to his counsel and aid the commander-in-chief attributed much of his success in the campaign. The long lists of the Spanish, Neapolitan, Roman, and Genoese nobles who fell at Lepanto include many historic names.

The losses of the defeated Moslems were still heavier. The lowest estimate makes the number of the dead 20,000, the highest 30,000. Ali Pasha and most of his captains were killed. Ali's two sons and several of his best officers were among the prisoners. Fifteen Turkish galleys were sunk or burned, no less than 190 ships were the prizes of the victors.

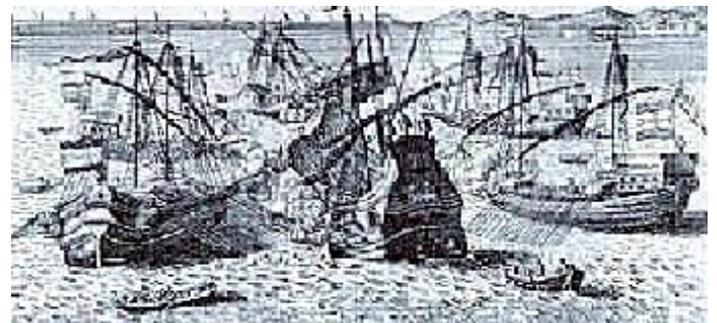
A few galleys had escaped by the Little Dardanelles to Lepanto. A dozen more had found refuge with Ulugh Ali in the fortified harbour of Santa Maura. The Algerine eventually reached Constantinople, and laid at the feet of Sultan Selim the standard of the Knights of Malta, which he had secured when he was in temporary possession of Giustiniani's flagship.

Some sources disagree on the losses number: Oliver Warner affirms that the strengths of the Holy League had around 8000 dead and 16.000 wounded, and that the Turks probably lost around 25.000 men, while 15.000

slaves were freed from oars. J.F C. Fuller brings a total of 15.000 losses for the League and, for the Turks, 30.000 dead in battle, an unknown number of drowned and 8000 prisoners.

Concerning ships, the Europeans lost 13 galleys (12 sunk and 1 captured), while the Turks had 113 galleys sunk and 117 captured. The defeat of Lepanto meant for the Moslems the end of the power and the maritime ambitions.

Days of Lepanto were also the last days of the galleys. The sailing ships, which timidly appeared in this battle, represented the future: in comparison to the galleys, they were faster on long distances and they could bring a greater number of guns. Lepanto also constituted the last important occasion in which a naval battle was performed by foot soldiers, fighting aboard of the ships, like on the common ground. 15 years later, in fact, the clash among the English Royal Navy and the Spanish Armada will present guns and sails instead of swords and oars... and this was also the beginning of Venice's seapower ending.



BIBLIOGRAPHY

- Bicheno Hugh , *Crescent and Cross: The Battle of Lepanto 1571*, Cassell, 2003
- Bryan Tony , Konstam Angus, Hook Christa, *Lepanto 1571: The Greatest Naval Battle of the Renaissance*, Osprey Campaign 2003.
- Capponi Niccolò, *Lepanto 1571, la Lega Santa contro l'impero Ottomano*, il Saggiatore, Milano 2008.
- Ercole Guido, *Duri i banchi!: le navi della Serenissima, 421-1797* , Gruppo modellistico trentino di studio e ricerca storica, 2006
- Guilmartin John F., Col. USAF, " *Lepanto Clarified: The Impact of Social, Economic, and Political Factors on Sixteenth Century Galley Warfare*", <http://www.angelfire.com/ga4/guilmartin.com/index.html>
- Jurien de la Gravière Edmond, Adm. *Les Marins du XVe et du XVIe siècle*. Paris, E. Plon et Cie, Imprimeurs-Editeurs, 1879. 2 tomes.
- Jurien de la Gravière Edmond, Adm. *La Marine des Anciens*, Paris, E. Plon et Cie, 1880, 2 tomes.
- Jurien de la Gravière Edmond, Adm. *La guerre de Chypre et la bataille de Lépante*, E. Plon, Nourrit et cie, 1888
- Moro Federico, *Venezia in guerra: le grandi battaglie della Serenissima*, Mazzanti, 2005
- Rosell Cayetano, *Historia del combate Naval de Lepanto, y juicio de la importancia y consecuencias de aquel suceso*, Real academia de la historia, 1853

LIONS AT SEA GAME RULES

Disclaimer note: NoTurkeys! magazine includes games having, as first purpose, the presentation and the simulation of history. The original games are copyright of the above magazine and they are free diffused in the web. Not being a commercial product, the games, often, do have only few playtest sessions and it is possible that some rules need to be revised and corrected. For this we encourage the players to criticize the systems and to suggest necessary changes. Send your opinions in our Forum (you can write in English or French): <http://noturkeys.devil.it> or, in alternative, send E-mails to this address: info@valgame.eu Thanks.

1.0 THE SYSTEM

1.1 Game Components

Lions at Sea contains the following components (you will need one six-sided dice (d6) - not included).

- One A3 DIN shape map
- One Rulebook
- One sheet of playing pieces
- Two sheets of Playing Aids

1.2 The Map

The map scale is about 1:60,000. Each 17 mm hex is about 1000 meters from side to side.

Each hex has a four-digit code printed on it, used for setting up the units prior to play (see Initial Set Up in the Scenario Information for the actual locations). The map represents the northern theatre of the Lepanto battle. Some coastal hexes are present and do not have any impact on the game play.

1.3 The Playing Pieces

The playing pieces are of two types: ships and leaders (double side counters). The game has also some markers (single side counters)

1.31 Ships

These are color-coded to represent the units of the two Coalitions involved in the battle. The numbers and symbols printed on the units indicate their Gun Strength (red circle) and Handling Value. Movement Allowance, Manpower and Damage are indicated in the Player's Aids sheets. The ships have one Sailing and one Rowing side and bring their historical formations.

Ship Symbols



1.32 Leaders (Admirals and Captains)

Leaders are color-coded for nationality, display their name and some have a colour band which indicates their command. Leaders come in two types: Admirals and Captains. The differences are explained under "Commanders".

1.34 Markers

Markers are placed on the map to indicate the status of units; they are depicted in the rules where their use is explained. Some markers act as Activation Chits.

1.4 Glossary

Admiral: An Officer in overall command of a fleet or of a part of it (group).

Arc of Fire: the arc in which a ship can shoot with its guns.

Axis of Wind: The diagram on map showing what the wind direction for move purposes.

Boarding: An attempt to capture a grappled enemy ship using soldiers instead of gunnery.

Bow: the anterior part of a ship.

Broadside: the flank (side) of the ship.

Capitana (capetana or kapudana in turkish): a leading Galley.

Captain: An officer who commands a Division of ships.

CD (complete demoralization): the third and extreme degree of damage for a maneuvering division.

Cut Loose: Damaged Ships or reduced manpower units can be "kicked out" of a division, so that the rest of the Ships can function more efficiently. Ships Cut-Loose suffer penalties in the way they operate.

Damage: A number, from 1 to 5, representing the state of a ship due to enemy action. Recorded on the Ships Log.

Division/Group: A group of ships that are "brigaded" together, and operate under a single commander.

Downwind: moving with the wind.

Galleass (Galeazza) large venetian galley which had a 360° arc of fire (in this game).

Galley: the base-warship of the time.

Grappling: Using grappling hooks, an attempt to fix ships together to allow boarding to take place.

Gunnery: The firepower factor of ships cannons.

Handling Value: A number on every Ship counter showing how agile a Ship is. The higher the number, the more agile.

Into the wind: (against the wind) moving against the wind direction.

Lanterna (bastard Galley): venetian leading Galley.

Leeward: On the far side of the wind. The opposite of Windward. This applies only to single ships when a fleet counter is between the ship and the wind direction.

LF (Loss of Firepower): the second degree of damage for a maneuvering division.

LMA (limited manoeuver ability): the first degree of damage for a maneuvering division.

Manpower: The number of soldiers and sailors shown on the Ship cards in the Player's Log..

Port: The left side (direction) of a ship to someone facing the bow.

Rake: A ship firing through either the bow or stern arcs of a target, at close range.

Ramming: hitting another ship with the bow for accident or voluntarily.

Shallows: An area near the coast that has hidden reefs and sandbars.

Structure: The defensive strength of the timbers on a ship. Bigger Ships usually are stronger, but some are so old and ill used that they may have low a Structure rating.

