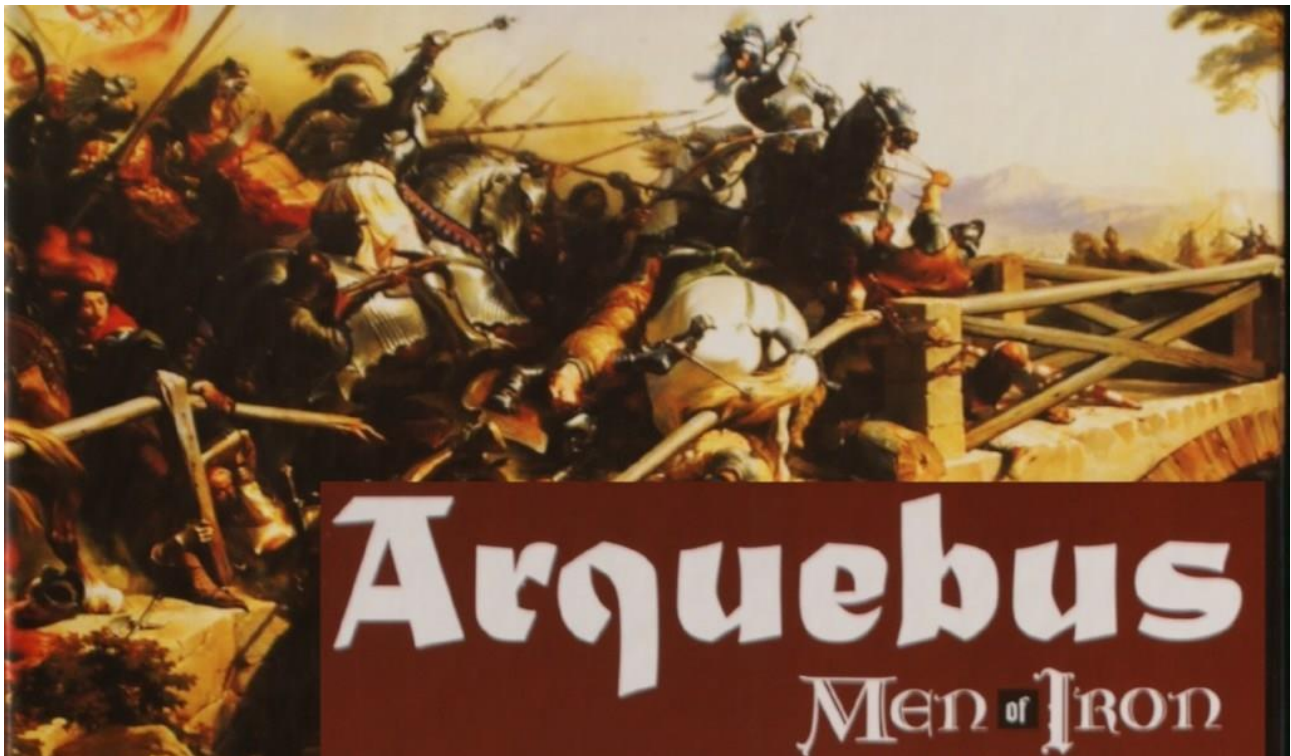


ARQUEBUS

Otto battaglie del Rinascimento italiano



Introduzione

Arquebus è il quarto tomo della serie “**Men of Iron**” dell’ormai onnipresente Richard Berg (il più prolifico creatore di [wargames](#) della storia) ed è particolarmente interessante perché riguarda fatti d’arme che si sono svolti nella nostra Penisola.

Con il nome di “**Guerre d’Italia**” si fa infatti riferimento a quel periodo tormentato in cui gli eserciti delle più potenti nazioni d’Europa, approfittando della debolezza politico-militare dei numerosi stati italiani (alcuni dei quali avevano addirittura invocato un intervento straniero per spodestare i loro avversari), utilizzarono l’Italia come campo di battaglia per un lungo periodo che va dal 1494 (con la discesa del Re di Francia Carlo VIII in marcia verso il Regno di Napoli, sotto il controllo spagnolo) al 1559 quando i Francesi furono sconfitti da Emanuele Filiberto di Savoia, al comando delle truppe spagnole.

