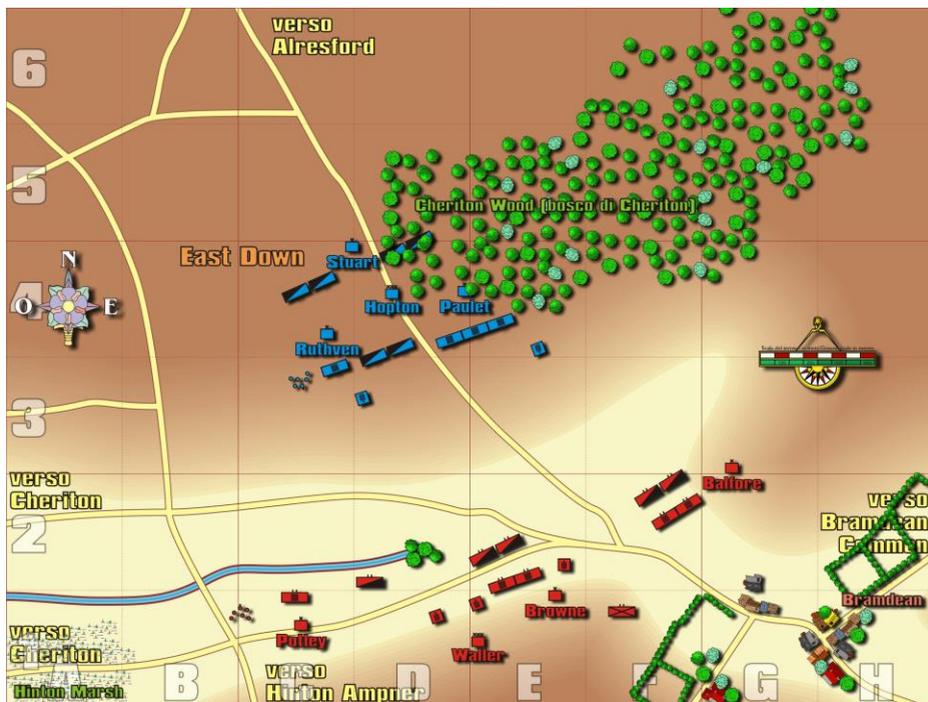


Cheriton (Alresford) 29.03.1644

La battaglia per il sud dell'Inghilterra
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 – alaguerre.luridoteca.net – alla pagina <http://alaguerre.luridoteca.net/ita/download.html>. Si possono anche scaricare gratuitamente le tabelle di gioco – alaguerre.luridoteca.net/material/algchart.pdf ed altro materiale. Le liste eserciti per la *Guerra dei Tre Regni* sono qui: <http://alaguerre.luridoteca.net/material/algvtrk.pdf>.

Alla fine del 1643 Carlo II ha, ancora, fondate speranze di vincere la guerra. Per la primavera del 1644 i realisti progettano un ambizioso piano per chiudere in una tenaglia la città di Londra, roccaforte parlamentare, ma lo scontro a Cheriton, nel sud dell'Inghilterra, indirizza il conflitto verso un epilogo del tutto diverso.



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(1/2) 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:

I pendii sono tutti normali. Il bosco di *Cheriton (Cheriton Wood)* ha vdf1.

Il villaggio di *Bramdean* può essere occupato da una base di fanteria e/o una batteria di artiglieria e ha vdf1, tutti gli altri centri abitati possono essere occupati da una base di fanteria e hanno vdf1. Le enclosure che si trovano nei settori F1-G1 e H2 hanno vdf1.

Il corso d’acqua, affluente del fiume *Itchen*, che scorre dal settore D2 fino al settore A1 è guadabile, ostacolo di livello 0.

Le linee di comunicazione dell’esercito realista passano per le strade verso *Alresford* ed escono dal tavolo di gioco nei settori B6-C6. La linea di comunicazione dell’esercito parlamentare esce dal tavolo nel settore H1.

I protagonisti



Ralph Hopton
(1596 – 1652)



Sir William Waller
(1597 – 1668)

Esercito realista

9.200 uomini: 5.000 fanti, 3.600 cavalieri e 12 cannoni da campo

Esercito realista: Hopton 0 8um – 3d6 [7]

RoLtArt 1/0/- – **RoLtArt 1/0/-**

Stuart 0 8um

RoCav 2/-/1 a – **RoCav 2/-/1 a** (rgt. Stuart, Crisp, Ford, Dutton, Clerke, Hopton, Stawell, Gunter, Apsley, Peirce, Mertford)

RoCav 1/-/1 a – **RoCav 1/-/1 a** (rgt. Humphrey, Vaughan, Waldegrave, Lindsey, Smyth)

Paulet 0 8um *fanteria*

RoPk 1/-/1 a – **RoPk 1/-/1 a** – **RoPk 1/-/1 a** (rgt. Hopton, Apsley, Talbot, Astley, Cooke, Paulet, Vavasour, Courtney, Shelley, Slingsby)

Ruthven +1 8um

RoCav 2/-/1 a – **RoCav 1/-/1 a** (rgt. Howard, Neville, Maurice, Queen, Bard, Manning)