Starboard: the right side (direction) of a ship. See Port.

Station-Keeping: Ships moving so as to maintain formation and distance in a division.

Stern: the posterior part of the ship.

Wind: Wind has two qualities- Direction and Magnitude. Direction is from one of the six Compass points provided. Magnitude is either Fair or Strong (as in Storms).

Windward: Between the object in question and the wind. See Leeward (its contrary).

1.5 Tracks and Logs

Some tracks help the players to record the game events. They can be found in map or in the so called Player's Logs. On the game map there are:

- the Turn Record Track which helps to record the game-turns (hours) of the battle. Note that, in two boxes, players have to check if the weather changes.

8 hrs.	9 hrs.	10 hrs.
WEATHER CHECK		

- the Wind Compass which helps to calculate the direction of the wind



- the Ramming Track which is useful to resolve ramming accidents and attacks between Gallies.

RAMMING TRACK				NO MANEUVER AREA		Target Facing	Def. Maneuver
1	2	3	4	5	6	Target Ship	Def. Maneuver

1.51 Player's Log

Each player has his own Log in which are recorded losses and in which are deployed leaders. First come divisional (Group's Logs) in which are recorded losses of the squadrons (counters) (structural losses correspond to some manpower losses).

The first value (i.e 20) is the total manpower of the squadron.

The total of the manpower boxes represents the Structure Value of the squadron (i.e. 5). The second value (i.e. 4) is the Handling (the same which is on the counter. Players can copy these sheets in order to bar the boxes (losses) during the game without using the one provided with the game.

The second trace is a Group's Track in which manpower losses are recorded (subtracted from the original value) and in which are listed the values for the damage degrees reached during the battle. These values (LMA, LF and CD) are listed in the glossary.

ISTAMBUL 1		20	4	4	4
Galley	Suleiman Rais			4	4
Galley	Kara Mustafa			4	4
Galley	Ibrahim Rais			4	
Galley	Karaman Ibrahim			4	
Galley	Chander Siniano				
Galley	Ali the Genoese				

MUSLIM FLEET LOG

COMMANDER MEHMET SHORATQ

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

Initial Manpower - 98 - (LMA 65 - IH 30 - LF 30 - CD 20)

ISTAMBUL DIVISION
COMMANDER
MEHMET SHORATQ

2.0 SEQUENCE OF PLAY

The game is played in a series of sequenced Game-Turns, each of which represents 1 hour of daylight.

2.1 Game-Turns

Each Day Game-Turn is divided into Phases which are determined by selecting action and events chits. If the Scenario rules do not state in other way, the first chit extracted randomly determines the Action Phases. The Turn ends when no more chits can be selected.

2.2 Action Phases

When a Group (Division) chit is selected the owning player can play his counters in a sequence of segments. Each of the following segments must be resolved in the exact order given. Any action that is out of sequence is in violation of the rules.

A. Maneuver Segment: this is a movement action phase.

B. Battle Segment: this is a combat phase.

C. Recover Segment: this is an action segment in which the Player can try to rescue ships or recover maneuver abilities.

2.3 Special Chits

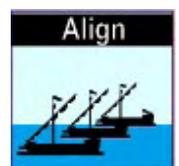
2.31 Bragadin ! and Jihad Chits

The player who owns the Coalition of the chit can now activate again a group (division) which has already performed its action turn. In the case there are no such groups available, the chit will have no effects for that turn.

Note: the chits represents the foolish fury of a battle in which religious fanaticism and the reminder of the horrible death inflicted to venetian commander Marco Antonio Bragadin in Crete, drove men out of control, looking for a sudden bloody revenge against the enemies.

2.32 Align Chit

This Chit allows the players to align (only the) sailing ships, by each group, provided the moving (aligning) counters are or become adjacent and at a distance not more than three intercurrent hexes from the leading ship). Ships can move and change facing at no costs.



The formations they can assume is the **Line Astern**, in which each counter is directly behind the one in front, with the formation's leading ship, 1st or 2nd in that line, and the **Line Abreast** (see after). Each line must have at least 3 counters, of the same group/division, to be so identified.

2.33 Wind Roll Chit

This Chit generates an immediate check of the wind direction on the Compass scheme in map.



2.34 Fire Roll Chit

This Chit allows the players to roll (on the Fire table) to record if is possible to put out already acting Fires. Note that is important to note if the unit has or has not adjacent units in order to extinguish fires.

2.35 Disengage Chit



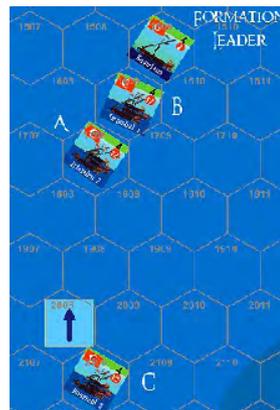
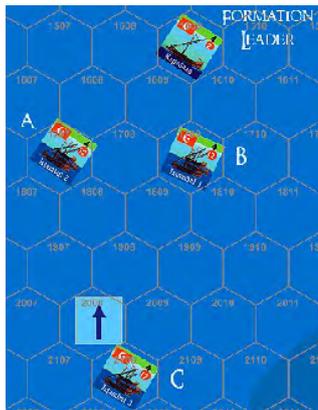
Players may (if they want) disengage their engaged units (counters which have grappling or ramming markers) and move away from the engagement hex for a full rowing maneuver allowance. Grappling here is to be considered also a boarding combat. In the case both players agree to disengage, this is automatic. In every other case the disengaging player must check the success with a Maneuver roll (Handling Value) of the rowing side of the counter.

2.36 Leader move Chit

This Chit allows the players to relocate their leaders in other units of the same Group provided the group is lined astern (see 2.32) or in battle line (lined abreast).



EXAMPLE OF UNITS ALIGNMENT: *extracting the alignment chit, units A and B can align in a line astern formation following the leading ship. Unit C cannot do so because it has more than 2 hexes intercurring from the next unit of the chain. The final result is below to the right. Remember that only Sailing units may align together.*



3.0 MANEUVERS

3.1 Facing

3.11 Sailing and frontage

When sailing the units face one of the six hexsides and their bow is considered to be the colored band of their group.

3.12 Rowing and frontage

When rowing the units face one of the six hexsides and their bow is considered to be the bow(s) of the silhouettes drawn in the counter.

3.13 Changing frontage

Every game unit has a movement allowance expressed in MPs (movement points) which can be utilized to move on the map hexes. It will cost ONE MP to change facing (either sailing or rowing) during an action segment. Counters may change facing by one hexside at the time. Engaged units cannot change their facing, ramming procedure apart (for targeted ships). Frontage can be changed while moving or standing (see Rowing).

3.14 Changing frontage in movement and wind

Into moderate winds (against the wind)

- sailing Mode not allowed.
- in rowing Mode always successful.

Into Storm winds (against storm winds):

- never allowed

Downwind (in the direction the wind is blowing)

- in sailing it must be checked the Maneuver roll
- rowing mode always successful.

Downwind during a storm:

- in rowing Mode it must be checked the Maneuver roll

Note : *into the wind and downwind are determined by the wind direction and the frontage of the counters. The wind direction is recorded by the wind markers in map. There are six possible wind directions and they will always be three opposing and three favouring directions.*

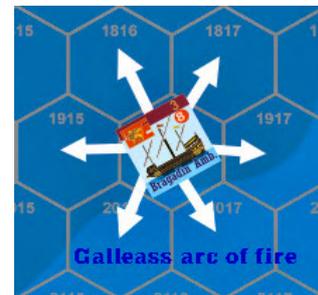
3.2 Stacking

Neither stacking is allowed in Lions at Sea, nor Galley units can pass through other units. The only case in which two Galleys units may stack together is during combats (only and no more than two opponent units). Towing actions allow stacks. Single ships, leaders can freely stack with Galleys counters.

3.3 Sea Control

This game has no ZOCs or similar controls. Units (ships) can control only hexes which are in their arc of fire (guns). They are:

- the frontal one for Galleys squadrons;
- the frontal (bow) and the back (stern) ones for single Galleys (Capitana, Lanterna, Kapudana, Capetana) and for the Genoese Galleys;
- all six hexes around for the venetian Galleasses.



3.4 Sailing Mode

3.41 Movement

Units counters have two sides: one for sailing, one for rowing. The movement "Mode" is often by sail, while the Battle "Mode" is by rows.

