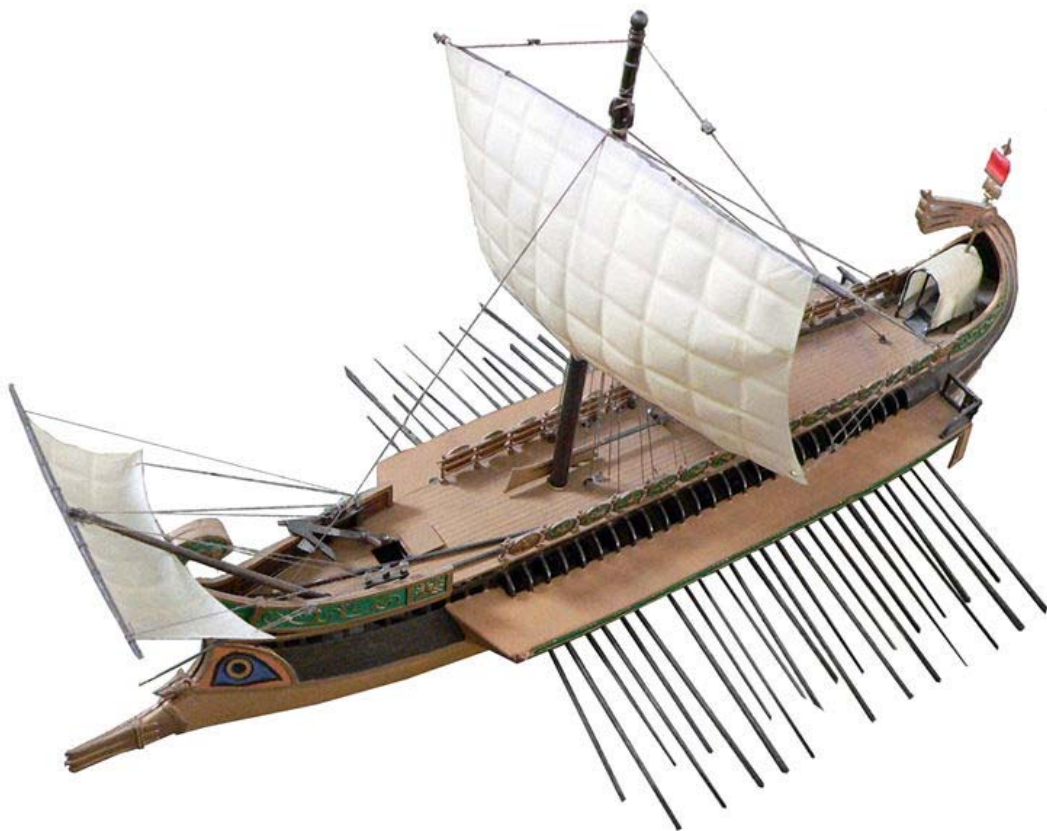


MARE NOSTRUM



***Regole di Wargame Navale
dall'Antichità al Rinascimento***

<http://www.edizionichillemi.com/>

MARE NOSTRUM

Dall'Antichità al Rinascimento *di Riccardo Affinati*



1 INTRODUZIONE

Nella storia della marina, la *galera* era una grande nave da guerra d'alto mare a remi e, secondariamente, a vela. Nel XVIII e XIX secolo questo nome venne adottato anche da alcune classi di navi da guerra e navi mercantili a propulsione mista e da altre imbarcazioni più piccole. Le navi da guerra fenicie e greche erano galere dotate di speroni frontali. Le più antiche, risalenti al IX secolo a.C., erano probabilmente imbarcazioni aperte, lunghe e affusolate, con il ponte a prua e talvolta anche a poppa, dotate di una stretta corsia che correva lungo il centro dello scafo sopra i banchi dei rematori. I remi erano fissati agli scalmi sulle frigate (i bordi superiori dello scafo) o passavano attraverso i portelli aperti nella parte superiore delle fiancate dello scafo. Su ogni banco sedeva una fila di rematori, protetti dagli attacchi nemici da una leggera sponda aperta, alla quale venivano appesi gli scudi o, in alcuni casi, pelli o tessuti pesanti. Le raffigurazioni sui vasi greci mostrano che queste imbarcazioni, caratterizzate da un'unica serie di banchi di remi, contavano una ventina di remi per fiancata, per un totale di 24 m di lunghezza; il numero massimo di remi per fila, su ogni fiancata, sembra essere stato di 25, per una lunghezza complessiva di circa 30 m.

2 GALERE A PIÙ FILE DI REMI

Intorno al 700 a.C. erano in uso galere con due file di remi, dette biremi. Le più antiche avevano probabilmente due ponti per i rematori, disposti l'uno sopra all'altro. In seguito, per ridurre l'altezza dello scafo al di sopra della linea di galleggiamento, vennero costruite galere con le due file di rematori, inferiore e superiore, sfalsate l'una rispetto all'altra, in modo da occupare meno spazio nel senso verticale. Ogni remo era azionato da un solo uomo. Già all'epoca dell'Impero assiro (XIX-VII secolo a.C.) venivano costruite galere biremi dotate di un ponte di combattimento completo al di sopra del livello superiore di rematori. Le rappresentazioni di alcuni vasi greci antichi presentano galere propulse da un'unica fila di remi, dotate anch'esse di ponti di questo tipo. Il desiderio di incrementare la velocità e la potenza di speronamento portò, verso il 500 a.C., all'introduzione delle galere con tre file di remi, dette triremi. Questo tipo di navi venne adottato dai greci, dai romani e da altri popoli marinari del bacino del Mediterraneo. Non è del tutto chiaro come fossero disposti i banchi dei rematori; sembra, tuttavia, che i rematori della fila inferiore sedessero vicino alle fiancate dello scafo remando attraverso portelli posti a circa 84

cm sopra la linea di galleggiamento e impiegando forse remi più corti di quelli usati per le file sovrastanti. La seconda fila di rematori sedeva internamente rispetto alla fila inferiore, e la terza era posizionata sopra ai banchi della fila più bassa e tra coppie di rematori della seconda fila. I remi della terza fila, probabilmente, poggiavano su una scalmiera esterna costruita estendendo le fiancate del ponte all'esterno e rivestendole di legno.

Le triremi ateniesi venivano propulse dalla forza di 54 rematori, chiamati talamiti, schierati nella fila inferiore, di altri 54 nella seconda, chiamati zigiti, e di altri 62 in quella superiore, chiamati traniti. Una galera di questo tipo avrebbe avuto una lunghezza di circa 39 m e una larghezza massima di 4,6 m all'altezza della linea di galleggiamento, con un pescaggio di circa 1,2 m. È probabile che le prime galere fossero equipaggiate con un singolo albero, dotato di un'unica vela, posizionato leggermente a prora rispetto al centro della nave; alcune galere a tre banchi di remi di epoca posteriore avevano due o tre alberi e altrettante vele che venivano ammainate prima di entrare in battaglia. Nel corso della navigazione, le navi a due o tre banchi di remi, normalmente, impiegavano solo una delle file, con i rematori che si alternavano in brevi turni di lavoro in modo da non stancarsi tutti contemporaneamente.

Verso il 325 a.C. comparvero le prime galere a quattro o cinque banchi di remi (quadriremi e quinqüiremi). Non si sa con certezza come fossero disposti i rematori e i remi su queste navi e sulle successive multiremi, ma sembra poco probabile che fosse stata mantenuta la disposizione di un remo per uomo adottata sulle triremi. Queste imponenti e pesanti galere vennero sostituite dalle liburne; si trattava di navi relativamente piccole ma veloci, attrezzate con due banchi di remi per fiancata e con un'unica ampia vela. Assai apprezzate dai romani, vennero impiegate da questi ultimi nella battaglia di Azio (31 a.C.).