Arquebus della **GMT Games** si propone di rivivere otto fra le più importanti battaglie di quel periodo con un sistema di gioco già adeguatamente testato nei tre volumi precedenti: **Men of Iron** (che ha dato il nome alla serie e proponeva soprattutto battaglie della Guerra dei Cento Anni), **Infidel** (dedicato alle Crociate) e **Blood & Roses** (sulla guerra civile in Inghilterra, più nota come “Guerra delle Rose”). Si tratta comunque di un wargame di complessità media per giocatori di 14 anni o più e di una durata variabile dalle 3 alle 5 ore a seconda della battaglia scelta.



I Componenti.

Unboxing

Come al solito con le produzioni della GMT si va sempre sul sicuro per quanto riguarda la qualità dei componenti e la loro realizzazione grafica. Aprendo la scatola di **Arquebus** troviamo infatti tre diverse mappe (realizzate dai soliti eccellenti artisti e stampate su cartoncino leggero da entrambi i lati) sulle quali è stata sovrapposta una griglia di esagoni per facilitare i movimenti ed il calcolo dei tiri. Ci sono poi tre fogli di cartone fustellato con tutte le unità militari ed i necessari marcatori (tutti stampati fronte e retro), due schede A3 con le tabelle riassuntive e la sequenza di gioco, due dadi D10, ecc.

Le unità combattenti sono contraddistinte da una sigla abbreviata (per il tipo di arma), un colore (per visualizzare immediatamente sotto quale comando agiscono), una capacità di movimento ed una forza di attacco e/o difesa.

I Leader hanno inoltre un nome (storico) un raggio di comando (in esagoni di distanza dalle unità), un valore di "carisma" (da aggiungere in attacco) e, più importante di tutto, un valore di "attivazione" (ne parleremo più avanti).



Counter Art by Mike Isonick, Charles Kibler and Robert B. MacGowan

© 2017 Dundas B. MacGowan and GMT Games LLC

Le unità Francesi.

Purtroppo, e contrariamente a quanto si faceva una volta per i wargames che contenevano più battaglie, anche stavolta GMT ha scelto di utilizzare per **Arquebus** una buona parte delle unità per diversi scenari, cambiando praticamente solo i leader e qualche formazione: per questo motivo il set-up prende davvero molto tempo, dato che bisogna andare a cercare una per una le singole unità ed è quindi assolutamente indispensabile dividerle fin da subito per colore di “banda” e per tipo (fantaria, artiglieria, cavalleria, ecc.) in modo da facilitare questa ricerca.

A parte questa osservazione tutto è nella norma e non ci saranno problemi durante la partita: è comunque consigliabile (come fanno ormai tutti i wargamer esperti) utilizzare un foglio di plexiglass o plastica trasparente per tenere ogni mappa ben stesa. Le unità verranno quindi schierate e mosse direttamente sul plexiglass.



Counter Art by Mike Lemick, Charles Kibler and Rodder B. MacGowan

© 2017 Rodder B. MacGowan and GMT Games. LLC

Le unità Spagnole. In basso a destra i temibili alabardieri e picchieri Svizzeri).

Preparazione (Set-Up)

Una partita ad **Arquebus** inizia con la scelta della battaglia da simulare: consigliamo di leggere per prima cosa tutte le notizie storiche relative alle 8 diverse battaglie comprese nel Play Book, non solo perché diventa più semplice “posizionare” la battaglia nel contesto storico dl periodo in cui fu combattuta, ma anche perché si possono avere informazioni sul bilanciamento delle forze in campo.

Vorremmo comunque premettere che Richard Berg utilizza il sistema delle attivazioni ormai da 30 anni, affinandolo sempre di più, ed è giunto ormai alla conclusione che non è “corretto” modificare troppo l’andamento storico di una simulazione per “bilanciarla” meglio: secondo lui (e noi siamo d’accordo) è preferibile che i giocatori si scambino di posto dopo la prima battaglia e che “misurino” le loro performances (se lo desiderano), sommando i risultati ottenuti.

Ovviamente in tutte le battaglie sono stati presi alcuni accorgimenti per dare ad entrambi i giocatori la possibilità di vincerle indipendentemente dal contesto storico, ma questo significa comunque che il “generale” che prende il posto di chi in realtà ha perso la battaglia solitamente deve darsi molto da fare per ribaltare il risultato ottenuto dal suo omologo sul campo: quindi consigliamo di affidare l’esercito più svantaggiato al giocatore più esperto.



