

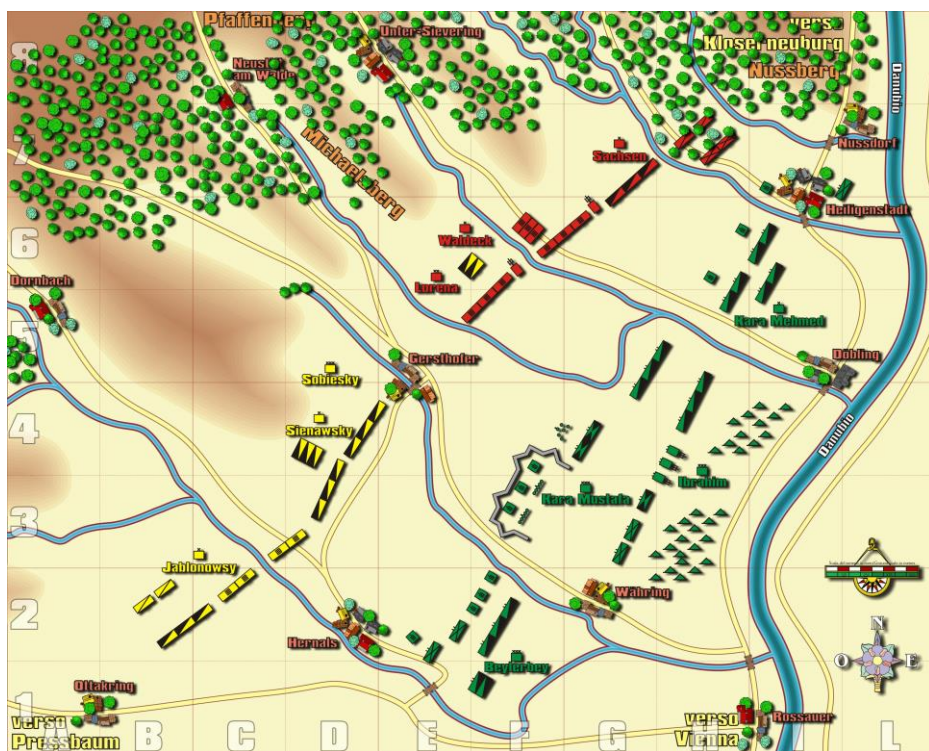
Kahleberg 12.09.1683

La battaglia che liberò Vienna dall'assedio ottomano
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 disponibile presso Camelot Games – www.camelotgames.it. Sul sito dedicato – alaguerre.luridoteca.net – è possibile scaricare gratuitamente le tabelle di gioco – alaguerre.luridoteca.net/material/algchart600.pdf – ed altro materiale. Le liste eserciti per le *Guerre Austro-Turche* sono qui: alaguerre.luridoteca.net/material/alghow.pdf.

Gli infedeli spuntarono sui pendii con le loro divisioni come nuvole di un temporale, ricoperti di un metallo blu. Arrivavano con un'ala di fronte ai valacchi e moldavi addossati ad una riva del Danubio e con l'altra ala fino all'estremità delle divisioni tartare, coprivano il monte ed il piano formando un fronte di combattimento simile ad una falce. Era come se si riversasse un torrente di nera pece che soffoca e brucia tutto ciò che gli si para innanzi.

Mehmed der Silhdar

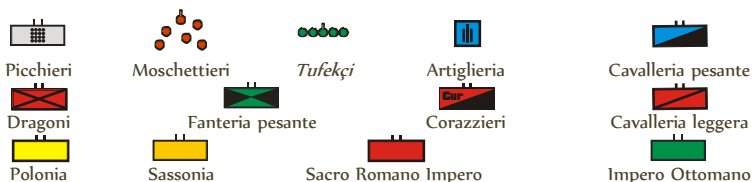


Legenda

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:

Il fiume *Danubio* è intransitabile. Gli affluenti del *Danubio* sono corsi d'acqua di poca importanza e quindi costituiscono ostacolo di livello 0. I boschi hanno tutti vdf 1.