3 MEDIOEVO ED EPOCHE SUCCESSIVE

Tra i tipi di galere fabbricate nel corso del Medioevo si citano il dromone bizantino e la galera italiana. Il dromone bizantino era una veloce galera biremi attrezzata con vela e dotata di 25 remi per fiancata. La galera italiana aveva tutti i remi sistemati su un'unica fila; su ogni panca sedevano due o tre rematori, ciascuno con un proprio remo. Le panche erano angolate rispetto alla mezzeria della nave in modo che i rematori seduti sulla stessa panca non si intralciassero. La galera italiana aveva un equipaggio costituito da 120 rematori e da 40-50 elementi tra soldati e marinai. Era attrezzata con un unico albero e una vela triangolare e aveva una lunghezza di circa 39m e una larghezza massima di circa 5m. Nella parte prodiera della galera vi era un ponte sul quale venivano installate armi pesanti da getto, come le catapulte. L'equipaggio viveva sul ponte, mentre gli ufficiali erano alloggiati in una cabina rialzata sita a poppa estrema. Vennero introdotte anche le galere mercantili, lunghe da 46 a 52m e larghe da 5,5 a 7m, dotate solitamente di tre alberi. A metà del XVI secolo, le normali galere avevano una lunghezza totale di circa 50 m e una lunghezza alla linea di galleggiamento di 40m, con una larghezza di 5,5 m. Queste galere portavano una media di 150 rematori e un equipaggio complessivo di 220 uomini. I remi impiegati su queste navi erano più lunghi e dotati di contrappesi; portavano da tre a cinque cannoni di grosso calibro puntati in caccia e un certo numero di cannoni leggeri di piccolo calibro installati su affusti girevoli. Un'ulteriore evoluzione della galera fu rappresentata dalla galeazza, una nave a remi attrezzata con tre alberi non abbattibili, lunga circa 50m, dotata di un numero variabile di remi compreso tra 45 e 49, di un massimo di 350 rematori e di un equipaggio totale di circa 700 uomini.

Introduzione. Le presenti regole riguardano la guerra sul mare nel periodo antico, quando era il remo la principale risorsa di propulsione di una imbarcazione. Qui vi presentiamo un regolamento che in poco spazio riproduce le guerre sul mare fino all'età rinascimentale, in maniera semplice, ma storicamente valida e divertente. Vi consigliamo modelli navali in scala 1200, perché economica e pratica, in questo caso imbasettate i modelli su basi di 4cm di fronte per 8cm di profondità, le basi dovranno essere dipinte di azzurro con sbuffi bianchi, per simulare le onde del mare. Su ogni base dovrà essere posto un solo modello, tranne per barche o bergantine di piccole dimensioni, che saranno collocate in numero di due o quattro per base.

In realtà potete usare qualunque tipo di scala ed applicare il tipo di imbasettamento che preferite, purché sia uniforme per tutti gli elementi coinvolti nelle battaglie navali.

TIPI DI ELEMENTI NAVALI

Nave Trasporto, Caracca, Onorarie, ecc. Costo: 10 Punti

Valore Combattimento: 1

Punti Struttura: 2

Movimento: il lancio di 1D6 (a sfavore di vento), 2D6 (a favore di vento), il risultato del quale viene trasformato in centimetri

Rotazione Massima: 4cm.

Armi da Tiro: Nessuna

Piccole Barche, Bergantine, ecc. Costo: 5 Punti

Valore Combattimento: 1

Punti Struttura: 1

Movimento: 20cm

Rotazione Massima: 8cm, con possibilità di cambio fronte sul posto

Armi da Tiro: Nessuna

Galeotta, Fusta, Piccola Galera, Biremi, Drakar, ecc. Costo: 20 Punti

Valore Combattimento: 2

Punti Struttura: 2

Movimento: 16cm

Rotazione Massima: 6cm

Armi da Tiro: 15cm di raggio

Galera, Triremi Antica, ecc. Costo: 30 Punti

Valore Combattimento: 3

Punti Struttura: 2

Movimento: 12cm

Rotazione Massima: 6cm

Armi da Tiro: 24cm di Raggio di Tiro

Grande Galera, Quinq/Quadriremi, ecc. Costo: 40 Punti

Valore Combattimento: 4

Punti Struttura: 3

Movimento: 8cm

Rotazione Massima: 4cm

Armi da Tiro: 30cm di Raggio di Tiro

Poliremi, Lanterna, Nave Ammiraglia, ecc. Costo: 50 Punti

Valore Combattimento: 4

Punti Struttura: 4

Movimento: 6cm

Rotazione Massima: 4cm

Armi da Tiro: 30cm di Raggio di Tiro

Galeazza, Galeone, ecc. Costo: 60 Punti

Valore Combattimento: 4

Punti Struttura: 5

Movimento: 6cm

Rotazione Massima: 4cm

Armi da Tiro: 30cm di Raggio

Equipaggio Veterano Costo 20 Punti, Equipaggio Addestrato Costo 15 Punti, Equipaggio Leve Costo 10 Punti, Equipaggio Scarso Costo 5 Punti.

Ad ogni giocatore può essere assegnato un numero variabile di punti con i quali costruire la propria flotta.

SEQUENZA DI GIOCO

1) TIRI. In questa fase i modelli navali che sono dotati di Armi da Tiro, possono effettuare i loro Tiri a distanza, contro bersagli che si trovano immediatamente di fronte alla loro prua, poiché in questo periodo le armi da tiro venivano poste a prua. Solo Galeazze, Galeoni o imbarcazioni storicamente documentate, possono tirare anche dai loro fianchi e dalla poppa, praticamente un tiro a 360°.

I tiri in questa fase sono contemporanei.

Linea di Vista. Prima di effettuare il tiro, entrambi i giocatori in accordo tra di loro, devono confermare che tra il tiratore ed il bersaglio non vi sia nulla che ostacoli la visuale. La visuale è ostacolata dalla presenza di isole, promontori, banchine, e navi di qualunque tipo.

Per colpire il nemico bisogna ottenere con 1D6, un risultato di 5 o 6 e solamente 6 se il bersaglio è oltre la metà del Raggio di Tiro.

Il bersaglio colpito, sottrae 1 Punto Struttura.

Una volta azzerati i Punti Struttura di una imbarcazione, si effettua immediatamente un lancio sulla **Tabella Cattura**.

2) INIZIATIVA. I due giocatori avversari tirano ciascuno 1D6 (dado a sei facce), al risultato del dado si aggiunge il proprio punteggio di Aggressività (Ag), colui che ottiene il risultato più alto può decidere se muovere per primo o per secondo in quel turno, in caso di parità decide il giocatore che possiede il minor gruppo di elementi.

3) MOVIMENTO. Un movimento può essere effettuato da un singolo elemento oppure da un gruppo di elementi adiacenti tra loro.

Per sapere quanti elementi o gruppi di elementi un giocatore può muovere in un turno di gioco, dovrà lanciare 1D6, il risultato indicherà il numero di **Punti Strategia** a sua disposizione.

Ammiraglie e Sub-Ammiraglie. Ogni giocatore prima della battaglia deve nominare un solo elemento Ammiraglia, ed un massimo di due Sub-Ammiraglie (solo nelle battaglie molto numerose), se gli scenari storici prevedono due o tre Divisioni Navali.