Counter Art by Mike Lemick, Charles Kibler and Rodner B. MacGowan

© 2017 Rodner B. MacGowan and GMT Games, LLC

Le unità Veneziane. Sulla sinistra le ultime unità francesi

Nel passato le affermazioni di Richard sul “bilanciamento” sollevarono un gran vespaio fra i giocatori per cui da allora lui accompagna le sue “creazioni” con una nota derivata dalle osservazioni dei suoi play tester. Anche in questo volume ha fatto la stessa cosa, per cui, dopo aver letto le note storiche, potete andare a verificare il paragrafo GAME BALANCE di ogni scenario per sapere qual è stato il risultato finale delle prove fatte prima della stampa del gioco.

Scoprirete che nessuna delle battaglie elencate è perfettamente “bilanciata” perché non lo furono in realtà, per cui il vero ... truccetto inventato da Berg per dare una risposta ai mugugni di tanti appassionati sta nel FLIGHT LEVEL dei due eserciti, ovvero nel livello di “perdite” che avrebbero dovuto subire storicamente per andare in fuga (o comunque ritirarsi dal campo di battaglia).

Per fare un esempio, la battaglia di Fornovo (combattuta da Francesi e Veneziani) è la prima del play book ed è anche quella con meno unità, quindi forse è la più adatta ad imparare il gioco: secondo Berg è “abbastanza” bilanciata (storicamente fu infatti considerata inconclusiva) ed il Flight Level è di 45 punti per il francese e 35 per il veneziano (che era numericamente più forte).

Ma torniamo a... bomba e, dopo aver scelto la battaglia, non resta che andare a cercare le unità necessarie: purtroppo, come abbiamo già anticipato, GMT ha fatto da tempo la (cattiva) scelta di dotare di un solo countermix le sue simulazioni con più battaglie. Questo per riuscire a stampare il minimo possibile di plance con pedine pre-tagliate, costringendo però i giocatori ad usare le stesse unità in diverse battaglie: credo che tutti sarebbero più contenti di spendere 4-5 euro in più per avere gli schieramenti separati e quindi perdere meno tempo nel set-up, quando è stata segnalata questa possibilità GMT purtroppo non ha dato alcuna risposta.

Fatto sta che la ricerca delle singole unità allunga notevolmente i tempi di preparazione, al punto da consigliarvi, come facciamo noi, di procedere con il set-up qualche ora prima della partita, in modo da avere il tempo per mettere tutti i pezzi al posto giusto e dedicare le ore successive direttamente alla battaglia. Una buona suddivisione delle diverse Grandi Unità (contrassegnate dallo stesso colore di appartenenza) può aiutare, ma se non le dividete anche per tipo (fanteria, cavalleria, picchieri, balestrieri, ecc.) avrete comunque molto tempo da dedicare alla ricerca.



Il set-up della battaglia di Marignano: una massa di francesi contrapposta ad un manipolo ben inferiore di Svizzeri ... ma il risultato non è scontato.

I due eserciti sono ormai in postazione ed i Comandanti stanno arringando i loro uomini in attesa di dare il comando “aprite il fuoco” alle batterie di cannoni, falconetti e colubrine. Andiamo ad iniziare

Il Gioco

Accennavamo più sopra che il sistema di gioco di **Arquebus** è ad “attivazioni” dei singoli corpi: questo significa che le istruzioni specifiche di ogni battaglia dicono semplicemente chi sarà il primo a giocare ed a lui tocca scegliere uno dei suoi Leader per attivare il suo intero corpo (cioè tutte le unità che hanno il suo stesso colore. Attenzione: con il termine “colore” indicheremo da ora in avanti le unità che servono sotto lo stesso comandante e che hanno dunque una striscia colorata identica alla sua).

I Leader sono caratterizzati soprattutto da un raggio di comando e da un valore di iniziativa: il primo ci dice quali truppe possono essere comandate direttamente dal loro generale, ovvero tutte quelle che sono entro il suo raggio di azione o che sono adiacenti ad unità dello stesso colore che a loro volta sono in comando. Il secondo invece ci dice quanto “bravo” (indicativamente) sarà il generale sul campo di battaglia nel prendere iniziative di comando e nel fare agire i suoi uomini.

Infatti dopo avere finito il turno del suo primo generale (con quella che viene chiamata “attivazione gratuita”) il giocatore può tentare di attivarne un secondo lanciando un dado D10: se il valore è

inferiore o uguale all'iniziativa del leader indicato questi può agire con tutte le sue truppe. In caso contrario il gioco passa all'avversario per la sua prima attivazione “gratuita”.