Tutti i villaggi possono essere occupati da una base di fanteria e/o da una batteria di artiglieria e hanno tutti vdf1. La fortificazione ottomana situata nei settori F3-F4 ha vdf1.

Le linee di comunicazione dell'esercito alleato percorrono le strade che vanno verso nord ed escono dal tavolo nei settori C8 e D8. La linea di comunicazione dell'armata ottomana attraversa il paese di *Rossauer* e va verso *Vienna* uscendo dal tavolo nel settore H1.

Regole speciali

La battaglia iniziò intorno alle ore otto del mattino e proseguì fino alle 18.00 circa.

Campo ottomano

Il campo ottomano (qui per semplicità diviso in due blocchi: il primo grossomodo nel settore H3, il secondo nei settori H4-I4) è un obiettivo strategico e vale 4 punti nel computo della coesione dell'esercito (cfr. 4.1.2 *Obiettivi strategici a pagina 27 del regolamento*).

Comando alleato

In qualsiasi turno, immediatamente prima di tirare i d6 di attivazione, il giocatore che controlla gli alleati può decidere di suddividere l'esercito in due armate alleate: a destra il contingente polacco al comando di Sobiesky comprendente le divisioni di Jablonowsky e di Sienawsky, a sinistra gli imperiali al comando di Lorena a cui fanno capo le divisioni di Waldeck e Sachsen. Nell'ordine di battaglia alleato accanto alle caratteristiche di Sobiesky ci sono i d6 di attivazione e la coesione dell'esercito quando viene considerato un'unica armata e subito dopo i d6 di attivazione e la coesione del

contingente polacco da usare quando i due contingenti sono considerati indipendenti. Allo stesso modo, accanto alle caratteristiche di Lorena, sono indicati i d6 di attivazione e la coesione del contingente imperiale da usare quando ala destra e ala sinistra operano in maniera autonoma.

Una volta scelto di separare i due contingenti non è possibile tornare al comando unificato.

I protagonisti



Jan Sobieski
(Olesko 1629 – Wilanów 1696)



Kara Mustafa (Merzifonlu Köprülü)
(1635 – Vienna 1683)

Legna cristiana

26.100 uomini: 13.000 fanti, 10.800 cavalieri, 2.000 dragoni e 12 cannoni da campo

Le truppe bavaresi presenti in battaglia sono comprese tra quelle imperiali.

Esercito alleato: Sobieski +2 10um – 6d6 [26] – 4d6 [13]

Jablonowsky 0 8um *ala destra*

PdCav 3/-/2 a – PdCav 1/-/1 a – PdCav 1/-/1 a (*rgt. ...*)

PdLC 1/-/1 - sk/ln – PdLC 1/-/1 - sk/ln (*rgt. ...*)

PdPk 1/-/1 - – PdPk 1/-/1 - (*rgt. ...*)

PdPk 1/-/1 - – PdPk 1/-/1 - (*rgt. ...*)

PdSh 1/0/0 - sk (*rgt. ...*)

Sienawsky 0 8um *centro destra*

PdCav 2/-/2 a – PdCav 2/-/2 a – PdCav 2/-/2 a (*ussari alati*)

PdCav 2/-/2 a – PdCav 1/-/2 a – PdCav 1/-/2 a (*ussari alati*)

PdCav 1/-/2 a – PdCav 1/-/2 a – PdCav 1/-/2 a (*ussari alati*)

Lorena +1 8um – 3d6 [12]

ImLtArt 1/1/- - – ImLtArt 1/1/- -

Waldeck 0 8um *centro*

ImPk 2/0/2 - – ImPk 2/0/2 - – ImPk 2/0/2 - (*rgt. ...*)

ImPk 1/0/2 - – ImPk 1/0/2 - – ImPk 1/0/2 - (*rgt. ...*)

ImPk 1/0/2 - – BvPk 1/0/2 - – BvPk 2/0/2 - (*rgt. ...*)

SxCav 1/-/1 a – SxCav 1/-/1 a (*rgt. ...*)