Ogni elemento o gruppo di elementi distante oltre 30cm dalla propria Ammiraglia o Sub-Ammiraglia, per muovere deve spendere 2 Punti Strategia, mentre un elemento o gruppo di elementi entro i 30cm spende un solo Punto Strategia.

Tutti gli elementi dotati di remi possono indietreggiare di 5cm.

Un gruppo di elementi può avere solo due tipi di formazione, in Linea (affiancati con lo stesso fronte) o in Colonna (posti uno dietro l'altro).

Un gruppo di elementi si procede sempre con la velocità dell'imbarcazione più lenta.

E' consentito spezzare i gruppi di elementi in sottogruppi, quando e come si vuole, ma non sarà più possibile riunirli.

Per cambiare direzione occorre effettuare una rotazione, prima di effettuare il movimento in linea retta, gli elementi saranno più lenti mentre le piccole imbarcazioni saranno più veloci.

La rotazione potrà essere fatta a destra o a sinistra, elementi in colonna effettueranno la rotazione (virata) nello stesso identico punto dove l'ha effettuata l'elemento in testa alla colonna.

Movimento Navi a Vela. Navi a vela, oppure navi che decidono di utilizzare le vele invece dei remi, lanciano 1D6 (a sfavore di vento) e 2D6 (a favore di vento) ad ogni turno, il risultato viene trasformato in centimetri a disposizione per il movimento.

Il favore o lo sfavore del vento viene deciso per entrambi i giocatori all'inizio della battaglia navale e si riprova ogni dieci turni. Si lancia 1D6, e con un risultato di 1, 2, 3 o 4 il Vento è Sfavorevole, mentre con 5 o 6 il Vento è Favorevole.

4) COMBATTIMENTO. Elementi che toccano col proprio fronte (prua) un elemento nemico, in un qualunque punto, oppure sono adiacenti al nemico con la propria fiancata alla fiancata avversaria (solo dopo l'invenzione del Corvo, 260 a.C.), possono effettuare un combattimento.

Il Primo Giocatore (cioè colui che ha mosso per primo), lancia un dado per un suo elemento che è in Mischia, iniziando da un elemento a sua scelta, poi toccherà a Secondo Giocatore, ed alternativamente i giocatori porteranno i loro attacchi fino alla conclusione di tutte le Mischie.

L'elemento che è adiacente ad un avversario, durante la sua fase, lancia un dado (1D6), se il risultato è pari oppure inferiore al proprio Valore di Combattimento, sottrae un Punto Struttura all'elemento navale nemico. Al proprio Valore Combattimento si sottrae 1, se l'avversario possiede un equipaggio di Classe Superiore.

Gli equipaggi possono essere in ordine di capacità: Veterani (Superior), Addestrati (Ordinary), Leve (Fast), Scarsi (Inferior).

E' consentito abbandonare una Mischia, se si è speronato un elemento navale nemico, indietreggiando nella fase di Movimento.

Un elemento che azzerà i suoi Punti Struttura deve consultare la Tabella Cattura, Affondamenti e Naufragi.

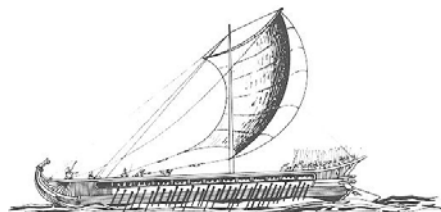


TABELLA CATTURA, AFFONDAMENTI E NAUFRAGI

Se un Elemento Navale perde tutti i Punti Struttura a sua disposizione, azzerando il suo valore, dovrà lanciare un dado (1D6), e con un risultato di 5 o 6 l'elemento Affonda immediatamente.

Con 1 o 2, l'elemento può venire Catturato da elementi navali adiacenti oppure affondare nei prossimi cinque turni, sempre se nel frattempo non venga affiancato da elementi navali.

Un elemento Catturato, riacquista un solo Punto Struttura e può muovere, ruotare e tirare a distanze dimezzate.

Un elemento potrebbe essere Catturato più volte.

Con 3 o 4, l'elemento può venire Trainato da elementi navali di pari o superiore stazza, adiacenti oppure affondare nei prossimi cinque turni, sempre se nel frattempo non venga affiancato da altri elementi navali.

Un elemento Trainato, riacquista un solo Punto Struttura e non può muovere se non è trainato da prua dall'elemento che lo aveva affiancato. Entrambi gli elementi muoveranno, ruoteranno e tireranno a distanze dimezzate.

COSTE ED ARENAMENTI

Elementi navali (tranne scialuppe e piccole imbarcazioni) entro 5cm dalla costa (esclusi Porti e Canali) devono sempre lanciare un dado (1D6), e con un risultato di 5 o 6, l'elemento navale si arena.

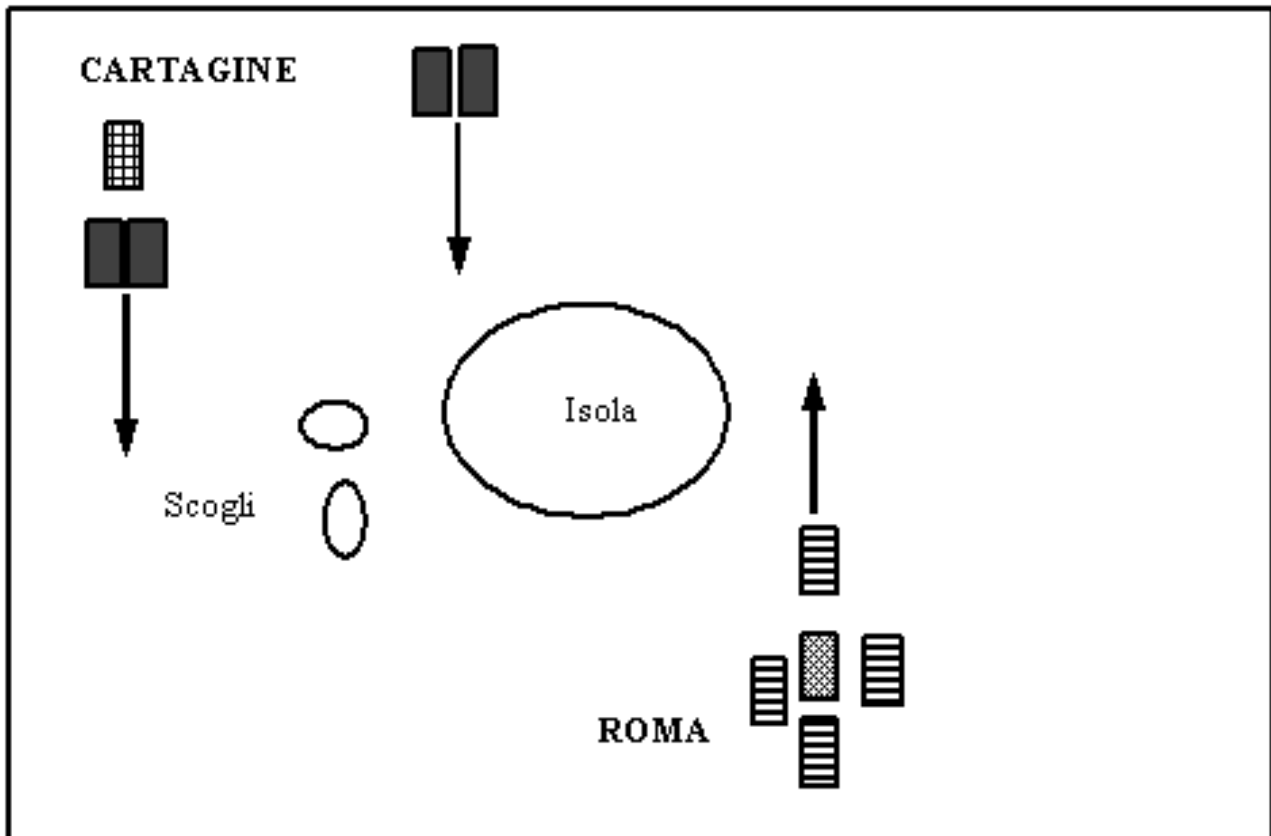
Nei Turni successivi si potrà lanciare un dado e se non si ottiene 1 o 2, l'elemento navale non potrà muovere.