Non è possibile attivare due volte di seguito lo stesso leader: solo se la seconda attivazione (con un generale diverso) è andata bene il giocatore può ritornare sul leader iniziale e tentare nuovamente di riattivarlo.

Diversamente dai primi giochi della serie questo procedimento non può andare avanti all'infinito perché ad ogni nuova attivazione si deve aggiungere un punto extra al valore del dado, rendendo sempre più difficile rimettere in azione un comandante. In altre parole, aggiungo +0 al primo lancio di attivazione, +1 al secondo, +2 al terzo, ecc.

Flight Point Track																		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15 <i>Spanish Cerignola</i>	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	25 <i>French Cerignola, Agnadello</i>	26	27	28	29	30 <i>French Cerignola (optional)</i>	31	32	33	34	35 <i>Venitian Fornovo</i>	
36	37	38	39	40 <i>Spanish Ravenna, Bicoeca Venitian Agnadello</i>		41	42	43	44	45 <i>French Ravenna, Ceresole, Fornovo Swiss Marignano</i>		46	47	48	49	50 <i>Spanish Ceresole</i>	51	
52	53	54	55 <i>French Bicoeca</i>	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65 <i>Spanish Pavia</i>		66	67	68	69
70	71	72	73	74	75 <i>French Pavia, Marignano</i>		76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	

General Track												
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Arquebus
1495-1544 The Battles for Northern Italy

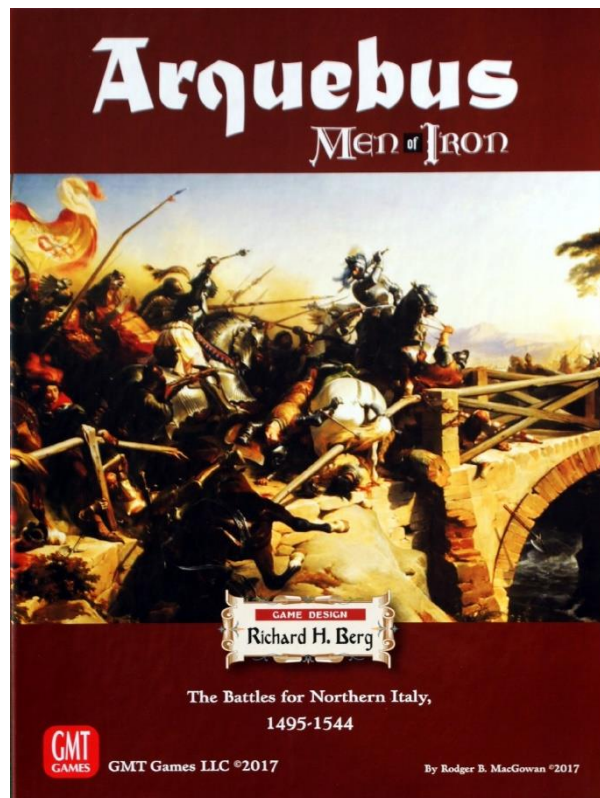
MEN OF IRON
Volume IV

GMT GAMES
© 2017 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

La tabella per le attivazioni (General Track) e per seguire i "Flight Points", ovvero le perdite dei due eserciti.

Un'apposita tabella (la vedete nella parte bassa della foto qui sopra) rende questo conteggio molto semplice. Questa è stata un'ottima trovata che noi ora abbiamo adottato in tutti i giochi della serie.

Prima che il giocatore di turno lanci il dado per vedere se potrà attivare un altro leader il suo avversario ha però la possibilità di tentare una “Seizure”, ovvero di giocare un segnalino "speciale" (con questo nome sulla parte frontale e delle indicazioni sul retro) per cercare di prendere lui l'iniziativa. Questa è un'altra “miglioria” del sistema, perché nei vecchi giochi ognuno poteva cercare di interrompere l'avversario ad ogni nuovo tentativo, mentre ora lo scenario specifica quanti segnalini “Seizure” sono disponibili per ogni esercito (da pescare casualmente dalla dotazione completa) ed una volta finiti ... il giocatore non può più fare tentativi.



La scatola del gioco

Il movimento è quello classico: ogni unità ha una capacità massima in “Punti Movimento” (PM) e la tabella del terreno relativa alla battaglia in corso spiega quanto costa ogni esagono ai diversi tipi di arma.