Sachsen 0 8um *ala sinistra*

ImCav 2/-/2 a – ImCav 1/-/2 a – ImCav 1/-/2 a (*rgt. ...*)

ImDr 1/-/2/1 - sk/ln (1/1/- - sk) – ImDr 1/-/2/1 - sk/ln (1/1/- - sk)

ImLC 1/0/1 - sk/ln (*rgt. ...*)

ImLC 1/-0 - sk/ln

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +2/8um (CiC)	1	60	60
	Generale +1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	3	10	30
BvPk	Picche (veterani)	1	21	21
BvPk	Picche	1	18	18
ImPk	Picche mercenarie o straniere	4	17	68
ImPk	Picche imperiali	3	21	63
ImCav	Corazzieri veterani	1	22	22
ImCav	Corazzieri	2	19	38
ImLC	Cavalleria leggera (Grenzer)	1	13	13
ImLC	Archibugieri a cavallo	1	14	14
ImDr	Dragoni	2	16	32
ImLtArt	Artiglieria leggera	1	23	23
PdCav	Drabant-Reiter	1	27	27
PdCav	Ussari alati veterani	4	23	92
PdCav	Ussari alati	5	20	100
PdCav	Corazzieri tedeschi (<i>Karacyr</i>)	2	17	34
PdLC	Cosacchi pancerni	2	15	30
PdPk	Fanteria di modello tedesco	4	13	52
SxCav	Corazzieri	2	18	36
		42		791

Esercito ottomano

22.400 uomini: 6.000 fanti, 12.800 cavalieri e seğmen, 60 cannoni da campo

Esercito ottomano: Kara Mustafa -1 6um – 3d6 [15]

OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/-

OEHv 2/-2/1 -- OEHv 2/-2/1 - (*giannizzeri*)

OESH 1/0/0 - (*tufekçi*)

OECav 2/-1/2 -- OECav 2/-1/2 -- OECav 2/-1/2 - (*kapikulu*)

Kara Mehmed 0 8um *ala destra*

OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/-

OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a (*spahis*)

OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a (*spahis*)

OECav 1/-/0 -- OECav 1/-/0 - (*akinjis*)

OEDr 1/-2/-1 - sk (1/0/0 - sk) (*seğmen*)

Ibrahim 0 8um *centro, seconda linea*

OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a (*spahis*)

OEHv 1/-2/0 - (*giannizzeri*)

OEDr 1/-2/-1 - sk (1/0/0 - sk) – OEDr 1/-2/-1 - sk (1/0/0 - sk) (*seğmen*)

OELt 0/-2/1 - sk/ln (*azab*)

Beylerbeyi di Timisoara 0 8um *ala sinistra*

OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/- -- OEMdArt 1/1/-

OECav 2/-1/2 -- OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a (*kapikulu, spahis*)

OECav 1/-/1 a – OECav 1/-/1 a (*spahis*)