Se nel frattempo, il Vento è Sfavorevole per 10 Turni di seguito, e l'elemento navale non si è liberato, si dovrà fare un lancio sulla Tabella Cattura, Affondamenti & Naufragi.



SCENARIO INTRODUTTIVO

Questo scenario è adatto per essere simulato sia per il periodo antico, che per quello rinascimentale, potete usare qualunque modello navale a vostra disposizione. Se usate i nostri modelli da ritagliare, allora viene bene Roma contro Cartagine. Entrambi le parti scortano una nave oneraria da trasporto e si imbattono per caso col nemico, chi uscirà vincitore dallo scontro?



Roma

Aggressività 3, Addestrati. **4 Triremi**, Valore Combattimento: 4, Punti Struttura: 2, Movimento: 12cm, Rotazione Massima: 6cm, Armi da Tiro: 24cm di Raggio di Tiro. **1 Nave Oneraria**, Valore Combattimento: 2, Punti Struttura: 2, Movimento: il lancio di 1D6 (a sfavore di vento), 2D6 (a favore di vento), il risultato del quale viene trasformato in centimetri, Rotazione Massima: 4cm., Armi da Tiro: Nessuna.

Cartagine

Aggressività 3, Addestrati. **4 Triremi**, Valore Combattimento: 4, Punti Struttura: 2, Movimento: 12cm, Rotazione Massima: 6cm, Armi da Tiro: 24cm di Raggio di Tiro. **1 Nave Oneraria**, Valore Combattimento: 2, Punti Struttura: 2, Movimento: il lancio di 1D6 (a sfavore di vento), 2D6 (a favore di vento), il risultato del quale viene trasformato in centimetri, Rotazione Massima: 4cm., Armi da Tiro: Nessuna.

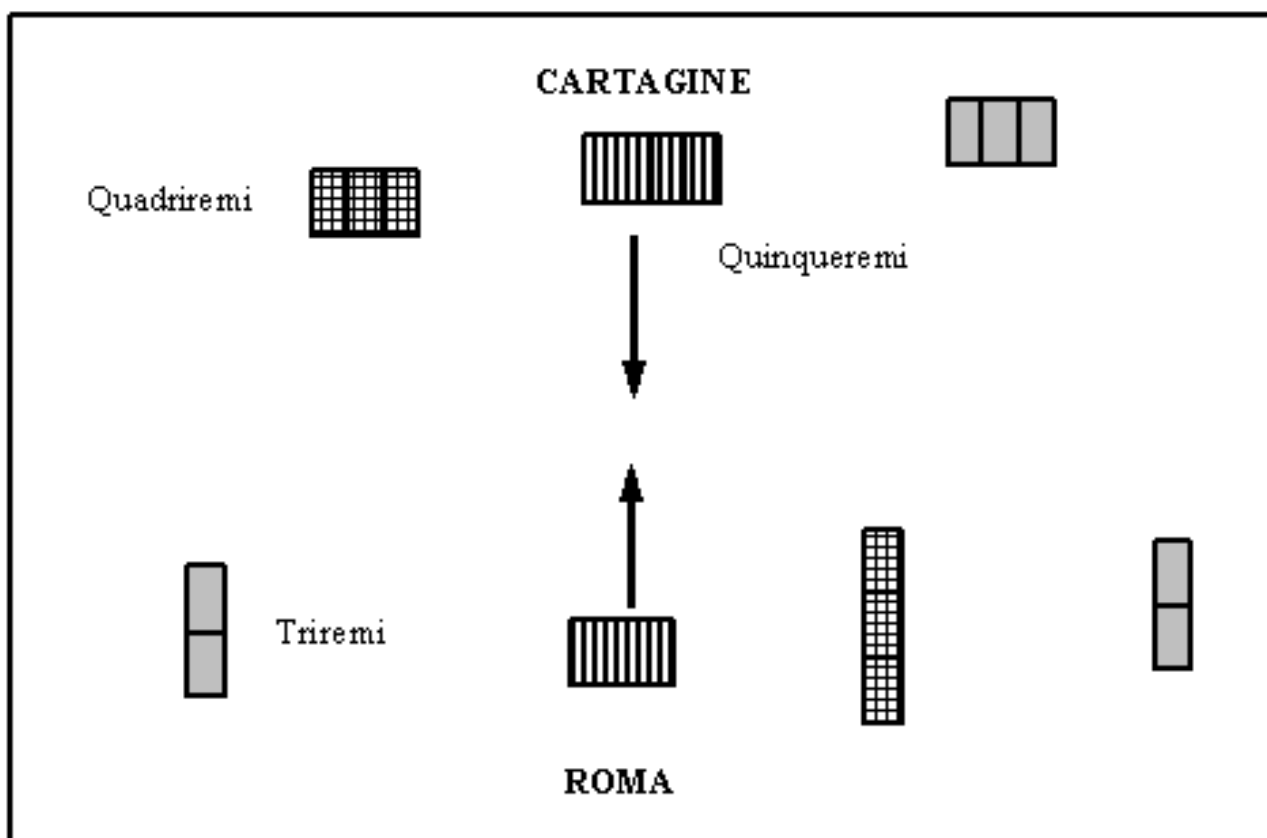
Condizioni di Vittoria. Entrambi i giocatori prendono 5 punti per ogni Triremi avversaria affondata o catturata, 10 punti per la Nave Oneraria affondata e 20 se Catturata. Vince il giocatore che ottiene più punti.

MYLAE, 260 a.C.

In questa battaglia navale, i Romani introdussero per la prima volta l'invenzione chiamata Corvus. Questa era un ponte girevole con dei ganci alle sue estremità, con i quali affiancare ed agganciare le navi nemiche ed abbozzarle. I Romani erano riusciti in parte a trasformare una battaglia navale in una sorta di mischia terrestre, a loro più favorevole.

Tale manovra è quindi permessa in questo scenario solo ai Romani, quindi solo le navi romane possono affiancare ed entrare in mischia contro le navi di Cartagine.

Le navi Cartaginesi, potranno solo usare le balliste per i tiri a distanza oppure lo speronamento frontale per entrare in mischia.



