

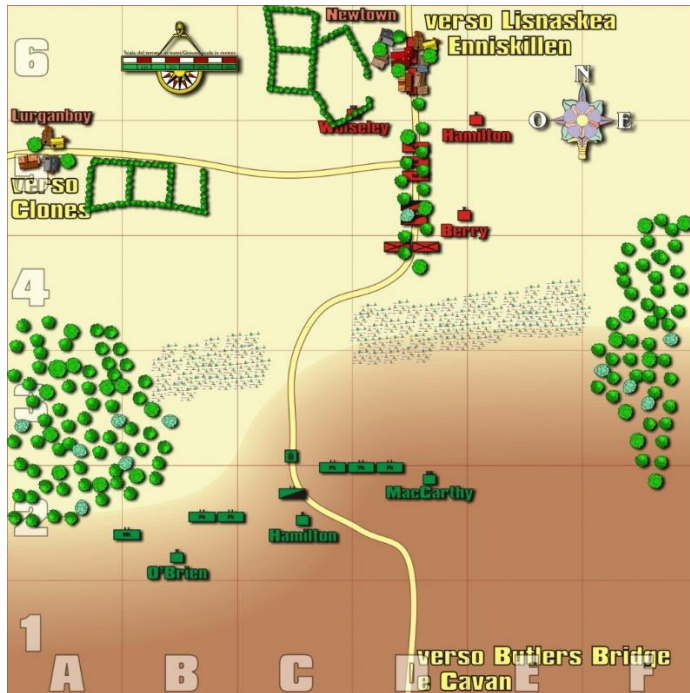
Newtown (Newtownbutler) 31.07.1689

12.07.1690 secondo il calendario giuliano¹

Mountcashel sconfitto da Wolseley
di Gualtiero Grassucci – gualtiero@free.panservice.it

Scenario per *À la guerre ... battaglie nell'Era delle Guerre di Religione*, regolamento per il XVII secolo di Gualtiero Grassucci. Il regolamento è gratuito e si può scaricare liberamente sul sito – alaguerra.luridoteca.net – alla pagina <http://alaguerra.luridoteca.net/ita/download.html>. Si possono anche scaricare gratuitamente le tabelle di gioco – alaguerra.luridoteca.net/material/algchart.pdf ed altro materiale. Le liste eserciti per la *Guerra dei Due Re* sono qui: <http://alaguerra.luridoteca.net/material/algw2k.pdf>.

Il generale MacCarthy, visconte di Mountcashel, deve ricongiungersi con le truppe del generale Saarsfeld per assediare e conquistare l'enclave di Enniskillen, fedele a re Guglielmo. La colonna giacobita proveniente da Dublino è intercettata dalle truppe di Wolseley: la cavalleria nemica è sbaragliata e il resto della colonna travolto e annientato dai guglielmiti nei pressi del villaggio di Newtown.



¹ Il calendario gregoriano fu introdotto nel Regno Unito (e quindi in Irlanda) nel 1752 e quindi nelle fonti anglosassoni la data della battaglia del Boyne è spesso fissata al primo luglio, creando una certa confusione con la battaglia di Aughrim dell'anno successivo, combattuta il 12 luglio secondo il calendario giuliano. Tra l'altro c'è da rilevare un piccolo errore: nel 1690 la differenza tra calendario giuliano e gregoriano, calcolata nel 1690, avrebbe dovuto essere di soli dieci giorni e quindi la data corretta della battaglia del Boyne nel calendario gregoriano sarebbe l'undici luglio e non il dodici.

Legenda

Nella mappa ogni settore/quadrato misura 20cm nella scala 6mm o 10mm, 27cm nella scala 15mm (in questa scala si può arrotondare a 30cm la dimensione del quadrante), 40cm nella scala 20mm(1/72) e 25/28mm.



Ogni base sulla mappa rappresenta un reggimento di fanteria o di cavalleria. Le unità di artiglieria sono batterie di sei cannoni (a meno che non sia specificato diversamente).



Note:

La marcita (settori D4-E4 e settori B3-C4) dovrebbe essere intransitabile per la cavalleria e per l'artiglieria ma alcune fonti riportano che la stagione avanzata aveva reso la marcita sufficientemente asciutta da permettere il transito anche alla cavalleria, in questo scenario si opta per questa possibilità, per cui è intransitabile solo per l'artiglieria mentre per la cavalleria è equiparata a campi coltivati. I boschi hanno entrambi vdf2.