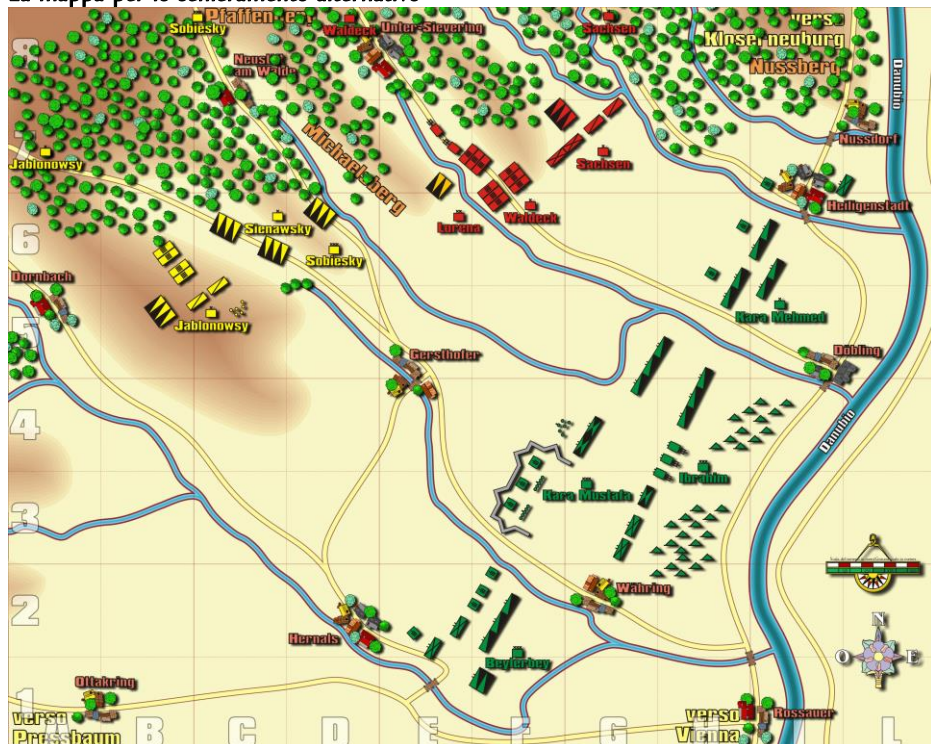
OEDr 1/-2/-1 - sk (1/0/0 - sk) – OEDr 1/-2/-1 - sk (1/0/0 - sk) (*seğmen*)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale -1/8um (CiC)	1	8	8
	Generale 0/8um	3	10	30
OEHv	Giannizzeri veterani	1	12	12
OEHv	Giannizzeri	2	9	18
OESh	<i>Tufekçi o Eshkingi</i>	2	13	26
OELt	<i>Azab</i>	1	9	9
OEDr	<i>Seğmen</i>	5	14	70
OECav	<i>Kapikulu (anche...)</i>	4	19	76
OECav	<i>Spahis</i>	7	20	140
OECav	<i>Akinjis</i>	2	14	28
OEMdArt	Artiglieria media	12	27	324
		40		741

Scenario alternativo

L'armata di soccorso a Vienna attraversò le alture del Kahlenberg a passo di marcia e si schierò alla bell'è meglio mentre iniziava la discesa verso la pianura. In questo scenario alternativo quindi le truppe polacche e imperiali sono sistemate sul tavolo di gioco tutte in colonna di marcia come se fossero appena uscite dai boschi che coronavano le alture a nord della città. Le annotazioni alla mappa non cambiano e gli ordini di battaglia rimangono gli stessi.

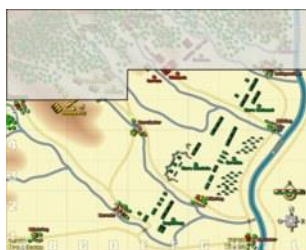
La mappa per lo schieramento alternativo



Scenario alternativo 2

L'esercito alleato di soccorso a *Vienna* non ebbe tempo di effettuare un'adeguata ricognizione delle colline e dei boschi a nord della città e avanzò contro il nemico in un certo senso alla cieca. Per simulare questa situazione è possibile iniziare la partita con le truppe di Sobiesky e Carlo di Lorena fuori dal tavolo di gioco e farle entrare a partita iniziata in questo modo (nella mappa per lo scenario alternativo precedente sono riportati i nomi dei generali al comando di ciascuna divisione nel settore e sulla strada da cui faranno l'ingresso sul tavolo):

- ✚ l'ala destra di Jablonosky lungo la strada che porta a *Gersthofer* nel settore A7;
- ✚ la cavalleria polacca di Sobiesky sulla strada che va verso *Neustift am Walde* nel settore C8;
- ✚ la fanteria di Waldeck lungo la strada che attraversa *Unter-Sievering* nel settore D8;



✚ l'ala sinistra alleata che va verso *Heilingenstadt* nel settore G8.

All'ingresso sul tavolo di gioco e ogni volta che entrano in uno dei settori che vanno da A6 a D8 e da E7 a I8 gli alleati tirano 1d6, se il risultato è 1-2 il settore corrispondente è trattato come *pendio scosceso* (cfr. la *Tabella effetti del terreno* a pagina 77 del regolamento). Nella figura qui sopra la zona del campo di battaglia in cui applicare questa regola è evidenziata in colore grigio.