Roma

3 Quinquere mi, 3 Quadriremi, 4 Triremi. Aggressività 3, Equipaggio Veterano.

Cartagine

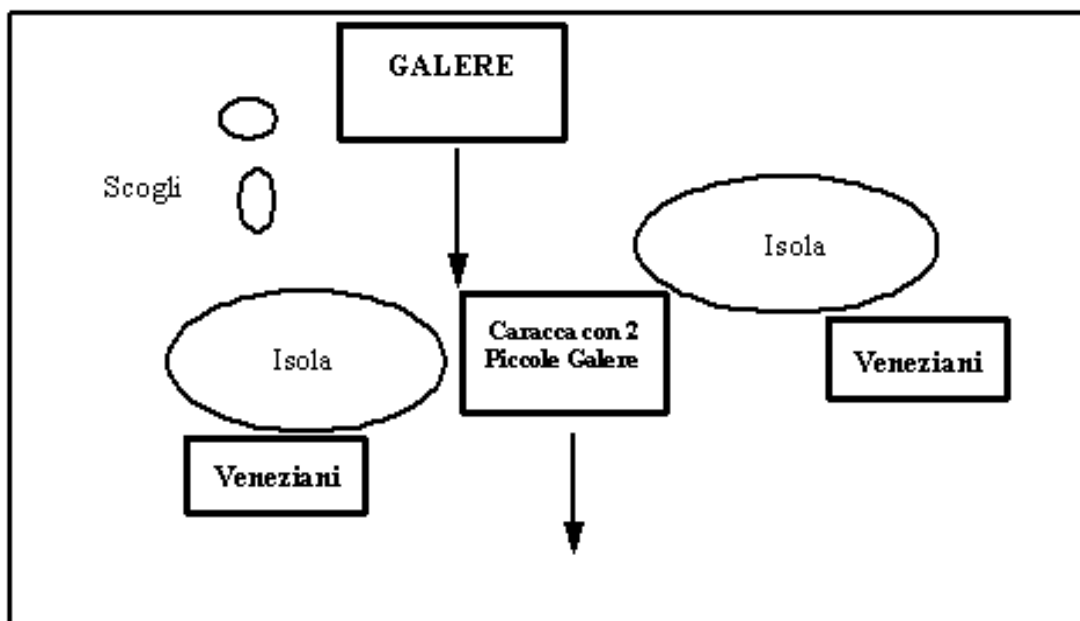
4 Quinquere mi, 3 Quadriremi, 3 Triremi. Aggressività 4, Equipaggio Addestrato.

Condizioni di Vittoria. Roma vince se distrugge o cattura tutte le navi nemiche ed avendo alla fine della battaglia ancora 6 navi. Ogni altro risultato provoca la vittoria di Cartagine.

CORSARI NEL MEDITERRANEO - RINASCIMENTO

Nei pressi di Corfù, i Veneziani hanno avuto parecchi fastidi da parte dei Pirati algerini, per tale motivo hanno deciso di utilizzare una Caracca per attirarli, mentre le loro galere nascoste dietro a due isole attenderanno le loro prede per dargli una buona lezione. Quello che dovrebbe essere un agguato, corre però il rischio di ritorcersi contro gli stessi Veneziani, poiché le galere algerine sono più numerose e più agguerrite di quanto si sarebbe sospettato, forse nelle file degli europei si cela qualche traditore o rinnegato.

Le 2 Galere e le 2 Galere Grandi Veneziane dovranno essere posizionate dietro a due isole e celate dall'arbitro alla vista del giocatore algerino (saranno conservate in una scatola e messe in mare solo al momento del loro avvistamento o perché decidono di muovere).



Veneziani

Aggressività 4, Addestrati. **1 Caracca (Nave Trasporto). 2 Piccole Galere. 2 Galere. 2 Galere Grandi.**

Algerini

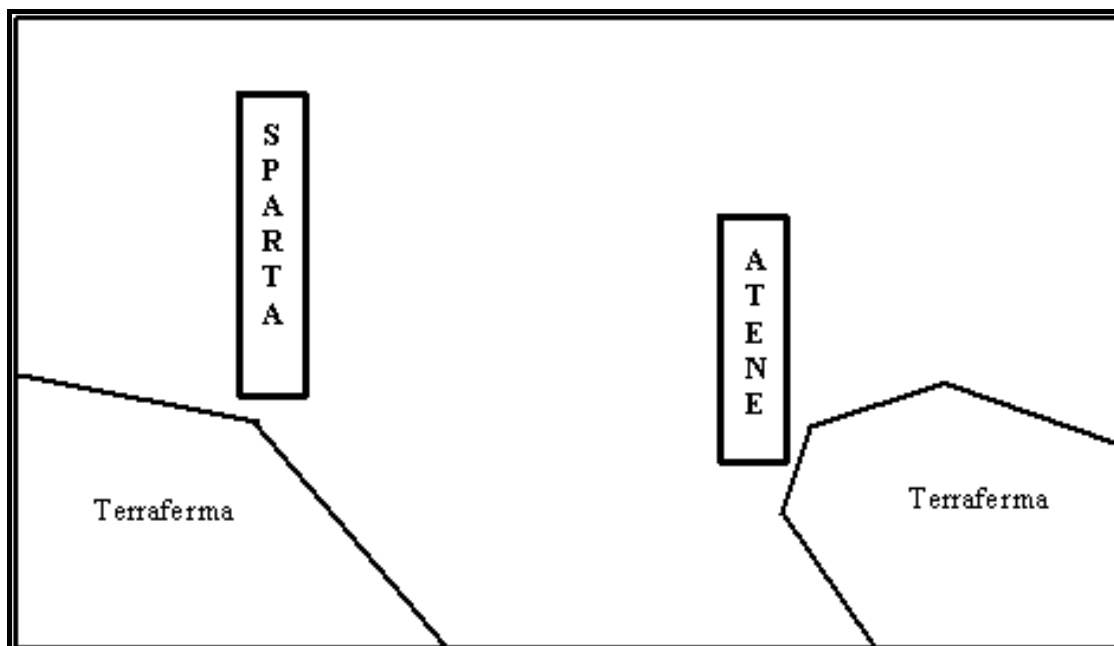
Aggressività 5, Veterani. **4 Piccole Galere. 1 elemento di Piccole Barche. 5 Galere.**

Condizioni di Vittoria. Vincono i corsari Algerini se catturano la Caracca e non perdono più di 5 elementi navali. Vincono i Veneziani se eliminano un minimo di 6 elementi navali nemici, senza perdere le due Galere Grandi.



ARGINUSAE, 406 a.C.

Gli Spartani avevano una supremazia militare terrestre, ma gli Ateniesi potevano contare sulle robuste mura delle loro città, inoltre usavano la loro maestria navale per rifornire ed effettuare sbarchi anfibi. Gli Ateniesi, nella storia vinceranno questa battaglia navale, pur soffrendo perdite molte alte, perché non riusciranno a salvare gli equipaggi delle loro navi affondate. Sarà la battaglia navale di Aegospotami, vinta dagli Spartani a spingere gli Ateniesi alla sottomissione.



Ateniesi

Aggressività 4, Veterani, **12 Triremi**.

Spartani

Aggressività 3, Addestrati. **10 Triremi**.

Condizioni di Vittoria. Gli Ateniesi devono distruggere o catturare tutte le navi Spartane, senza perdere oltre 6 navi Ateniesi. Ogni altro tipo di risultato diventa una vittoria Spartana.

Ogni giocatore potrà posizionare le proprie navi nella formazione preferita, nella zona di mare indicata.



LEPANTO, 1571 d.C.

La **battaglia di Lepanto** è uno scontro avvenuto il 7 ottobre 1571 tra le flotte dell'Impero Ottomano e della cristiana Lega Santa: che riuniva forze navali di Venezia, della Spagna, del Papato, di Genova, dei Cavalieri di Malta, e di Napoli. La battaglia si concluse con una schiacciante vittoria delle forze alleate, guidate da Don Giovanni d'Austria, su quelle ottomane di Mehmet Alì Pascià, che perse la vita nello scontro.