Each ship or group of ships have their proper movement allowance (listed below) expressed in movement points (MPs). Each sea hex can be entered at the cost of 1 MP.

It costs also 1 MP to change facing in movement (by one hexside at the time). This means, i.e., that you can change up to 4 hexsides with a MPs allowance of 4.

3.42 Emergency at sea

While sail movement into the wind is not recommended, there could be moments in which sailing units are surprised by a sudden wind direction change. Being not allowed any change of facing, the only maneuver possible is Lower Sails. To make use of oars, a sailing unit must lower the sails when activated. It costs 1 MP to

(Voluntarily) Lower or Raise Sails, and such action must be taken prior to any actual movement or prior any frontage changing, where applicable. Lower Sails against a Strong wind needs also a Maneuver Check.

3.43 Movement Allowances

Ship(s)	Movement downwind	Fire ab.	in Storm
		LMA Mov.	downwind
Galleys	8	6	5
Capitana	8	6	4
Galleass	5	3	3
Kapudana	9	6	4

* treat the Lanterna as a Capitana.

** Fire ab.(aboard) = unit with Fire marker on;

** LMA = (when the group reaches the first damage level).

Units forced to move into the wind **move with – 3 MPs** (or, best try to lower sails)

Units in Mast Down status move at **Half movement allowance** (round up).

3.44 Shallow waters

Coastal (partially light blue) hexes represent shallow waters. These hexes are prohibited to all Christian units. Only Turks can move across these hexes. Other ships adrift are eliminated.

3.45 Sailing and Maneuvers

As told, changing the frontage in Sailing Mode may require a check (Maneuver Roll or Handling Roll). Simply roll 1 d6 and compare it with the counter Handling Value (HV). If the die roll result is equal or inferior to the HV the check is successful.

3.46 Ships adrift

If the Maneuver Check fails the unit (ship) drifts ONE hex in the wind direction maintaining the same frontage. The hex inside which the unit drifts must be empty. If not so:

- the drifting unit must spend another MP in order to assume the rowing mode in the original hex, if the not empty hex has another friendly unit. If it has no MPs then an accidental ramming occurs.
- the drifting unit enter the hex and becomes a ramming target, if the not empty hex has an enemy unit (put the Ramming counter on that enemy counter).

3.47 High Speed Ramming

Although actually very unusual, a unit can overrun an enemy unit by sail movement. The enemy unit must check a Maneuver Roll and if it goes well, the ramming-unit passes by (or through) without effects and ends its move in the first hex got after its “charge”, adjacent to the failed target. If the check fails the enemy unit suffer a ramming procedure.

3.48 Combat and sailing

A sailing vessel can only try to ram the enemies. It cannot bombard at close range (rake) or try boarding the enemy ships.

3.5 Rowing Mode

This was the most preferred mode to maneuver, and, above all, in the battle. Moreover this mode do not check the Handling in facing change attempts (storms apart). Movement, of course, was slower than in the previous mode.

3.51 Changing Mode

To make use of oars, a sailing unit must lower the sails when activated. It costs 1 MP to (Voluntarily) Lower or Raise Sails, and

such action must be taken prior to any actual movement or prior any frontage changing. A galley, however, may not raise sails if it is engaged, in any way, with an enemy unit; it may lower them, however, if so situated. A unit can never Raise Sails during a Storm or being into the wind. Upon these condition a unit can always lower its sails. Mast down units cannot raise sails.

Ship(s)	Movement downwind	Fire ab.	in Storm
		LMA Mov.	downwind
Galleys	5	4	5
Capitana	5	4	6
Galleass	3	2	4
Kapudana	4	3	5

Movement **into the wind** = - 1 MP (subtract)

Movement **into the wind during a Storm** = - 3

3.52 Changing frontage

In addition to the frontage changes during the movement, rowing units may change facing also without moving. It costs 1 MP, per hexside of adjustment, to change facing without moving forward or back. However, a unit that tries to change facing under a Storm must pay 2 MPs per hexside (when moving in a Storm it costs 1 MP per hexside but it needs a Maneuver Check).

A not moving rowing unit may pivot on itself with a degree of 180° at the cost of 2 MPs. This can be made during a Storm, downind and with a successful Maneuver Check.

3.53 Backwater

A unit in rowing mode Backwater when it is its turn. It costs 2 MP to Backwater each hex, and, in doing so, the unit must move directly to its Stern (Rear), or into one of its Stern/Broadside (Flank) hexes. It is possible to do backwater maneuvers during a Storm (costs 3 MP).

4.0 WEATHER

How is the Weather is told (at start) in the scenario rules (like wind) or can be checked during the 2nd and 5th turn of the game. The Weather check occurs after the Wind Chit is drawn from the pool and after the current Wind is determined.

Rolling a 1 a Storm occurs. It will last only for that turn or part of it, after the chit is drawn out.

After the Storm is rolled every Fire Aboard marker must leave the map. Ignore all Fire results for the whole duration of the Storm.

4.1 Storms

A Storm may occur in the 2nd and 5th turn and lasts only one turn or the remaining part of it.

During Storms:

- 1 -- no combat or recover roll are allowed;
- 2 – It is prohibited to raise Sails; it is allowed to lower sails (with a successful Maneuver Check) and to navigate downwind till sails are lowered. Impossible to pivot and to tow ships.
- 3 -- a unit that tries to change facing under a Storm must pay 2 MPs per hexside (rowing it needs also a Maneuver Check). In rowing Mode it also must be checked the Maneuver roll in order to change facing, being downwind during a storm;
- 4 – every failed Maneuver Check generated an utter check for the Mast down Status (see damage). In other word try a second Maneuver check, if fails the Mast is broken. If successful the unit is adrift so many hexes how many points indicated the dice result.
- 5 – all Engaged markers are removed.

5.0 WIND

Wind has one attribute: Direction. Direction is from one of the six Compass points provided in map. Direction affects movement. Wind (at start) is recorded in the scenario rules and must be checked every turn (Wind Chit). Check the Compass in map (for the wind direction). Every player can put wind markers (arrows) near the units in map in order to have a closer sight of the wind direction.

To be **into the wind** (against) or **downwind** (wind in stern) is determined by the wind direction and the frontage of the counters. There are six possible wind directions and they will always be three opposing and three favouring directions.

6.0 SPECIAL MOVEMENTS

6.1 Towing damaged ships and Galleasses

Prohibited under Storms, this is a special movement which may be performed by Galley units (more ships) helping damaged or slower **single ships** as the Galleasses. In this case the players can organize one stack with the two units involved and put a Towing Marker on it. The Stack will move with the Galleys Unit allowance (towing ships, being the single ship the towed unit) **less 2 MPs**.

6.2 Leader Move

When this Chit is drawn the players may relocate their leaders in other units of the same Group provided the group is lined astern (see 2.32) or in battle line (lined abreast).

7.0 LEADERS

Admirals, officers in overall command of a fleet or of a part of it (division wing or group). They can command the whole fleet or a single group (division) in the same moment.

Captains: officers who commands a division of ships.

7.1 Where are Leaders?

Leaders are not in map. They must be deployed in the Player's Logs on a proper space which represents one of the counters in map. Players may arrange them as wanted but one Leader (whatever) must always be present, if possible, in the group's leading ships (es. a Capitana). Leaders can change their position when the Leader Move chit is drawn. If no leader can be in a Capitana unit, then the group becomes automatically LMA. There is no limit to the number of Leaders who can be present in a counter space.

7.2 Leaders and actions

The presence of a Leader do not have any impact on Maneuvers. Leader counters bear their names and an Efficiency Rating which can be useful in combats. Leaders can be captured or lost in combats. This will count to determine Victory conditions. So stalk the Leaders!

7.3 Leaders Losses

Leaders can die during rake attacks or boardings. They can also be captured during grappling/boarding attacks. The aftermath will be the same as actually there was an inclination to kill prisoner leaders, to cut their heads and to throw the "trophy" inside the opponents ships. A Group/Division remained without any Leader, immediately **loses 10 MNP** points on its track.

7.31 Leader's Elimination Check procedure

During a rake or boarding attack the players must declare if leaders are present (on the counters involved, in the proper space of the Player's Log.

The Leader's owning Player rolls a dice, if he gets a 5 or a 6 the leader is recognized and targeted by the enemy. On a 1–4 there is a No Effect result. The leader is allowed to remain in his space. With 5 and 6 results a second check is needed: if the result is 1 – 2 the Leader escapes the capture; if the result is 3 or 4 the Leader is wounded and removed from play; if the result is 5 or 6 the Leader is captured or eliminated, removed from play (and awards VPs to the enemy Player).