Le unità con archibugi, archi, giavellotti, ecc. hanno anche la possibilità di tirare al nemico: si verifica innanzitutto la distanza del tiro, per vedere se rientra nella gittata dell’arma, e poi si memorizza il “modificatore (che può andare da +2 a -6). Si lancia 1D10 e si aggiunge il modificatore della distanza a quello per il tipo di terreno ed al tipo di bersaglio.

L’unità nemica viene colpita se il risultato è superiore ad un certo valore e la penalità può variare dalla semplice “disorganizzazione” alla “eliminazione” (passando per la “ritirata” e la “fuga”): se il bersaglio è un’unità già disorganizzata il risultato del tiro è sempre più grave.

Il combattimento corpo a corpo è un po’ più complesso, naturalmente, visto che ci sono diversi tipi di armi in gioco:

1. si guarda il valore di difesa dell’unità attaccata (variabile da -2 a +2)
2. si verifica anche il numero di attaccanti (+1 per ogni unità oltre la prima)
3. poi si comparano i due tipi di armi (attaccante contro difensore, per un modificatore che può variare da -4 a +4) e se la formazione è disordinata o in buono stato
4. si aggiunge il valore del Leader (se presente)
5. infine si considera il tipo di attacco (di fronte, di fianco, sul retro o una loro combinazione) per aggiungere l’ultimo modificatore (da +2 a +4)

A questo punto si confronta il valore finale con l’appropriata tabella dei combattimenti (assalto o carica di cavalleria) e si applica il risultato, il quale può coinvolgere anche l’attaccante (se il valore

è molto basso): disordine, ritirata, ingaggio (le unità restano coinvolte fino al turno successivo), fuga o eliminazione.

Naturalmente ogni battaglia ha delle regole specifiche che modificano leggermente quelle di base, soprattutto per quanto riguarda i terreni, i rinforzi e le unità speciali.

La battaglia finisce quando uno dei due schieramenti subisce abbastanza perdite da superare il suo “Flight Level” e quindi si ritira o fugge dal campo.

Come avevamo premesso la scatola contiene ben 8 battaglie che vi presentiamo qui di seguito in ordine alfabetico



Il campo di battaglia di Agnadello, vicino a Cremona.

Agnadello (14 Maggio 1509) vide di fronte l’esercito francese (sotto Luigi XII) e quello veneziano diviso in due armate, comandate da Bartolomeo d’Aviano e Niccolò di Pitigliano.

Purtroppo per i veneziani molte incomprensioni nella stesura degli ordini dei due generali portò i francesi a circondare le unità del solo Alviano battendole sonoramente.

Fu un vero disastro per la Repubblica, tanto che Niccolò Macchiavelli scrisse nel suo “Il Principe” che “Venezia aveva perduto in un giorno tutto quello che aveva conquistato in 8 secoli”.

La simulazione è considerata “sbilanciata” a favore dei Francesi e quindi sono state aggiunte regole facoltative per renderla più equa.



Mappa per la battaglia di Bicocca, nei sobborghi di Milano.

Alla **Bicocca** (27 Aprile 1522) si affrontarono invece Francesi e Veneziani da una parte (rinforzati dalle unità di Giovanni De Medici) e Spagnoli e Papalini dall'altra (rinforzati dall'esercito di Francesco Sforza).

La battaglia fu caratterizzata dal solito attacco in massa dei picchieri Svizzeri (al soldo della Francia) e dal fuoco difensivo di cannoni ed archibugi che li decimò e li costrinse alla ritirata:

Dopo questa battaglia, le milizie svizzere non tornarono più in Italia per combattere.

La simulazione è pesantemente sbilanciata a favore degli Spagnoli.