Il villaggio di *Newton (Newtownbutler)* era stato dato alle fiamme dai giacobiti in ritirata e quindi è intransitabile, è possibile attraversarlo solo lungo la strada che va da *Linaska* a *Butlers Bridge*. L'abitato di *Lurganboy* (la cui posizione è speculativa) può essere occupato da una base di fanteria e ha vdf1. Le *enclosure* che si trovano nei settori A5-B5 e C6-D6 sono ostacolo di livello 0 e non offrono alcuna protezione.

La linea di comunicazione dell'esercito giacobita passa per la strada che va verso *Butlers Bridge* (e quindi *Dublino*) ed esce dal tavolo nel settore D1. La linea di comunicazione guglielmita va verso nord lungo la strada per *Linaska* ed esce dal tavolo nel settore D6.

Regole speciali

Inseguimento

Per rendere più realistico l'inseguimento dei soldati guglielmiti schierare la brigata di picchieri comandata da O'Brien in colonna lungo la strada che va da nord a sud, nel settore C4.

Coesione dell'esercito giacobita

La coesione dell'esercito giacobita è piuttosto bassa ma l'obiettivo del giocatore irlandese non deve essere tanto vincere la battaglia quanto sfuggire all'inseguimento nemico. Per questo motivo la coesione dell'esercito giacobita è aumentata di uno ogni volta che una base al più disordinata, compresa l'artiglieria, esce dal tavolo di gioco nel settore D1 percorrendo la strada verso *Butler bridge*.

Le marcite

Come già riportato nelle note, le marcite che costeggiano la strada che porta da *Newtown* a *Cavan* (settori da B3 a E4) sembravano intransitabili alla cavalleria e all'artiglieria (probabilmente questo è uno dei motivi che spinsero McCarthy a scegliere di affrontare il nemico qui) ma poi si scoprì che così non era. Per creare un po' di incertezza si può pensare di decidere casualmente se le marcite sono transitabili oppure no, non appena una base arriva a contatto con una delle due aree in questione tira 1d6: se il punteggio è compreso tra 3 e 6 le marcite sono transitabili anche per la cavalleria (come nelle note), in caso contrario solo la fanteria può attraversarle.

Esercito giacobita

6.700 uomini: 6.000 fanti, 400 cavalieri e 4 cannoni da campo

Esercito giacobita: McCarthy -1 6um – 2d6 [1]

- IrLtArt 1/0/- - (3)
- IrPk 1/0/1 - -- IrPk 1/-1/0 - -- IrPk 1/-1/0 - (rgt. Dillon, Mountcashel, Butler)
- O'Brien 0 8um *seconda linea*
- IrPk 0/0/1 - -- IrPk 0/0/1 - (rgt. Fielding, O'Bryan)
- IrSh 1/0/1 - sk/ln (rgt. ...)
- Hamilton (Anthony) 0 8um *avanguardia*
- IrCav 1/-/1 - (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale -1/8um (CiC)	1	8	8
	Generale 0/8um	2	10	20
IrPk	Reggimenti di fanteria veterani	1	17	17
IrPk	Reggimenti di fanteria	2	14	28
IrPk	Milizia	2	12	24
IrSh	Moschettieri	1	14	14
IrCav	Cavalleria pesante	1	14	14
IrLtArt	Artiglieria leggera	1	17	17
		11		142

Esercito guglielmita

7.400 uomini: 5.000 fanti, 1.200 cavalieri, 2.000 dragoni

Esercito guglielmita: Wolsley +2 10um – 4d6 [5]