If the unit is captured and the leader escape, displace him in an adjacent unit of his own formation. If none he is lost.



7.32 Eliminating Admirals

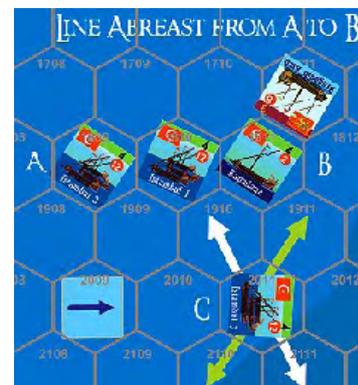
In Lions at Sea the actual Admirals command only a wing of the whole Fleet present at Lepanto. If Admirals (Bragadin and Shoraq) are wounded / captured / eliminated the play will normally continue.

8.0 COMBATS

All combats between opposing units occurs during the combat segments. Only adjacent combat units may be bombarded (boarding and ramming happen in the same hex). The attacker conducts a series of attacks in the order he desires. Attacks are resolved one at a time, and their results fully applied before proceeding with the next attack.

8.1 Battle Lines

Attacking ships or groups can take some advantage to maneuver in a battle line formation called Line Abreast. At least 3 counters (allowed 2 galleys units and no more than one single ship), of a given squadron, must be lined up, flank-to-flank, connected by their broadsides (flank hexes), like an "infantry continuous line". There is some specific rule for this formation and its efficacy and usage arise from play. Each rake attack, which begins from a



Line abreast formation (already deployed before moving) will have some advantages. See after.

8.2 Rake Attacks

Rake attacks (bombardments at close range) can be made against adjacent enemy units provided they are in the Arc of Fire of the bombarding unit. **Only rowing mode allows rake attacks.**

8.21 Arc of Fire

Units (ships) can bombard only hexes which are in their arc of fire (guns). They are:

- the frontal one for Galleys squadrons;
- the frontal (bow) and the back (stern) ones for single Galleys (Capitana, Lanterna, Kapudana, Capetana) and for the Genoese Galleys;
- all six hexes around for the venetian Galleasses.

Units which want to rake enemies must stop their movement having the target in their Arc of Fire. These units cannot move farther for that turn. Engaged units cannot rake.

Units ON FIRE cannot make rake attacks.

Note: a target of a rake attack is not considered to be engaged. It can successively move away from its position, if the owning players wants to do it.

8.22 Determining the bombarding power

The raking ships (a Galleys unit and single units in stack) add their Guns Strength, add also the Leader Value (if leaders are present), add a d6 result, totalling a Bombardment Value (BV).

8.23 Determining the Defensive Value

Now the other player determines his Defensive Value adding to its Handling Value a d6 result and the following numbers:

	Ship	
	Single	More
Raking unit(s) in the Arc of Fire of defenders	1	3
Rake Vs the defender's stern	-2	0
Rake Vs the defender's broadsides	-3	-4
Leader/s on the raking ships	-2	-2
Leader/s on the defender's ships	LV	LV+1
Raking unit(s) in the Arc of Fire of defenders in Line Abreast formation	1	3
Defender Mast down / on fire	-4	-2
Sailing Defender	-2	-4

Galleasses targets are considered as having 6 valid arc of fires. All these values are cumulative. Note that if more ships (single) are stacked the defender must choose one unit as the bombardment target and must take its HV.

Examples: a single ship (HV = 4) with a leader aboard is attacked in its stern. (HV 4 + Leader value 2 + stern -2 = DV 4).

Clarification: if a Galley unit is in stack with one or more single units the attacker player must choose one counter to bombard the enemies, putting this on the stack's top.

8.24 Determining the Rake effects

Subtract the DV (defender) from the BV (attacker) [if the DV is a negative number this must be added, not subtracted!] to find the Rake Effectiveness value and if zero or positive go to the Rake table. If the difference has a negative number as result the Rake attack has no effects.

8.25 Apply the Rake results

The die roll results will be the following:
NE no effect as per negative Raking Efficiency.
M: target Mast down. Mast down must be intended as a crippled ship(s) result, which causes loss of movement.
F: target on fire. Apply fire marker.
1 or **2** structural hits: (manpower loss). Bar the proper boxes in the Player's Logs (counter space) and upgrade the group track subtracting Manpower losses noted in the Log Boxes barred.
 In the case of more units in the target hex, the defender must choose which was the defending unit and apply results to it.

8.26 Deadly Raking

If more than one unit (in different hexes) targets an enemy unit at the same time, they can add their gun strengths and perform a single rake attack.

8.3 Ramming

Ramming was a dangerous attack made hitting an enemy ship with the long bow edge of the Galleys. Although sailing ships are allowed to ram during their movement, this attack is generally performed by ships in rowing mode. Ramming can be unintentional or voluntary. Single ship must try to ram only other single ships, galley units can ram all enemies.

8.31 Ships adrift and unintentional ramming

A drifting unit must spend another MP in order to assume the rowing mode in the original hex, if forced to enter an hex which contains another friendly unit. If it has no MPs then an accidental ramming occurs. In this case the drifting ship becomes the "rammer" and the other ship(s) the target.

A drifting unit forced to enter an hex in which there is an enemy unit becomes a ramming target (put the Ramming counter on the enemy counter).

8.32 High Speed Ramming

As per 3.47, a unit can overrun an enemy unit by sail movement. The enemy unit must check a Maneuver Roll and if it goes well, the ramming-unit passes by (or through) without effects and ends its move in the first hex got after its "charge", adjacent to the failed target. If the check fails the enemy unit suffer a ramming procedure.

8.33 Ramming markers

When a ship enters a hex occupied by an unfriendly ship a voluntary ram takes place. Two markers are used to indicate the Ramming ship(s) and its targeted. They must be placed on the Ramming Track in map, each one at the



opposite edge of the track. The target ship deploys as shown in the track (right) opposing its broadside to the incoming attacker. The ramming ship goes at the other track edge, keeping itself out of the track.

Emerg. Maneuver Die Roll	
Ship's value	frontage
2	1-2-3 failed 4-5 stern 6 bow
3	1-2 failed 3-4 stern 5-6 bow

8.34 Ramming procedure

- 1 – The Ramming ship(s) rolls a dice and advances in the box which shows the die-roll result.
- 2 – In case a 5 or a 6 are rolled the Ramming occurs and the target ship is hit on its flank. **This applies only for the first roll.**
- 3 – With every other die-roll result the target ship non can try a Emergency Maneuver Roll (see in the map). The target ship can have an Handling Value of 2 or of 3 and more. Roll a dice and control the proper table. If the Maneuver fails, the target ship remains with its original facing. Otherwise it changes facing deploying with its stern or bow in opposition to the incoming enemy.

4 – the attacker now can refuse to continue the ramming attempt or rolls again the dice. If the result of the second throw reaches the target, the ramming occurs.

5 – There is no limit to this roll and check options. This lasts till the ramming ship reaches its target or till ramming aborted.

6 – **IMPORTANT** – the “ramming” player must record the total result of his approaching rolls. This will be the speed of the ramming maneuver.

8.35 Ramming results

If the ramming ship reaches a target:

-- **opposing the Bow** = the ramming fails and the attacker suffer a Rake attack coming from a rowing target (this is a choice of the player owning the target ship, not a mandatory Rake attack). In rake cases, re-orient the facing in map.

-- **opposing the stern** = the ramming attack hit the target’s back. In the case the target ship is a single vessel apply the beam-ramming procedure; the ramming attack has no effects when:

1- the target ship is a galley ships counter (more than one ship).

2- the rammer is a single ship

-- **opposing broadsides (beam ramming)** = see the Ram-Table.

Exception: *venetian Galleasses had very high hulls and cannot be targeted in ramming or involved in a ram-accident as targets.*

Aprr.Total	Score Result
10 (4+6)	(one) ship sinks immediately
8- 9	ship loses one hit and is Mast down
7	ship is Mast down
5-6	check fire

ship sinks immediately: if a single ship. Otherwise the result will be ship loses one hit and is Mast down.

check fire : check the ramming fire table.

die roll	galleys	capitane
1-2-3	NE	NE
4-5	ON FIRE	NE
6	ON FIRE	ON FIRE

8.4 Grappling (and Boarding)

1 - Any Galley unit (not single ships) that ends its movement sharing an hex with an enemy ship (ships) may attempt to Grapple the enemy ship(s) so that they may be boarded. Galleys units in sailing mode may not attempt to grapple.