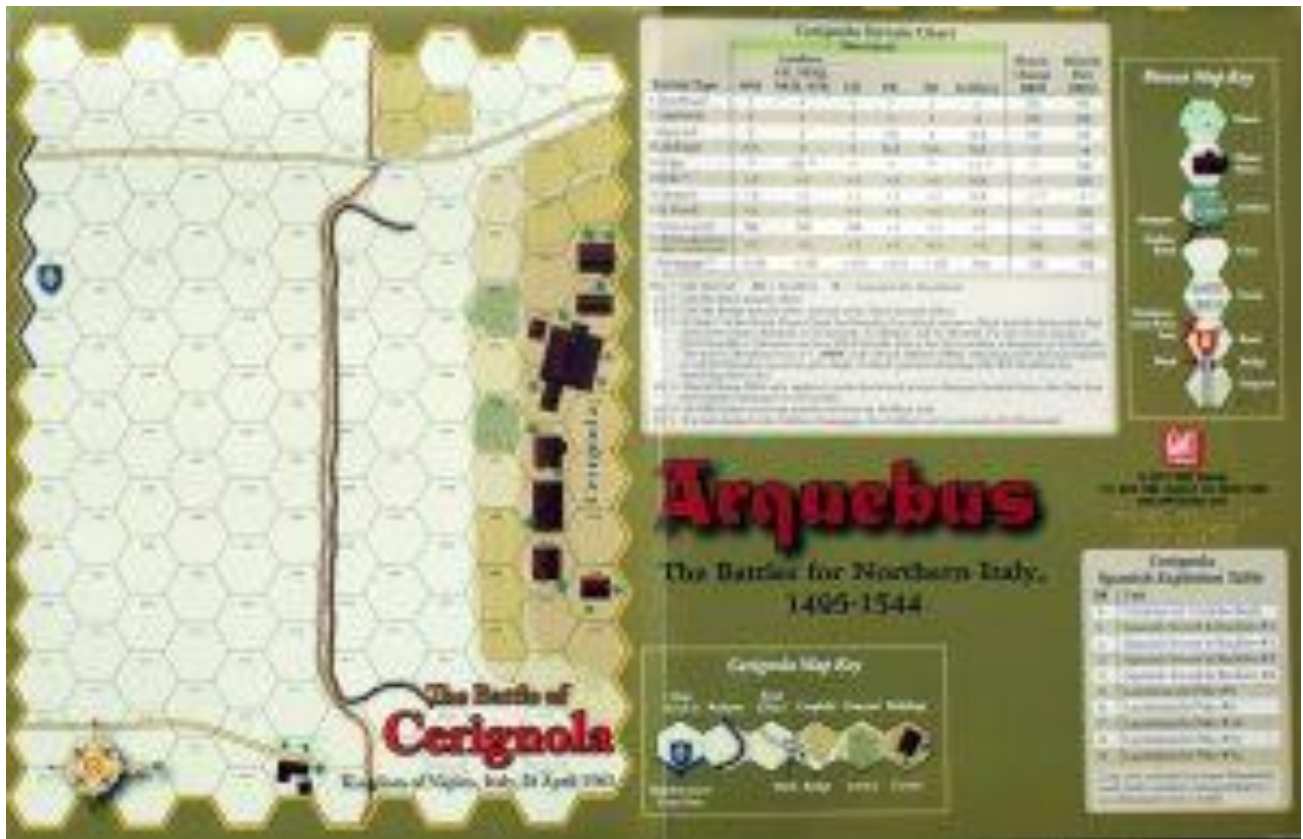
Mappa per la battaglia di Ceresole, in Piemonte.

Francesi e Spagnoli/Imperiali si affrontarono anche a **Ceresole d'Alba** (11 Aprile 1544) e la posta era, ancora una volta, la conquista di Milano.

I Francesi avevano diviso il loro esercito in due gruppi, ognuno dei quali si era schierato su due colline parallele ed attaccarono separatamente gli imperiali (al centro) e gli spagnoli (a destra).

Fu una delle più sanguinose battaglie delle Guerra d'Italia, e terminò con la vittoria dei Francesi che, sconfitti gli Imperiali, iniziarono a circondare gli Spagnoli che dovettero ritirarsi. Completamente esauriti i Francesi non riuscirono però ad inseguire il nemico ed a conquistare Milano.

La simulazione è considerata leggermente a favore dei Francesi.



Mapa per la battaglia di Cerignola, vicino a Foggia.

Cerignola (28 Aprile 1503) simula lo scontro fra Francesi e Spagnoli avvenuto alle porte di quella città. Gli ufficiali Francesi, in contrasto con il parere del loro Comandante (il Duca di Nemours) e senza considerare la stanchezza delle loro truppe dopo la lunga marcia di avvicinamento e della mancanza di artiglieria, ancora in viaggio, attaccarono senza alcuna verifica preliminare e sotto l'intenso fuoco dei cannoni e degli archibugi nemici il cui "fumo" creò una sorta di nebbia che impedì alle truppe fino all'ultimo di vedere un profondo fossato davanti alle mura che spezzò lo slancio dell'attacco e moltiplicò le perdite. Un vigoroso contrattacco spagnolo mise poi in fuga i Francesi che subirono 4.000 morti contro solo 100 del nemico.