Flotta della Lega. Il *centro* dello schieramento cristiano si componeva di 28 galee e 2 galeazze veneziane, 16 galee spagnole e napoletane, 8 galee genovesi, 7 pontificie, 3 maltesi, per un totale di 62 galee e 2 galeazze. Lo comandava Don Giovanni d'Austria comandante generale dell'imponente flotta cristiana: ventiseienne figlio illegittimo del defunto Imperatore Carlo V e fratellastro del regnante Filippo II era tra i più abili condottieri dell'epoca. Affiancavano per ragioni di prestigio la sua galea Real spagnola: la capitana di Sebastiano Venier, settantacinquenne Capitano Generale veneziano, la Capitana di Sua Santità di Marcantonio Colonna, trentaseienne ammiraglio pontificio, la capitana di Ettore Spinola, Capitano Generale genovese, la capitana di Andrea Provana di Leyni, Capitano Generale piemontese, l'ammiraglia Vittoria del priore Piero Giustiniani, Capitano Generale dei Cavalieri di Malta. Il *corno sinistro* si componeva di 40 galee e 2 galeazze veneziane, 10 galee spagnole e napoletane, 2 pontificie e 1 genovese, per un totale di 53 galee e 2 galeazze al comando del provveditore generale Agostino Barbarigo, ammiraglio veneziano. Il *corno destro* era invece composto di 25 galee e 2 galeazze veneziane, 16 galee genovesi, 10 galee spagnole e siciliane e 2 pontificie, per un totale di 53 galee e 2 galeazze, tenute dal genovese Gianandrea Doria. Le *spalle dello schieramento* erano coperte dalle 30 galee di Alvaro de Bazan di Santa Cruz: 13 spagnole e napoletane, 12 veneziane, 3 pontificie, 2 genovesi. L'*avanguardia*, guidata da Juan de Cardona si componeva di 8 galee: 4 siciliane e 4 veneziane. In totale la flotta cristiana si componeva di 6 galeazze, 206 galee, 30 navi da carico, circa 13000 marinai, circa 44000 rematori, circa 28000 soldati con circa 1800 cannoni.

La flotta ottomana. I Turchi schieravano l'ammiraglio Mehmet Shoraq (detto Scirocco) all'ala destra con 55 galee, il comandante supremo Mehmet Alì Pascià (detto *il Sultano*) al centro con 90 galee conduceva la flotta a bordo della sua ammiraglia *Sultana*, su cui sventolava il vessillo verde sul quale era stato scritto 28.900 volte a caratteri d'oro il nome di Allah. In fine l'ammiraglio, considerato il migliore comandante ottomano, Uluç Alì (Giovanni Dionigi Galeni), un abiurato di origini calabresi convertito all'Islam (detto *Occhiali*), presiedeva all'ala sinistra con 90 galee; nelle retrovie schieravano 10 galee e 60 navi minori comandate da Amurat Dragut (figlio di un noto e temutissimo corsaro).

Sicuramente lo schieramento cristiano vinse anche grazie alla superiorità schiacciante delle inabbordabili e potentemente armate galeazze e al superiore armamento individuale: infatti i suoi soldati potevano contare sugli archibugi, mentre quelli turchi erano ancora armati con archi e dardi. Il vascello più importante dello schieramento cristiano, era la galeazza veneziana. Al contrario della galea comune, questa è sovradimensionata, con ponte a coprire i banchi dei rematori, parzialmente corazzata e pesantemente armata non solo a prua e a poppa ma anche sulle fiancate. Le linee in realtà possono trarre in inganno chi non le conosce confondendole con vascelli da carico, cosa che tra l'altro accadde ai turchi. Solo sei di queste unità rinforzano lo schieramento cristiano ma saranno tanto devastanti sulle galee nemiche quanto sul morale dei loro equipaggi. Per assurdo, con la galeazza si raggiunge l'apice dell'evoluzione della galea, ma nel contempo rappresenta il canto del cigno. Le galee con la loro propulsione a remi verranno progressivamente sostituite da velieri e quindi abbandonate. Le artiglierie pesanti utilizzate all'epoca sui vascelli possedevano un buon rapporto gittata-efficacia fin quasi al chilometro se puntate su schieramenti compatti. Naturalmente quel rapporto peggiorava notevolmente puntando il pezzo su singole galee con ampia libertà di manovra. Per quel che riguarda le armi di piccolo calibro, all'importanza della gittata è lecito pensare che si debba sostituire la capacità di penetrazione delle protezioni individuali nemiche, l'abilità nella mira e la velocità di ricarica del soldato. I cristiani naturalmente attribuirono la loro vittoria soprattutto alla protezione della Vergine Maria, tanto che nell'anniversario della battaglia fu fissata la festa della Madonna del Rosario.

BARBARIGO (Aggressività 5): 1 GALEAZZA (Veterana), 2 GALERE GRANDI, 3 GALERE.

MEHMED PASHÀ (Aggressività 5): 1 GALERA, 5 GALERE GRANDI.

La **battaglia di Cizico**, combattuta nella primavera del 410 a.C., fu uno scontro navale della guerra del Peloponneso. Nella battaglia, la flotta ateniese, guidata da Alcibiade, Trasibulo e Teramene, vinse e distrusse completamente la flotta spartana di Mindaro. La vittoria permise ad Atene di avere il controllo su un buon numero di città dell'Ellesponto fino all'anno successivo. In seguito alla sconfitta gli Spartani proposero una pace agli Ateniesi, che rifiutarono. Alcibiade, raggiunta a Cardia l'armata ateniese, risalì con ottantasei navi l'Ellesponto ponendosi in agguato a Troconneso, dopo aver disposto affinché Mindaro, comandante l'armata spartana avversaria, non fosse avvertito del loro arrivo. Divisa l'armata in tre squadre, una ne affidò a Trasibulo, l'altra a Teramene, e con la terza di quaranta navi, si presentò davanti la città di Cizico, ove le forze navali avversarie si stavano esercitando. Fingendo di ritirarsi, indusse il nemico a seguirlo in alto mare, dove con attacco combinato, di Trasibulo e di Teramene, avvolsero sui fianchi ed alle spalle le navi di Mindaro. Nella precipitosa ritirata verso la costa, dove erano schierate le truppe persiane comandate da Farnabazo, Mindaro trovò la morte combattendo dopo aver perso molte navi. Le altre furono predate e distrutte. La vittoria degli Ateniesi fu completa e Cizico il giorno seguente ritornò in loro possesso.

La **battaglia delle Isole Arginuse**, combattuta nel corso della guerra del Peloponneso tra le flotte ateniese e spartana presso le attuali isolette Alibey (Turchia), all'imboccatura sud dello stretto di Lesbo, rappresenta l'ultima splendida ed inaspettata vittoria di Atene in questa guerra trentennale. Scaturì dal tentativo della flotta ateniese di portare soccorso al generale Conone, bloccato nel porto di Mitilene dagli assalti dello spartano Callicratida (451 a.C. – 406 a.C.). Gli ateniesi allestirono una flotta rinnovata, che riuscì a imporsi sulla flotta spartana solo al prezzo di grandi perdite, delle quali furono ritenuti responsabili, e per questo processati e condannati, gli strateghi in carica. Questo fu il primo gravissimo errore che costerà, due anni dopo, la sconfitta di Atene (l'altro errore madornale fu il rifiuto della pace offerta da Sparta dopo questa sconfitta). La vittoria degli ateniesi, che restituiva loro un parziale controllo del mare, non evitò, appunto, a sei strateghi (due fuggirono) di essere processati e condannati a morte per non aver soccorso i naufraghi, il che privò la città greca dei suoi ultimi validi ammiragli. Molti vogatori, poi, passarono agli spartani che davano paghe molto superiori a quelle ateniesi. Atene, con la vittoria alle Arginuse, aveva solo procrastinato la resa inevitabile.