2 - When two ships meet in a ram, and the ram occurs, the ramming ship can always throw to grapple.

8.41 How to grapple

To grapple, throw one dice; a 4,5 or 6 is required to grapple successfully. If the attacked ship is Mast down or On Fire add +1 to the die-roll. The result is either success, and the galleys are Grappled (place a Grappling marker on both ships), or Failure, with no further effect than the redeployment in adjacent hexes with no MPs costs.

An active Galley unit may make only one grappling attempt per turn, regardless of how many enemy ships are adjacent. However, whatever the unit, it may be grappled by more than one enemy unit in a given segment .

8.42 Engaged Units

Engaged units have grappling or ramming markers on themselves. All these units cannot move during a normal action phase, but can fight. Engaged units can extinguish fires.

When the Disengagement Chit is drawn the two players can try to disengage units by moving away from the engagement hex for a full rowing maneuver allowance. In the case both players agree to disengage, this is automatic. In every other case the disengaging player must check the success with a Maneuver roll (Handling Value) of the rowing side of the counter.

Engaged units cannot make rake attacks. Units which become engaged after a failed ramming attack and a successful grappling attempt, cannot ram again, but only boarding.

Note: *Ramming and Grappling begin during the movement segment but go through the combat segment with the ramming resolution and the boarding attempts.*

8.43 Boarding

Ships (units) under a Grappling marker can try a boarding attack. When considering a Boarding action follow the procedure here below:

1 – single ships cannot board Galley units or Galleasses;

2 – Galleasses cannot board Galleys units;

3 – Galley units counters cannot board Galleasses

8.44 Manpower and its proficiency

Each unit or single ship ha a Manpower rating (MNP) which is the sum of the single parts (steps) owned by the unit structure. In example a vessel of 10 MNP can have two boxes each of 5 MNP.

These numbers are recorded in the Player’s Logs.

Each Manpower rating, however, is a composite value in order to evaluate the men which formed crews.

Although Christian Marines were often better armoured than the Turks, the latter were renowned for their ferocity.

Additionally, many Ottoman crews were freemen, not slaves, whereas many Christian Galleys shipped slave crews, particularly French and Spanish ones.

In the following table the Players can note that the overall value of all Marines involved in actual combats is always 3. The variable condition which changes the evaluations is made upon the combat proficiency of Free Slaves or Volunteers (the venetian Buonavoglia or Goodwilling People). From the table it appears that free slaves of Venice and Turks were two times more efficient than other south-western europeans .

	Oarsmen		
	Marines	Free	Slave
Venice	3	2	na
Papal, Genoan etc.	3	1	0
French/ Spanish	3	1	0
Ottoman	3	2	0

So the Manpower value of the counters will be:

- the current number of steps which the unit owns (i.e. reduced by progressive losses)

- the above value reduced by ¼ (rounded up) for Papal, Genoan, French and Spanish seamen.

8.45 Resolving Boarding

Count the Manpower total of the units involved (MNP), add Leaders values and roll TWO dice (d6) then go to the Boarding Table (15.9). In some cases the boarding action will not be possible (NA not allowed). In every other case the enemy ship(s) are captured, their counters are removed from the map an losses recorded on the Logs, subtracting the values lost from the Group’s Track and deleting the unit lost from the Group’s Log.

8.46 The so called Loss of Firepower Status

Losses are noted on the Group's Tracks subtracting values lost from the previous total (markers x 1 and x 10 are provided for records). When the markers reach some values, the player must apply events to the whole group.

The LMA threshold has impact on movement / maneuvers and is explained in the movement Modes tables. Then comes the LF (Loss of Firepower) value, which causes two conditions (penalties) to all units of the group:

- 1-- Gun Strength is HALVED:
- 2 – remaining Manpower is forced to avoid any grappling/boarding. The only attack possible is Ramming. The utter threshold (CD) will be discussed later.

9.0 SHIPS RECOVERY

Damage can limit movement of the ship(s). Units Mast Down move at **Half movement allowance** (round up) and cannot raise sails. The movement allowance can be utterly reduced by LMA (whole group hampered in maneuvers) or by Fire markers.

9.1 Rescue of damaged ships

This action segment take place after all combats. A ship/unit can be rescued/repared only if:

- 1 – Not engaged (even if adjacent) and having made no ramming/rake attack in the same turn.
- 2 – The distance from a unit (counter) of its group/formation is less than 2 hexes (one hex intercurring).

9.11 Procedure

All damaged units which meet the previous conditions can check a die-roll in order to remove a damage marker (it is possible a counter can have a Mast Down and Fire markers at the same time).

Clarification: *LMA Status cannot be recovered except in the case in which a group receives an attached unit (check the Track).*

The die roll is made after the end of combats and only for the acting group or division. In the case a group is activated two times (special chit drawn) it is allowed to check TWICE to recover its ships.

The player must roll a 4-5-6 in order to remove ONE marker per turn for the whole group. If a 4-5-6 is rolled then the player choose what marker is to be removed (in the case of more units damaged or more markers present on a single counter).

9.12 Cut Loose units

When a ship/unit is more than 4 hexes (3 intercurrent) far from its formation/group and the Align Chit is already drawn, it may:

- raise sails, try to reach another friendly group, the closest, by rolling a successful Maneuver Check and going adjacent to a friendly unit. In this case mark the space on the player's log with an "attached to" marker.
 - Note that doing this the previous group loses all Manpower of the detached unit and can undergo to some troubles by reaching the various damages thresholds (see Track).
 - The group which receives the new unit, instead, adds the unit manpower to its track and may recover some damage.
- If the attachment procedure is impossible, the unit/ship becomes a **Cut Loose** squadron/vessel.

9.13 Fate of Cut Loose units

Cut Loose units immediately assume the Rowing mode without MP costs. Then roll a die. If the result is a 5-6 they can move in order to get closer to some formation in map, trying the alignment/attachment in the next turn and loses the marker.

If any other result is rolled the unit moves towards the set-up edges of the map at full speed. In the next turns that unit can try again to roll a 5-6 (so pivoting back in order to reach the battle lines). This "come and go" uncertainty lasts till the unit re-aligns with some friendly group or till it leaves the map (in which case is eliminated).

10.0 GROUP DEMORALIZATION

The Group Demoralization or complete deemoralization (CD) is touched when the Manpower losses in the track (Player's Log) reaches the threshold.

In this case the whole group ceases to maneuver, its leaders stops his commands, and all the remaining units become **Cut-Loose** units, they cannot move in battle modes, cannot attack (but they defend), cannot do recovery actions and follow the above rules for the Cut Loose units(each single units must do so when the group Chit is drawn).

11.0 HOW TO WIN

Victory is assigned by counting victory points (VPs) awarded or lost by the Christian player. So:

- +**
 - for each Christian group in No Damage status (no threshold reached in the track) the Christian players gains 10 VPs.
 - for each Christian group in LMA status the Christian players gains 5 VPs.
 - for each Muslim group in LF status the Christian players gains 10 VPs.
 - for each Muslim group in CD status the Christian players gains 15 VPs.
 - for each Muslim leader lost the Christian players gains 5 VPs.
 -
 - for each Christian group in LF status the Christian players loses 8 VPs.
 - for each Christian group in CD status the Christian players loses 15 VPs.
 - for each Christian leader lost the Christian players loses 5 VPs.
- At the end if:
- VPs are a negative number, the Muslim wins.
 - VPs are comprised from 0 to 20 is a draw.
 - VPs are 21 or more the Christian wins.

Note: *this is a victory obtained only in the northern wing sector of the whole Lepanto's battle so it is not possible to define the magnitude of the victory.*

12.0 CREDITS

CREDITS:

Original Rules :
graphics:
errata and FAQs:
Copyright © :

2009, Enrico Acerbi
Enrico Acerbi
<http://noturkeys.devil.it>
NoTurkeys! Magazine 2009

13.0 LIONS AT SEA SCENARIO

13.1 Wind and weather at start

North East moderate (6 of the Compass). Fair weather.

13.2 Cruising modes at start

All sailing facing East (map right edge -Christian), West (Muslim)

13.3 Manpower at start

See Players' Logs, under the single tracks.