La simulazione è considerata pesantemente sbilanciata a favore degli Spagnoli, per cui sono state aggiunte regole facoltative per equilibrare.

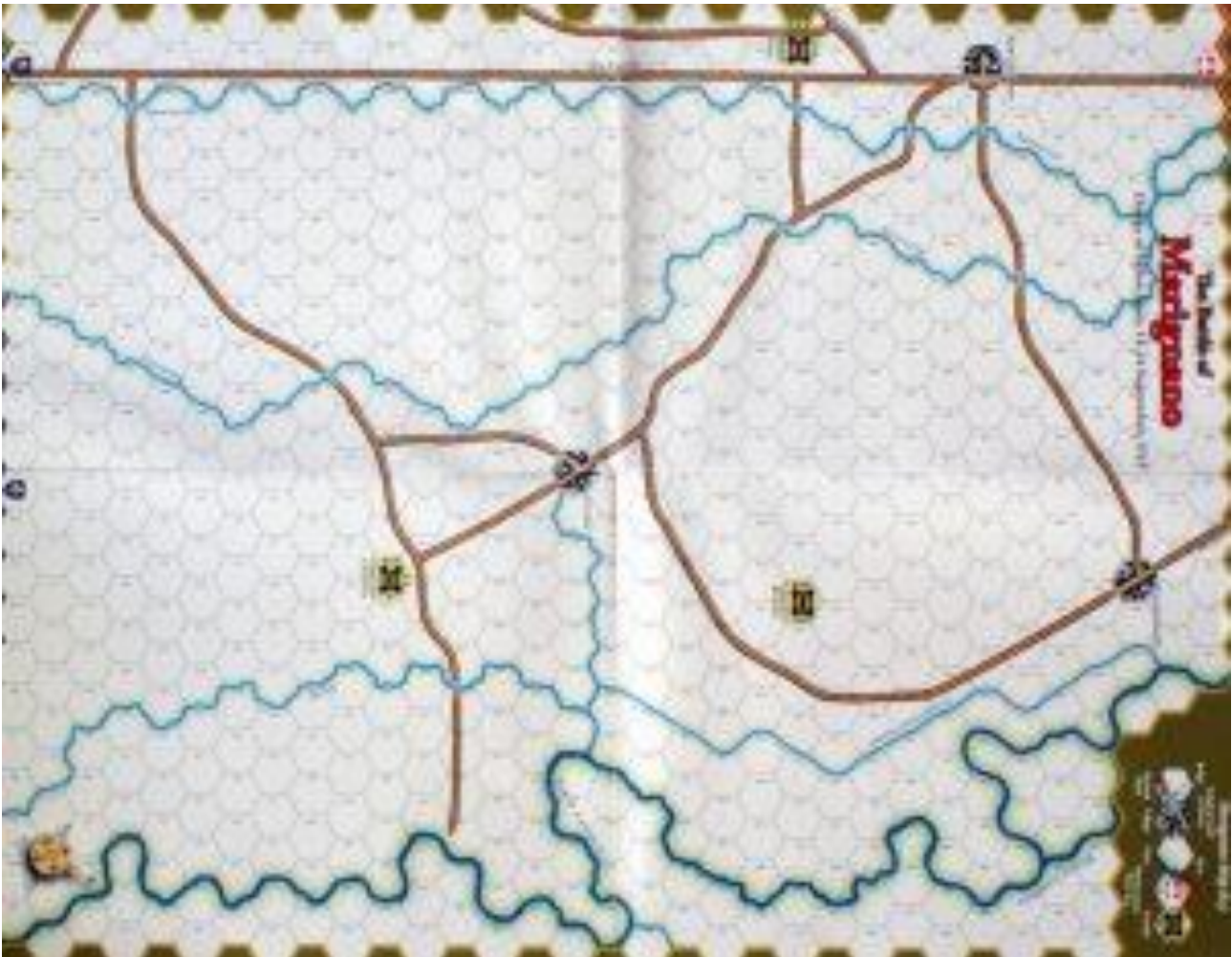


Mappa per la battaglia di Fornovo, sulle colline vicino a Parma.