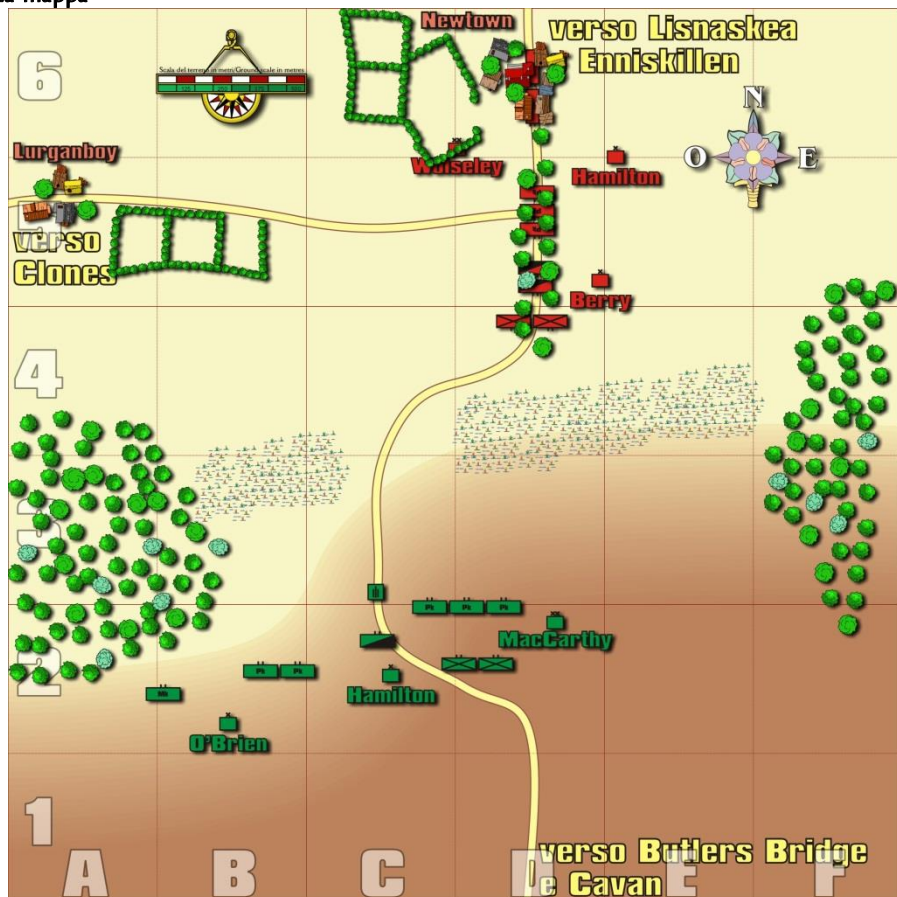
- Hamilton (Gustave) 0 8um *avanguardia*
- EnPk 1/-/1 - -- EnPk 1/-/1 - -- EnPk 1/-/1 - (rgt. Tiffin, Hamilton, Lloyd)
- EnPk 0/-/1 - -- EnPk 0/-/1 - (rgt. ...)
- Berry 0 8um *cavalleria*
- EnCav 1/-/1 - -- EnCav 1/-/1 - (rgt. Wolsley)
- EnDr 1/-2/-2 - sk/ln (1/0/1 - sk) - EnDr 1/-2/-2 - sk/ln (1/0/1 - sk) (rgt. Wynne)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +2/10um (CiC)	1	60	60
	Generale 0/8um	2	10	20
EnPk	Reggimenti di fanteria nord-irlandesi	3	15	45
EnPk	Reggimenti di fanteria (reclutati nel 1689)	2	12	24
EnCav	Cavalleria pesante	2	14	28
EnDr	Dragoni	2	14	28
		12		205

Scenario alternativo

Per il giocatore che sceglie di controllare i giacobiti l'impresa è veramente improba. Per una partita un po' più bilanciata si immagina, in questo scenario alternativo, che la cavalleria giacobita, comandata da Hamilton, abbia avuto il tempo di recuperare dalla sconfitta subita a *Linaskea* e sia ritornata sulla strada per Dublino allo scopo di supportare la fanteria amica. L'ordine di battaglia e lo schieramento delle truppe gugliemite sono gli stessi, l'ordine di battaglia per l'esercito giacobita è riportato di seguito e lo schieramento mostrato nella mappa.

La mappa



Note:

Le note sono le stesse della mappa corrispondente allo scenario originale.

Esercito giacobita

7.500 uomini: 6.000 fanti, 2.000 dragoni, 400 cavalieri e 4 cannoni da campo

□ Esercito giacobita: McCarthy -1 6um – 2d6 [2]

□ 1rLtArt 1/0/- - (3)

□ 1rPk 1/0/1 - - 1rPk 1/-1/0 - - 1rPk 1/-1/0 - (rgt. Dillon, Mountcashel, Butler)

■ O'Brien 0 8um seconda linea

■ 1rPk 0/0/-1 - - 1rPk 0/0/-1 - (rgt. Fielding, O'Bryan)

■ 1rSh 1/0/-1 - sk/l'n (rgt. ...)

■ Hamilton (Anthony) 0 8um avanguardia

■ 1rDr 1/-0 - sk/l'n (1/1/-1 - sk) – 1rDr 1/-0 - sk/l'n (1/1/-1 - sk) (rgt. ...)