14.0 INITIAL SET-UP

14.1 Leaders

Players may arrange them as wanted but one Leader (whatever) must always be present in the group's leading ships (es. a Capitana).

There is no limit to the number of Leaders who can be present in a counter space.alliance

14.2 Units

All units in Line Astern. At start use the half hexes if needed.

14.21 Christian Fleet

Galleys group of Venice	in or adjacent to hex 1702 (white letter A on map).
Galleys group of Candia	in or adjacent to hex 2102 (white letter B on map).
Galleys group Oltramarini	in or adjacent to hex 2702 (white letter D on map).
Galleys group Holy Alliance	in or adjacent to hex 2302 (white letter C on map).

14.22 Muslim Fleet

Galleys group Istambul	in or adjacent to hex 1322 (green letter A on map).
Galleys group Anatolia	in or adjacent to hex 1622 (green letter B on map).
Galleys group Egypt	in or adjacent to hex 2702 (green letter D on map).
Reserve Galleys group	in or adjacent to hex 2222 (green letter C on map).

15.0 SEQUENCE OF PLAY & GAME TABLES

15.01 Sequence of Play summarized

- 1 – set-up the units in map (both player)
- 2 – arrange Leaders on the Logs
- 3 – mark the initial Manpowers on the Logs' tracks.
- 4 – put some wind markers where useful (or one marker near the compass).
- 5 – put the Chits to be drawn in a cup or some similar device.
- 6 – begin first turn by drawing out the first Chit.

15.02 Action Phase and segments

- 1 – Sailing / Rowing segment
- 2 – Combat segment
- 3 – Rescue segment
- 4 – next Chit

The turn ends when the last Chit actions are finished. Advance the game turn marker on the track.

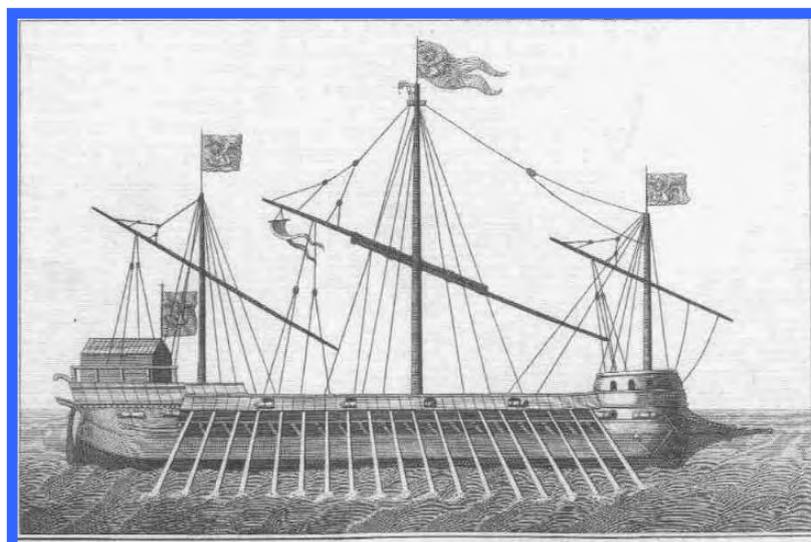
15.03 Automatic Victory

If one player has ALL his groups in a CD status, he immediately declares a complete defeat and the game is over. Do not wait the turn's end to declare it.

15.04 Fire Table

die	Sailing		Rowing		no Adj. units	lined units
	ad. En	ad. Fr.	ad.En.	ad.Fr.		
1	NE-EF	NE	NE-EF	NE	NE	DRM +2
2	NE	NE	NE	EX	NE	
3	EX	EX	NE	EX	EX	
4	EX	EX	EX	EX	EX	
5	EX-M	EX-FF	EX	EX	EX	
6	EX-M	EX-M	EX-M	EX-FF	EX	

Legenda: ad.En (adjacent to enemy) – ad.Fr. (adjacent to Friend) if both check in ad.En. NE = no effect, it burns. EX = Fire extinguished. M fire out but Mast down. FF – EF adj. friend/enemy on fire (let's owner choose which unit).



15.05 Movement Allowances Sailing

Ship(s)	Movement downwind	Fire ab.	in Storm
		LMA Mov.	downwind
Galleys	8	6	5
Capitana	8	6	4
Galleass	5	3	3
Kapudana	9	6	4

* treat the Lanterna as a Capitana.

** Fire ab.(aboard) = unit with Fire marker on;

** LMA = (when the group reaches the first damage level).

Units forced to move into the wind **move with - 3 MPs** (or, best try to lower sails) . Units in Mast Down status move at **Half movement allowance** (round up).

15.06 Movement Allowances Rowing

Ship(s)	Movement downwind	Fire ab.	in Storm *
		LMA Mov.	downwind
Galleys	5	4	5
Capitana	5	4	6
Galleass	3	2	4
Kapudana	4	3	5

Movement **into the wind** = - 1 MP (subtract)

Movement *** into the wind during a Storm** = - 3

15.07 Weather Table

Die Roll	Wind
1	Storm (strong)
2 - 6	moderate

15.08 Maneuvers Compendium Costs

Maneuver	Sailing	Rowing
Change facing in movement	1 MP per hexside	1 MP per hexside
into moderate wind	NA	no check
into strong winds in a Storm	NA	NA
downwind	check	no check
downwind in a Storm	NA	check
Change facing not moving	NA	1 MP per hexside
during a Storm	NA	2 MP per hexside
Pivoting 180°	NA	2 MP
Pivoting downwind in a Storm	NA	2 MP + check
Sails	Lower 1 MP	Raise 1 MP
Sails in a Storm	+ check	NA
Backwater	NA	2 MP
Backwater in a Storm	NA	3 MP
Towing	+ 2 MP	+ 2 MP
Towing in a Storm	NA	NA
Shallow waters	only Turks	only Turks other eliminated

15.09 LCT (Leaders Casualty Tables)

First Die Roll	
1-2-3-4	No effect
5-6	Leader Targeted
Second Die Roll	
1 - 2	Leader Escapes
3 - 4	Leader Wounded (Out of Play)
5 - 6	Leader Captured / Killed

15.10 Rake Procedure

1 - Engaged an On Fire units cannot do rake attacks.

2 -- Sum Guns Strength of the raking ships with any present Leader efficiency and a d6 roll, to have the BV.

3 -- The other player determines his Defensive Value adding to its Handling Value a d6 roll and the following numbers:

	Ship	
	Single	More
Raking unit(s) in the Arc of Fire of defenders	1	3
Rake Vs the defender's stern	-2	0
Rake Vs the defender's broadsides	-3	-4
Leader/s on the raking ships	-2	-2
Leader/s on the defender's ships	LV	LV+1
Raking unit(s) in the Arc of Fire of defenders in Line Abreast formation	1	3
Defender Mast down / on fire	-4	-2
Sailing Defender	-2	-4

All these values are cumulative in columns (not rows).

3 -- Subtract [add if negative] the DV (defender) from the BV (attacker) to find the Rake Effectiveness value and if zero or positive go to the Rake table. If negative the Rake attack has no effects.

15.11 Rake Table

die	0-2	3-6	7-10	11-14	15+
1	NE	NE	M	F	1M
2	NE	NE	F	1	1MF
3	NE	M	1	1M	2
4	NE	F	1M	1MF	2MF
5	M	1	1M	2	3
6	F	1M	1F	2MF	3F

Results: NE no effect as per negative Raking Efficiency. M target Mast down. F target on fire. 1 or 2 structural hit (manpower loss). Mast Down results are not cumulative (just remain M down)

15.12 Ramming Tables

Aprr.Total	Score Result
10 (4+6)	(one) ship sinks immediately (if single ship)
8- 9 - 10+	ship loses one hit and is Mast down
7	ship is Mast down
5-6	check fire

ship sinks immediately: if a single ship. Otherwise the result will be ship loses one hit and is Mast down.

check fire : check the ramming fire table.

die roll	galleys	capitane
1-2-3	NE	NE
4-5	ON FIRE	NE
6	ON FIRE	ON FIRE

15.13 Boarding Table (roll 2 d6)

MNP defender	MNP Attacker				
	0-5	6-10	11-15	16-19	20+
0-5	11-12	8-12	4-12	4-12	Auto
6-10	12	11-12	8-12	8-12	4-12
11-15	R	12	11-12	10-12	8-12
16-19	R	R	12	11-12	10-12
20+	R	R	R	12	12

Leaders values = must be added to MNPs

Result = die-roll result needed to capture the boarded unit.