Fornovo di Taro (6 Luglio 1495) è una battaglia un po' atipica combattuta dalla Lega di Venezia contro i Francesi davanti al fiume Taro. In effetti il fiume attraversa il campo di battaglia per tutta la sua lunghezza per cui i Veneti di Francesco Gonzaga, che pure avevano l'esercito più forte, furono costretti ad attraversarlo per venire a contatto col nemico, il quale stava marciando per rientrare in Patria e non era quindi preparato ad uno scontro importante.

L'esito della battaglia fu una sorta di "pareggio" perché se da un lato Gonzaga riuscì a saccheggiare i carri del nemico (guadagnando 180.000 ducati, una somma enorme per quell'epoca) dall'altro i francesi riuscirono a sganciarsi ed a proseguire la loro marcia.

La simulazione è considerata "bilanciata": La suggeriamo per imparare il sistema di gioco.



Mappa per la battaglia di Marignano, nei sobborghi di Milano

A **Melegnano** (13-14 Settembre 1515) si vide qualcosa di incredibile: gli Svizzeri che avevano precedentemente espulso i Francesi dalla regione, prendendo il controllo di Milano, per la prima volta nella loro storia non riuscirono ad applicare con successo la loro tattica preferita (attacco concentrato al centro dello schieramento nemico per creare uno sfondamento e poi sconfiggere le due ali in successione) e la battaglia si trasformò in una serie di attacchi e contrattacchi che al tramonto lasciarono esausti i due schieramenti.

Vista la situazione gli Svizzeri si ritirarono e lasciarono per sempre l'area di Milano.

La simulazione è pesantemente sbilanciata a favore dei Francesi e senza regole aggiuntive perché, come scrive Berg, non si è mai capito cosa avessero pensato di fare gli Svizzeri per vincere una battaglia che era senza speranza.



Mappa per la battaglia di Pavia.

La battaglia di **Pavia** (24 Febbraio 1525), come è noto, segnò la sconfitta definitiva dei Francesi in Italia e consolidò la supremazia della Spagna e degli Asburgo nella nostra Penisola per i decenni a venire. Spagnoli ed Imperiali si erano concentrati vicino a Pavia e l'esercito francese di Francesco I attaccò a testa bassa sperando di travolgere il nemico con una carica generale.

La battaglia si trasformò invece in una serie di scontri minori nei quali i francesi ebbero al peggio, con la perdita di molti nobili ufficiali e la cattura dello stesso Re, poi deportato in Spagna da Carlo V°.

La simulazione ovviamente è pesantemente a favore degli Spagnoli e nessuna regola specifica è stata prevista per bilanciare il gioco.



Mappa per la battaglia di Ravenna.

Francesi e Ferraresi affrontarono Spagnoli e Papalini a **Ravenna** (11 Aprile 1512) e la superiorità numerica sarebbe stata totalmente a favore dei primi se il comandante spagnolo, Pedro Navarro, non avesse costruito importanti campi trincerati vicino al fiume Ronco. I Francesi non potevano quindi neppure tentare di assediare Ravenna senza avere prima tolto di mezzo le truppe trincerate. Iniziò così quella che è considerata la prima battaglia di artiglieria della storia che usò soprattutto la cavalleria spagnola, perché non riusciva a restare coperta dietro le trincee. Così quando i francesi attaccarono la cavalleria spagnola fu pesantemente sconfitta e le trincee furono prese di fianco ed espuguate in un bagno di sangue.

Storicamente non c'è accordo sul vero vincitore della battaglia ed anche la simulazione è considerata bilanciata: dalla parte dei francesi ci sono i numeri, ma dall'altra la difesa delle trincee ed il fuoco di artiglieria ed archibugi.

In conclusione se non avete mai provato la serie "Men of Iron" **Arquebus** è probabilmente il gioco adatto perché le regole sono ormai super collaudate e l'autore ha utilizzato una serie di piccoli accorgimenti che rendono il gioco meno soggetto a lanci fortunati e anche più veloce: molti di questi accorgimenti potranno poi essere utilizzati anche per i tre volumi precedenti (in particolare le regole sulla "seizure").

D'altra parte poter utilizzare lo stesso sistema per ben 8 diverse battaglie è certamente positivo ed ... ammortizza più rapidamente l'investimento fatto in denaro e tempo di studio.