La **battaglia di Lade** fu un combattimento navale avvenuto nel 494 a.C. tra Ioni e Persiani, durante quella che viene definita rivolta ionica. Gli Ionici erano comandati da Dionisio di Focea, che, sempre secondo Erodoto, li preparò così duramente in vista della battaglia che, per qualche tempo, essi si rifiutarono di combattere. Quando scoppiò la battaglia molte delle navi ioniche ancora non volevano combattere e ingaggiare un combattimento contro il nemico: 49 navi da guerra, provenienti da Samo, lasciarono lo schieramento e pure tutte le 70 imbarcazioni, provenienti dall'isola di Lesbo, fecero lo stesso, provocando una reazione a catena che decimò il potenziale d'attacco. Le stesse navi di Dionisio (che in seguito diventerà un pirata della Sicilia) fuggirono nel momento in cui realizzarono che la battaglia era stata persa. La rimanente flotta greca fu annientata e quindi la città di Mileto venne assediata sia per mare che per terra. Poco tempo dopo la città cadde e fu costretta ad arrendersi. L'anno seguente, 493 a.C., furono sottomesse anche le ultime città ioniche ribelli.

La **battaglia di Sibota** prende posto nel 443 a.C. fra Corinto e Corcira (Corfù). Fu uno degli eventi catalizzanti della Guerra del Peloponneso. Corinto aveva avuto una disputa con Corcira, una sua antica colonia che non voleva più rimanere sotto la sua influenza. Corcira, che aveva la seconda marina militare della Grecia in quel periodo, si alleò con Atene, una nemica di Corinto, che invece era alleata con Sparta. Atene inviò dieci navi a Corcira per rinforzare la sua flotta, con l'ordine di non attaccare le navi di Corinto a meno che non avessero attaccato l'isola. Corinto intanto radunò una flotta di 150 navi sotto il comando di Xenoclido. Corcira radunò 110 navi sotto il comando di Miciade, Aisimide e Euribato, che posero la loro base sull'isola di Corcira. I comandanti ateniesi, Lacedaimonio (il figlio di Cimone), Diotimo e Protea navigarono insieme a loro. Quando arrivarono le navi di Corinto, le navi di Corcira formarono la linea di battaglia, con gli ateniesi sulla destra. Le navi di Corinto si schierarono sulla sinistra e lasciarono il centro e la destra agli alleati. Entrambe le parti combatterono con opliti e arcieri sulle navi, in un modo che Teucidide chiama "vecchio-stile". Venti navi di Corcira aggirarono l'ala destra nemica e, dopo averla inseguita verso la costa la distrussero. L'ala sinistra di Corinto, comunque, ebbe maggior successo, e gli ateniesi furono costretti ad andare in aiuto ai propri alleati. Tuttavia, i corinzi furono vittoriosi, e uccisero quasi tutti i sopravvissuti, tranne 1250 uomini che furono fatti prigionieri. I corciresi e gli ateniesi andarono verso Corcira per difendere l'isola, e quando i corinzi arrivarono, si ritirarono quasi subito, perché si trovarono la strada sbarrata da 20 navi ateniesi sotto il comando di Glauco. Il giorno successivo la flotta di Corinto si ritirò poiché le nuove navi ateniesi minacciavano di incominciare una seconda battaglia. Entrambe le parti affermano di aver vinto la battaglia, i corinzi perché avevano vinto la prima battaglia, gli ateniesi perché avevano evitato l'occupazione di Corcira.

La **battaglia di Capo Artemisio** fu una battaglia navale che deve essere considerata come il fronte marino della battaglia delle Termopili, perché gli avvenimenti di una condizionavano le scelte dell'altra. La battaglia fu combattuta tra la flotta delle città-stato greche ed i Persiani, durante quella che viene definita la seconda guerra persiana.



SUPERFICIE DI GIOCO. Per la base, utilizzate dei lenzuoli celesti oppure dei fogli di carta del colore adatto, per le isole potete usare del polistirolo dipinto di verde, con incollata sopra erba sintetica. Gli scogli ed i faraglioni, sono facilmente riproducibili con delle pietre dalla forma adatta.

MODELLI ED ELEMENTI NAVALI. Li potrete reperire nei negozi specializzati, oppure potete utilizzare delle sagome di navi, che ritagliate possono essere incollate su del cartoncino pesante o tavolette di legno.



LISTA DELLE FLOTTE

Vi vengono forniti le composizioni di alcune flotte, i modelli navali e la loro massima presenza all'interno della flotta stessa, ed il loro grado di Aggressività.

Greci, 500 - 400 a.C. Aggressività 4 (Atenesi e Rodioti), gli altri 3. Triremi Pesanti (max 25%). Triremi Leggere (max 80%). Lembi, pentekonters e biremi (max 40%).

Persiani, 500 - 400 a.C. Aggressività 2. Triremi Pesanti (max 50%). Triremi Leggere (max 80%). Lembi, pentekonters e biremi (max40%).

Greci, Macedoni, Fenici e Persiani, 400 - 320 a.C. Aggressività 3. Quinqueremi (max30%). Quadriremi (max 50%). Triremi (80%). Lembi, pentekonter e biremi (max 40%).

Roma, 250 - 146 a.C. Aggressività 3. Triremi o più piccole (max 20%). Quadriremi (max 20%). Quinqueremi (max 40%). Poliremi (max 30%).

Cartagine, 250 - 146 a.C. Aggressività 4. Triremi o più piccole (max 20%). Quadriremi (max 30%). Quinqueremi (max 80%). Poliremi (30%).

Ellenistici e Greci, 320 - 31 a.C. Aggressività 2 o 3, mentre per Pirati o Rodioti 4. Poliremi (max 20%). Quinqueremi (max 80%). Quadriremi (max 80%). Triremi (max 40%). Lembi, pentekonters e biremi (40%).

Roma, 100 - 1 a.C. Aggressività 2 o 3. Poliremi (max 35%). Quinqueremi (max 60%). Quadriremi (max 30%). Triremi (max 40%). Lembi e biremi (max 40%).

Roma, 100 - 500 d.C. Aggressività 3. Poliremi (max 10%). Quinqueremi (max 60%). Quadriremi (max 30%). Triremi (max 50%). Lembi e biremi (max 80%).

Sassoni. Aggressività 2. Navi sassoni (max 100%).

Vichinghi. Aggressività 4. Drakar (max 100%).

Veneziani, Ottomani Rinascimentali. Aggressività 4. Addestrati.

Spagnoli Rinascimentali e Papalini. Aggressività 2. Scarsi

Pirati Nord Africani, Musulmani e Ordini Religiosi (Malta, Rodi, Cavalieri di Santo Stefano). Aggressività 5. Veterani.

Pisani, Genovesi, Francesi Rinascimentali. Aggressività 3. Leve.