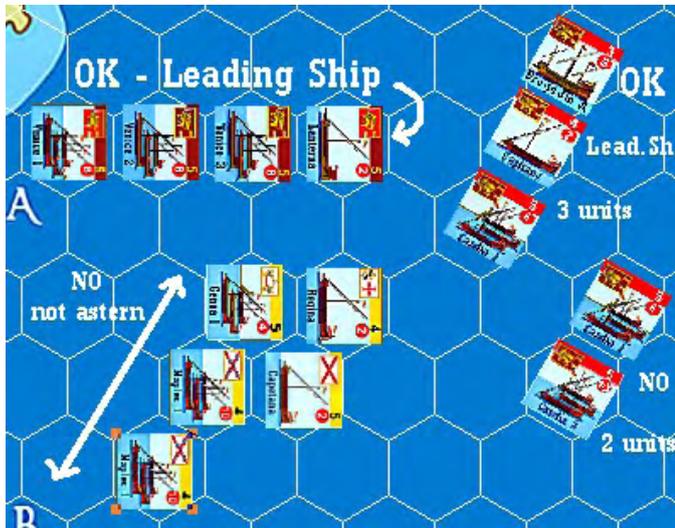
Auto = Automatic R = Repulse

16.0 LINES SAMPLES

16.1 Line Astern

Each counter is directly behind the one in front, with the formation's leading ship, 1st or 2nd in that line.

Mainly a sailing mode formation. Each line must have at least 3 counters, of the same group/division, to be so identified.

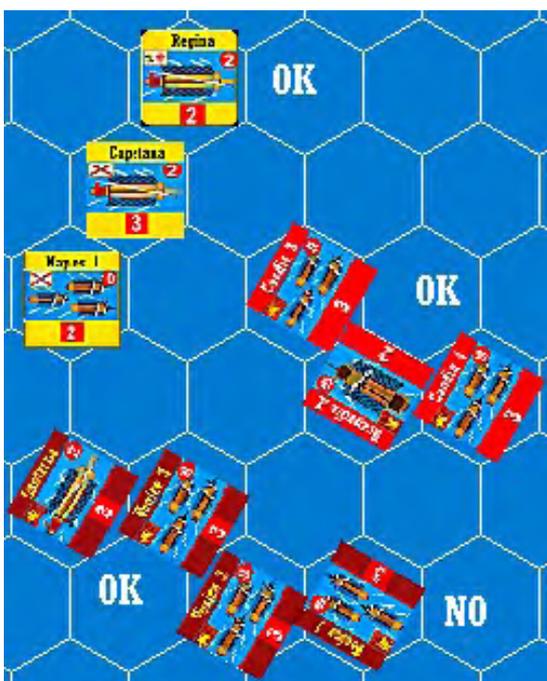


16.2 Line Abreast

Attacking ships or groups can take some advantage to maneuver in a battle line formation called Line Abreast. At least 3 counters (allowed 2 galleys units and no more than one single ship), of a given squadron, must be lined up, flank-to-flank, connected by their broadsides (flank hexes), like an "infantry continuous line".

Clarification: in order to define a line abreast it must to be met two conditions:

- 1 – a units facing coherent with their arc of fire.
- 2 – a line of sight free (not blocked by other friendly units)

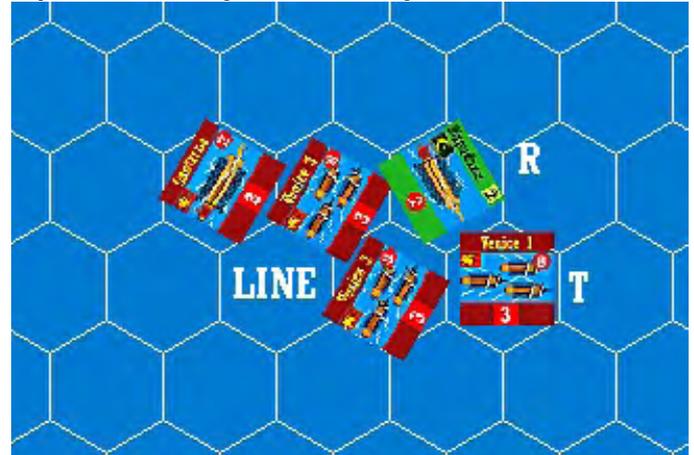


Note: the middle line is OK because Galleasses have all around facing. The fourth unit in the bottom line is not

abreast (it faces not the line's arc of fire). So you can consider the line abreast by having a contiguous hex line being in the arc of fire of units. If this continuous line is interrupted (by a change of facing i.e.) the line abreast ceases to exist.

16.3 Lines and raking attacks

A raking unit can also be in the arc of fire of an enemy unit adjacent to the target of the raking attack. In this case the



defender gets the "Line bonus" when determining its DV.

Raking unit (R) is in the arc of fire of an enemy line abreast (LINE). The defender target (T) gets the "Line Bonus" when determining its Defender value.

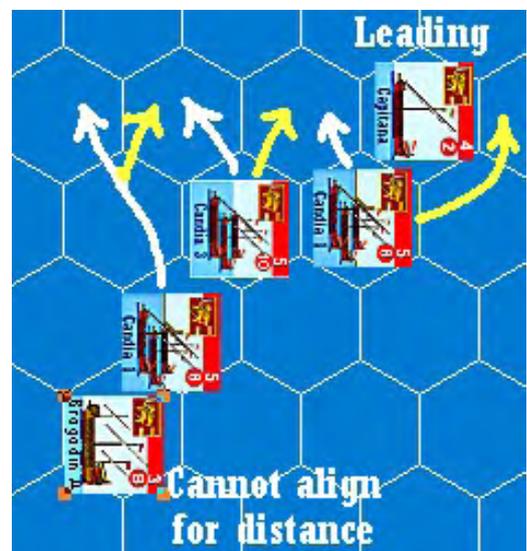
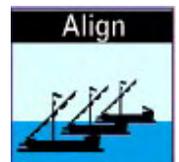
16.4 Align

Remember the Chit allows the players to align **only SAILING units**, when drawn and all units are in rowing mode, it is useless.

Align is made inside a division and not with ships of other groups, when:

- the moving (aligning) counters are adjacent each other;
- their distance from a leading ship is not superior than three intercurrent hexes.

Ships can move and change facing at no costs.



DIVISION'S LOG COMMANDER: AGOSTINO BARBARIGO:

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Lanterna di Venezia	Agostin Barbarigo, G.Prov.	10	5	5	5
VENICE 1					
Fortuna di Venezia	Andrea Barbarigo	20	5	5	5
Tre Mani di Venezia	Giorgio Barbarigo			5	5
Cristo Risorto I	Simon Guoro				
Cristo Risorto II	Federigo Renier				
VENICE 2					
Braccio di Venezia	Niccolò Lippomano	20	5	5	5
Dio Padre-SS.Trinità	Giovanni Marino Contarini			5	5
Cristo Risorto III	Giov.Battista Querini				
Cristo di Venezia	Bartolomeo Donato				
VENICE 3					
Nostra Signora	Marcantonio Pisani	20	5	5	5
S.Dorotea di Venezia	Paolo Nani			5	5
S.Eufemia di Brescia	Orazio Fisogna				
Angelo di Venezia	Onofre Giustiniani				
Manpower losses					

DIVISION'S LOG COMMANDER: MARCO QUERINI

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Galleass	Ambrogio Bragadin	12	3	6	6
CANDIA 1					
Ketianana Retimo	Nicolò Avonal	24	5	4	4
Cristo di Candia	Danielo Calefatti			4	4
Cristo Risorto Candia	Francesco Zancaruol			4	4
Rodi di Candia	Francesco Molini				
Bravo di Candia	Michele Viramano				
CANDIA 2					
Due Delfini	Francesco Zen	20	5	5	5
Leone e Fenice	Francesco Mengano			5	5
Cristo di Candia III	Angelo Corner				
Angelo di Candia	Giovanni Angelo				
CANDIA 3					
Piramide	Francesco Bon	20	5	5	5
Leone di Candia	Francesco Bonvecchio			5	5
Cristo Risorto II	Giorgio Calergi				
Cristo di Candia II	Giovanni Corner				
Capitana di Candia	Marco Querini			10	5