RoSh 1/0/0 - sk/ln (rgt. *Inchinquin, Gilbey, Stradling*)**RoPk 1/-/1 a** (rgt. *Dyve, Lloyd, Lisle, Thelwall, Hawkin, Owen, Eure, Blackwall*)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (CiC)	1	20	20
	Generale + 1/8um	2	18	36
	Generale 0/8um	1	10	10
RoPk	Picche	4	18	72
RoSh	Moschettieri	1	15	15
RoCav	Cavalleria pesante (veterani)	3	19	57
RoCav	Cavalleria pesante	3	17	51
RoLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
		17		307

Esercito parlamentare

10.500 uomini: 6.000 fanti, 3.000 cavalieri, 600 dragoni e 18 cannoni da campo

Esercito parlamentare: **Waller +1 8um – 4d6 [9]**

PaLtArt 1/0/- -- PaLtArt 1/0/- -- PaLtArt 1/0/-

Balfore +1 8um *Western Army*

PaCav 2/-/2 a – PaCav 1/-/0 a (rgt. *Waller, Haselrigge, Vandruske, Turner*)

PaPk 1/-/2 a – PaPk 1/-/2 a (rgt. *Waller, Haselrigge, Potley*)

Potley 0 8um *Southern Association*

PaCav 1/-/0 a (rgt. *Cooke, Norton, Livesey*)

PaPk 1/-/2 a (rgt. *Weldon*)

PaSh 1/0/0 - sk/ln (rgt. *Jones*)

Browne 0 8um *London Brigade*

PaCav 2/-/2 a – PaCav 1/-/0 a (rgt. *Balfore, Meldrum, Middleton, Dalbier*)

PaPk 2/0/2 a – PaPk 2/0/2 a (rgt. *White, Yellow*)

PaDr 1/-/2-2 - sk/ln (1/-/2-2 - sk)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale + 1/8um (CiC)	1	36	36
	Generale + 1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	2	10	20
PaPk	Picche (<i>London trained band, ...</i>)	2	24	48
PaPk	Picche	3	19	57
PaSh	Moschettieri	1	15	15
PaCav	Corazzieri	2	22	44
PaCav	Cavalleria pesante	3	17	51
PaDr	Dragoni	1	16	16
PaLtArt	Artiglieria leggera	3	23	69
		18		338

La storia

La battaglia di Cheriton (o di Alresford) è sicuramente meno conosciuta delle più famose Naseby o Marston Moor ma, per molti, fu il vero punto di non ritorno della guerra costringendo i realisti sulla difensiva e avvicinando il Parlamento alla vittoria finale.

Nel settembre del 1643 Hopton aveva avuto mandato da re Carlo di reclutare un nuovo esercito per rendere sicuro il sud-ovest dell’Inghilterra e successivamente marciare su Londra con l’ambizioso piano di coordinare l’avanzata sulla capitale con l’esercito reale di stanza a Oxford. Hopton fu in grado di assoldare un discreto numero di uomini ma scarsamente addestrati e con poca o nulla esperienza di guerra. Dal canto loro i parlamentari, consci della minaccia, inviarono Waller perché assumesse il comando delle Southern Association del Kent, Sussex e Surrey. Waller si ritrovò a capitanare affidabili reggimenti di soldati addestrati ed esperti.

Alla fine di marzo del 1644, dopo un inverno passato nei rispettivi quartieri invernali (Winchester per i realisti, Famhan per i parlamentari) le due armate si trovarono entrambe nell’area di Meon nel reciproco tentativo di tagliare la strada di comunicazione tra il nemico e le sue basi logistiche. Il 28 marzo le due armate erano entrambe accampate nei dintorni di Cheriton e Bramdean, molto vicine tra loro e con i rispettivi comandanti ancora indecisi sul da farsi.

Dopo una notte di riflessione Waller, conscio che un ripiegamento verso Famhan avrebbe richiesto un rischio aggiramento delle posizioni nemiche) decise di dare battaglia e ancor prima dell’alba del 29 inviò la London Brigade a minacciare l’ala sinistra nemica occupando il bosco di Cheriton. La risposta di Hopton fu immediata e il combattimento nella boscaglia vide i realisti respingere le fanterie avversarie verso sud. All’inseguimento dei parlamentari in ritirata, con molta temerarietà e poco discernimento, si lanciò sir Henry Bard con il suo reggimento. I suoi soldati, quasi senza accorgersene, cozzarono contro il grosso dell’esercito parlamentare e furono fatti a pezzi dalla cavalleria parlamentare. Certo non un buon inizio per Hopton che già partiva in inferiorità numerica rispetto al suo avversario.

A metà giornata fu la volta della cavalleria realista che iniziò ad avanzare, in maniera disordinata a dire la verità, arrivando a contatto con i moschettieri parlamentari. Fu questo lo scontro cruciale per le sorti della battaglia, combattuto con coraggio e sprezzo del pericolo da entrambe le parti ma con maggiore ordine e organizzazione da parte delle truppe parlamentari che, dopo una fiera resistenza, riuscirono a respingere l’attacco nemico ricacciando i realisti indietro con gravi perdite.

Waller a questo punto fece avanzare le due ali parlamentari minacciando di accerchiamento il grosso dell’esercito avversario. I soldati del re, vedendosi minacciati sulle ali e sconfitti sul fronte, iniziarono via via a cedere terreno trascinando con loro i commilitoni in seconda linea.

Hopton fu costretto a ritirarsi prima verso Alresford e poi verso Winchester ma le gravissime perdite e lo scoramento dei suoi soldati resero la difesa della città impossibile e Winchester fu abbandonata nel corso della notte.