■ IrCav 1/-/1 - (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale -1/8um (CiC)	1	8	8
	Generale 0/8um	2	10	20
IrPk	Reggimenti di fanteria veterani	1	17	17
IrPk	Reggimenti di fanteria	2	14	28
IrPk	Milizia	2	12	24
IrSh	Moschettieri	1	14	14
IrCav	Cavalleria pesante	1	14	14
IrDr	Dragoni	2	16	32
IrLArt	Artiglieria leggera	1	17	17
		13	174	

La storia

Nell'estate del 1689 le truppe giacobite avevano più volte, senza successo, cercato di conquistare le enclavi fedeli al Guglielmo nel nord dell'Irlanda. A luglio McCarthy, visconte di Mountcashel, e il generale Anthony Hamilton avanzarono da sud verso la città di Enniskillen nella speranza di unire le loro forze a quelle di Saarsfeld e sopraffare i difensori grazie alla superiorità numerica.

Lungo il cammino verso Enniskillen la cavalleria giacobita cadde in una imboscata e fu duramente battuta dai dragoni di Wolsley e costretta a una precipitosa fuga. MacCarthy, privo di gran parte della cavalleria, ripiegò il più rapidamente possibile verso sud, inseguito da presso dal nemico, fino a fermarsi appena a sud del villaggio di Newtown (che nel 1715 prenderà il nome di Newtownbutler) schierando la sua fanteria sulla cresta di una collina che tagliava la strada che da Enniskillen e Linaskea porta a Dublino.

Le speranze di fermare gli inseguitori si fondavano sul terreno scelto: lo schieramento giacobita aveva i fianchi protetti dal bosco e il declivio su cui si trovavano era circondato da terreno paludoso che avrebbe impedito l'avvicinamento della cavalleria avversaria.

In realtà la stagione secca aveva asciugato il terreno rendendolo transitabile e la colonna di Wolsley si lanciò immediatamente all'attacco la propria fanteria che, travolgendo i pochi cannoni che MacCarthy aveva piazzato sulla strada, aprì la strada alla cavalleria che in pochi minuti sbaragliò i fanti giacobiti. Lo stesso MacCarthy fu ferito e catturato.

Etichette

Le etichette misurano 50mmx10mm (fanteria e cavalleria) o 25mmx10mm (artiglieria e generali). Il file è in formato A5, quindi stampando su un foglio A5, o su un foglio A4 ma senza *adattare* alla pagina, le proporzioni sono conservate e le etichette si possono usare per qualsiasi scala (questa misura è pensata per le scale più piccole: 6mm/10mm). Se questa pagina è stampata *adattandola* ad un foglio A4 le misure delle etichette diventano, all'incirca, 71mmx14mm e 35mmx14mm e si possono utilizzare per basi in 15mm o scala superiore.

Esercito giacobita

rgt Dillon, Mountcashel, Butler IrPk 1/0/1 -	rgt Dillon, Mountcashel, Butler IrPk 1/-1/0 -	2d6 [2] MacCarthy -1/6	IrLtArt 1/0/-
rgt Dillon, Mountcashel, Butler IrPk 1/-1/0 -	rgt Fielding, O'Brien seconda linea IrPk 0/0/-1 -	seconda linea O'Brien 0/8	avanguardia Hamilton 0/8
rgt Fielding, O'Brien seconda linea IrPk 0/0/-1 -	rgt ... seconda linea IrSh 1/0/-1 - sk/In	rgt ... avanguardia	IrDr 1/-0 - sk/In
rgt ... avanguardia IrDr 1/-0 - sk/In	rgt ... avanguardia IrDr 1/1/-1 - sk	rgt ... avanguardia	IrDr 1/1/-1 - sk
rgt ... avanguardia IrCav 1/-1 - sk/In			

Esercito guglielmita

rgt ... avanguardia EnPk 0/-1/1 -	rgt ... avanguardia EnPk 0/-1/1 -	4d6 [5] Wolseley+ 2/10	avanguardia Hamilton 0/8
rgt Tiffin, Hamilton, Lloyd avanguardia EnPk 1/-1/1 -	rgt Tiffin, Hamilton, Lloyd avanguardia EnPk 1/-1/1 -	rgt Tiffin, Hamilton, Lloyd avanguardia EnPk 1/-1/1 -	
rgt Wolseley cavalleria EnCav 1/-1 -	rgt Wolseley cavalleria EnCav 1/-1 -	cavalleria Berry 0/8	
rgt Wynne cavalleria (m) EnDr 1/-2/-2 - sk/In	rgt Wynne cavalleria (a) EnDr 1/0/-1 - sk/In	rgt Wynne cavalleria (m) EnDr 1/-2/-2 - sk/In	
	rgt Wynne cavalleria (a) EnDr 1/0/-1 - sk/In		