DIVISION'S LOG COMMANDER: ANTONIO BRAGADIN

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Galleass	Antonio Bragadin	16	5	8	8
OLTRAMARINI 1					
Cristo di Corfù	Cristoforo Condocolli	25	5	5	5
Madonna di Candia	Filippo Polani			5	5
Dama a Cavallo	Toni Eudomeniani			5	
Cavallo Marino	Antonio De Cavalli				
Due Leoni di Candia	Nicolò Fradello				
OLTRAMARINI 2					
Leone Capodistria	Domenico Del Taco	24	5	4	4
Ns.Signora di Zante	Nicolò Mondini			4	4
Cristo Ris. di Veglia	Lodovico Cicuta			4	4
Croce di Cefalonia	Marco Cimera				
S.Nicolò di Cherso	Colane Drascio				
SS.Vergine Cefalonia	Cristoforo Criffa				
Capitana	Antonio Da Canal	12	5	6	6

DIVISION'S LOG COMMANDER: JUAN DE LA CUEVAS

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Capetana	Juan de Las Cuevas	10	5	5	5
La Regina	Fabio Valicati	10	4	5	5
GENOA					
Marchesa Doria	Francesco San Fedra	20	5	5	5
Fortuna Doria	Giovanni Aligi Belvi				
NAPLES 1					
Lomellina	Agostino Cancuale	25	4	5	5
Fiamma di Napoli	Juan de las Cuevas			5	5
San Giovanni	Garcia de Vergara			5	
Invidia	Teribio de Accaves			5	
San Jacopo	Moferat Guardiola				
NAPLES 2					
San Nicola	Cristobal de Mongiu	24	4	4	4
Vittoria	Occava di Rocadi			4	4
Sagittaria	Martino Pirola			4	4
Idra	Luigi Pasqualigo			4	4
Santa Lucia	Francesco Bono				
La Brava	Miguel Quesada				

CHRISTIAN FLEET LOG

COMMANDER: AGOSTINO BARBARIGO:

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

Initial Manpower - 70 - (LMA 58 - LF 32 - CD 20)

VENICE DIVISION
COMMANDER:
AGOSTINO
BARBARIGO:

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

Initial Manpower - 86 - (LMA 70 - LF 35 - CD 20)

CANDIA DIVISION
COMMANDER:
MARCO
QUERINI:

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

Initial Manpower - 77 - (LMA 55 - LF 35 - CD 20)

ULTRA DIVISION
COMMANDER:
ANTONIO
BRAGADIN:

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

Initial Manpower - 84 - (LMA 60 - LF 30 - CD 20)

ALLIED DIVISION
COMMANDER:
JUAN DE LAS
CUEVAS:

ADMIRAL
AGOSTINO
BARBARIGO

ADMIRAL
MARCO
QUERINI

Legenda

LMA - limited manoeuver ability

LF - Loss of Firepower

CD - Complete demoralization

DIVISION'S LOG COMMANDER: MEHMET SHORAQ

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Kapudana	Suleiman Bey	10	4	5	5
ISTAMBUL 1					
Galley	Suleiman Rais	24	4	4	4
Galley	Kara Mustafa			4	4
Galley	Ibrahim Rais			4	4
Galley	Karaman Ibrahim			4	4
Galley	Chender Siniano			4	4
Galley	Ali the Genoese				
ISTAMBUL 2					
Kapudana	Fazil Ali Bey	10	4	5	5
Galley	Hali Rais	24	4	4	4
Galley	Hasan Nabi			4	4
Galley	Seydi Selim			4	4
Galley	Kumar Iusuf			4	4
Galley	Bardas Celebi				
Galley	Bardas Hasan				
ISTAMBUL 3					
Kapudana	Sinaman Mustafa	10	4	5	5
Galley	Drusari Piri	20	4	4	4
Galley	Koda Ali			4	4
Galley	Caracoza Ali			4	4
Galley	Mustafa Alendi			4	
Galley	Mamara Rais				

DIVISION'S LOG COMMANDER: MEHMET BEY

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Kapudana	Mehmet Bey	10	4	5	5
ANATOLIA 1					
Galley	Amurat Rais	20	4	4	4
Galley	Maysor Ali			4	4
Galley	Khalifi Memi			4	4
Galley	Murad Mustafâ			4	
Galley	Hyder Mehmet				
Galley	Sinian Darius				
ANATOLIA 2					
Kapudana	Arga Pasha	10	4	5	5
Galley	Arnaut Ferhad	20	4	4	4
Galley	Darnad Yussuf			4	4
Galley	Suleiman Rais			4	4
Galley	Fazil Memi			4	
Galley	Mehmet Darius				
Galley					
ANATOLIA 3					
Kapudana	Dragut Rais	10	4	5	5
Galley	Kaydar Memi	16	4	4	4
Galley	Deli Dori			4	4
Galley	Hassan Sinian			4	4
Galley	Tripolitania				
Galley					
Galley					

DIVISION'S LOG COMMANDER: MEHMET YULIK PASHA

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Kapudana	Mehmet Yulik	10	4	5	5
EGYPT 1					
Galley	Herus Rais	24	4	4	4
Galley	Kali Ali			4	4
Galley	Karas Turbat			4	4
Galley	Bagli Serif			4	4
Galley	Hassan Celebi				
Galley	Osman Celebi				
EGYPT 2					
Kapudana	Kashli Khan	10	4	5	5
Galley	Dinkh Kasai	24	4	4	4
Galley	Osman Occan			4	4
Galley	Darius Aga			4	4
Galley	Drazed Sinian			4	4
Galley	Osman Ali				
Galley	Deli Aga				
EGYPT 3					
Kapudana	Mustafa Kemal	10	4	5	5
Galley	Yussuf Magyar	20	4	4	4
Galley	Khalifa Hyder			4	4
Galley	Dernadi Piri			4	4
Galley	Memi Hassan			4	
Galley	Kari Ali				
Galley					

DIVISION'S LOG COMMANDER: AMURET DRAGUT RAIS

SHIP	COMMANDER:	MP	MNV	HITS	
Kapudana	Tursan Mustafâ	8	4	4	4
RESERVE 1					
Galley	Deli Suleiman	20	4	4	4
Galley	Deli Bey			4	4
Galley	Hajji Celebi			4	4
Galley	Kiafar Bey			4	
Galley	Khasim Sinian				
Galley					
RESERVE 2					
Galley	Amdjazade Sinian	12	4	4	4
Galley	Adagi Hassan			4	4
Galley	Sinji Mustafa			4	
Galley					
Galley					
Galley					
RESERVE 3					
Galley - Galliois	Dardagud Rais	12	4	3	3
Galley - Galliois	Hassan Rais			3	3
Galley - Galliois	Haneschi Murad				
Galley - Galliois	Kurtprulu Celebi				
Galley - Galliois					
Galley - Galliois					

MUSLIM FLEET LOG

COMMANDER: MEHMET SHORAQ

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

Initial Manpower - 98 - (LMA 65 - LF 34 - CD 20)

ISTAMBUL DIVISION
COMMANDER:
MEHMET SHORAQ

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

Initial Manpower - 86 - (LMA 60 - LF 32 - CD 20)

ANATOLIA DIV.
COMMANDER:
ARGA PASHA

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

Initial Manpower - 98 - (LMA 65 - LF 34 - CD 20)

EGYPT DIVISION
COMMANDER:
MEHMET YULIK PASHA

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

Initial Manpower - 52 - (LMA 40 - LF 28 - CD 15)

REARGUARD DIV.
COMMANDER:
AMURET DRAGUT RAIS

ADMIRAL
MEHMET
SHORAQ

ADMIRAL
MEHMET
YULIK

Legenda
LMA - limited manoeuver ability
LF - Loss of Firepower
CD - Complete demoralization

FRONT

SINGLE SIDE DOUBLE SIDE

BACK

DOUBLE SIDE



8 hrs.	9 hrs.	10 hrs.	11 hrs.	12 hrs.	13 hrs.	14 hrs.	15 hrs.
	WEATHER CHECK		TURN RECORD TRACK				
				WEATHER CHECK			



LIONS AT SEA

RAMMING TRACK			NO MANEUVER AREA			Target facing	Emerg. Maneuver Die Roll
1	2	3	4	5	6	Ship	Ship's value
						Target	frontage
							1-2-3 failed
							4-5 stem
							6 bow
							1-2 failed
							3-4 stem
							5-6 bow