STORIA NAVALE

Al 1500 a.C. risale la nave lunga, divenuta famosa come pentecontero, assai usata nelle guerre dei tempi omerici. Da questa derivarono le navi da guerra greche, cartaginesi e romane, che strutturalmente, erano però simili alle navi mercantili dell'epoca e in più avevano un rostro a prora, banche carenati per rematori (25 per remata), un solo albero ausiliario per una vela quadra a un solo pennone; a poppa vi erano remi-timone e a prora estrema un piccolo castello per i soldati armati di arco e giavellotti. Le più note navi da guerra di questo periodo furono le **biremi**. La più raffinata tecnica costruttiva fu raggiunta dai **Romani** che non solo realizzarono grandi navi da trasporto (actuaria, **oneraria**, ecc), ma costruirono potenti navi da guerra a tre (e forse più) ordini di remi (**triremi**) dotate, fin da dopo la II° guerra punica, di rostro, di torre prodiera per i soldati, di **corvo** brandeggiabile per arrembare le navi nemiche e di uno o due alberi a vela quadra.

Queste navi, in epoca imperiale, raggiungevano i 70 metri di lunghezza e gli 8 metri di larghezza; alcune erano munite di rivestimento metallico esterno (navi catafratte) contro lo speronamento. Esse erano però poco maneggevoli per cui i Romani adottarono anche navi veloci, a un solo (o due) ordine di remi, con un albero a vela quadra (**liburna**), che restarono in uso fino in epoca bizantina e dalle quali derivarono le successive navi arabe e il dromone. Questi ultimi erano navi a fondo piatto a scarso pescaggio, con equipaggi di 30 - 35 uomini, armate a remi, con un albero a vela quadra e munite di ponte; nel secolo IX apparvero dromoni a due ordini di remi e con due alberi recanti vela triangolare (latina). La vela latina sembra sia stata ideata dai Bizantini (da altri si ritiene siano stati gli Arabi) per far sì che le navi da corsa potessero stringere meglio il vento quando non venivano usati i remi.

Costruttivamente analoghe al dromone, ma come forma più vicine alle **liburne**, furono le **galee**, navi che divennero il simbolo delle **Repubbliche Marinare italiane**. Erano mosse da vele e remi (fino ad una sessantina) azionati da uno o più rematori; erano provviste di chiglia, ruote di prora e poppa; costole che sopportavano il fasciame liscio, ebbero dapprima un timone laterale poppiero, in seguito (verso la metà del sec. XIII) un timone poppiero in fil di ruota con barra per la manovra. Gli alberi (vele latine) furono da uno a tre secondo i tipi e le epoche. I fianchi delle galee erano sempre protetti da scudi allineati per riparare i combattenti e i rematori e, talvolta da corazzature posticce in cuoio o in ferro.

Avevano in genere lunghezze di 40 - 50 metri e larghezze di 5 - 6 metri, con pescaggi non superiori ai 2 metri. Dalla galea derivò tutta una serie di navi a vela e remi, fra cui la **galeazza** (più grossa e più alta, con castello, cassero e tre alberi). La **caracca** (nave a tre o quattro alberi, con vele quadre e scafo tondo, piuttosto panciuta, con castello di prua alquanto alto e cassero di poppa), aveva invece origine dalle navi o cocche dell'inizio del XII secolo, e si trasformò in seguito nelle caravelle e nei galeoni.





PONTE DI COMANDO

1600 – 1820

Queste regole sono progettate per simulare i combattimenti navali nell'era della vela. Per giocare non vi sarà bisogno di schede complicate, basterà qualche pedina e dei batuffoli di ovatta per registrare situazioni belliche particolari, anche per i modelli potrete utilizzare le pedine di carta oppure dei modelli in lega e perfino quelli in plastica venduti in bustine e collezionabili con l'ambientazione dei Pirati. Non vi sarà bisogno di giocare sul pavimento, un buon tavolo potrà ampiamente risolvere il problema del piano di gioco. *Ponte di Comando, 1600-1820*, non si propone di fornirvi materiale per contrastate battaglie legali sull'interpretazione delle regole, ma cerca di ricreare situazioni ludiche, bilanciando giocabilità con realtà storica.

NAVAL WAR

Dopo l'esperienza di Regia Marina e Naval Force, ecco finalmente un wargame definitivo sulle battaglie navali della Prima e Seconda Guerra Mondiale, con un sistema di gioco rapido e veloce e storicamente valido, dove le flotte giapponesi, inglesi, americane, italiane, tedesche, insieme a scenari di gioco e lista delle navi, vi permetteranno di simulare gli scontri navali dell'epoca. Un wargame consigliato a tutti gli appassionati del settore.

per ordinare scrivete a

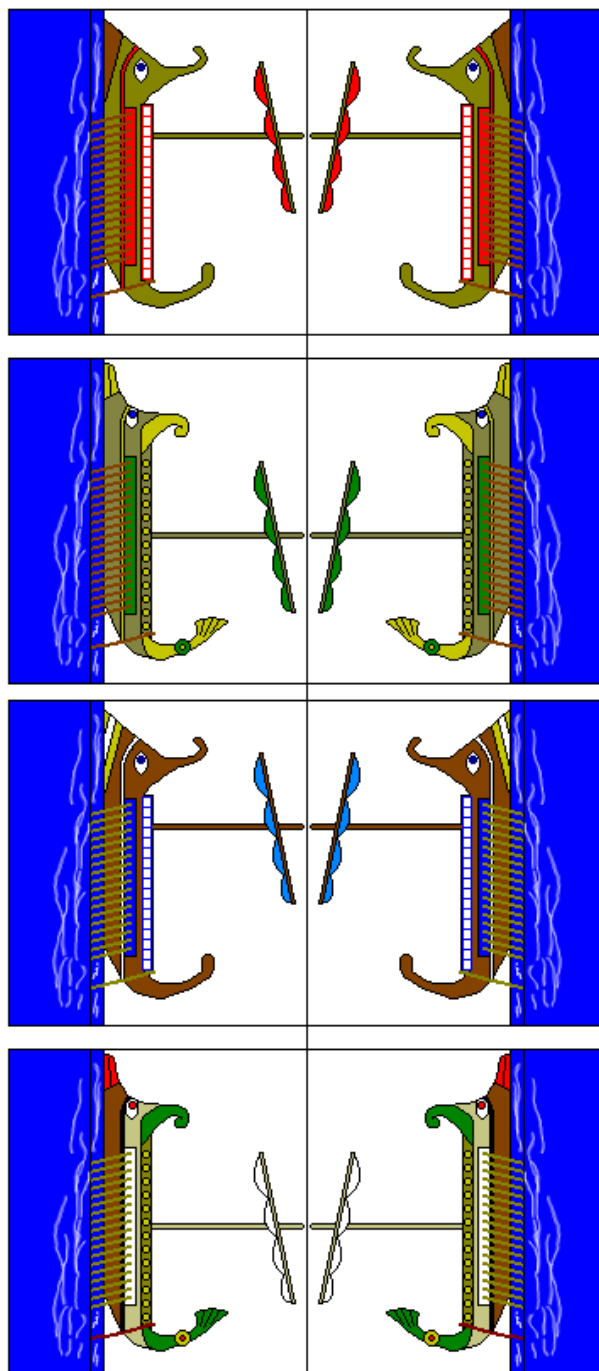
strategia@mclink.it

se avete qualche dubbio sui contenuti scrivete ad: **affinati@tin.it**

MARE NOSTRUM

*Regole di Wargame Navale
dall'Antichità al Rinascimento*

<http://www.edizionichillemi.com/>



Tiremes

www.juniorgeneral.org

Fotocopiate ed incollate su del cartoncino leggero, ritagliate con le forbici e ripiegate lungo la linea, avrete così delle navi da guerra per il periodo antico, con cui provare i primi scenari.