Anche in questo caso le annotazioni alla mappa non cambiano e gli ordini di battaglia rimangono gli stessi.

La storia

Vienna era sotto assedio da dal 14 di luglio e la guerra di mina e contromina volgeva ormai a favore degli assediati. Le mura e il bastione Bug erano così indeboliti che i genieri ottomani che aprire una breccia e assaltare la città era solo questione di giorni.

Il 6 settembre però un'armata di soccorso, composta di truppe imperiali, bavaresi, sassoni e soprattutto polacche, aveva passato il Danubio a Tulln, solo 30 chilometri a nord di Vienna, le truppe alleate ora si trovavano sulla riva meridionale del fiume, la stessa su cui si trovava la città. Era ora una corsa contro il tempo, sarebbero cadute prima le mura o i rinforzi sarebbero arrivati più rapidamente? Il giorno successivo all'attraversamento del Danubio un distaccamento di dragoni aveva raggiunto il Kahleberg, la corona di colline che circonda Vienna da nord, e aveva segnalato ai difensori la presenza dell'esercito di soccorso.

Il 10 settembre l'esercito iniziò l'attraversamento del Wienerwald, la foresta che copriva interamente il Kahleberg. La marcia fu davvero faticosa, addirittura sfiancante per l'ala destra composta dalle truppe polacche, a causa del pessimo stato delle strade, della vegetazione e dei rilievi ripidi e scoscesi. Le difficoltà incontrate convinsero i comandanti alleati della necessità di rinviare di un giorno l'attacco, inizialmente previsto per l'undici di settembre. Grazie allo sforzo di soldati e genieri, la mattina del dodici le truppe imperiali e polacche erano pronte alla battaglia. Kara Mustafa, comandante dell'esercito ottomano, avvertito dell'arrivo del soccorso per la città, distrasse parte delle truppe impegnate nell'assedio per far fronte alla minaccia. Contemporaneamente preparò un ultimo assalto alle mura nella speranza di rendere vano il soccorso conquistando la città con un ultimo colpo di mano.



Il terreno rese difficile un attacco coordinato, così come i collegamenti tra i vari reparti ottomani che difendevano il campo trincerato. La presenza di numerosi corsi d'acqua, vigne, terreni circondati da muri e muretti, federo sì che la battaglia si frammentasse in una serie di scontri in cui poco influirono i piani del giorno prima e molto contarono le decisioni dei comandanti sul campo.

A metà mattinata l'intera linea ottomana si mosse contro il nemico che aveva temporaneamente arrestato la marcia per riorganizzarsi ma l'attacco ebbe poco successo e i soldati della Sublime Porta dovettero ritirarsi formando una linea di difesa in pianura. Gli alleati risposero con un violento attacco in direzione di Nussdorf e Heiligenstadt condotto dalla fanteria e dai dragoni imperiali con tale energia ed efficacia da travolgere e difese nemiche e costringere l'ala destra ottomana a retrocedere. In realtà gli alleati guadagnavano terreno su tutto il fronte, malgrado il nemico contendesse il terreno palmo a palmo, martellando le linee avversarie con l'artiglieria e il fuoco dei moschetti prima di avanzare ancora.

Alle due del pomeriggio anche l'esercito polacco, attardato per il terreno ripido e difficile, riuscì a schierarsi per la battaglia sul pianoro appena a sud del Michaelsberg. Un migliaio di giannizzeri, appostati tra le vigne, tentarono invano di arrestare l'avanzata del polacchi ma furono ben presto travolti dalle picche nemiche. A questo punto il comando ottomano nell'area cercò di attirare in avanti la cavalleria avversaria per poi avvolgerla con un massiccio contrattacco avvolgente ma il piano non ebbe il risultato sperato grazie all'intervento, provvidenziale, delle truppe imperiali che si trovavano a contatto dell'ala sinistra polacca. La vittoria ormai era a portata di mano, tutto era pronto per l'atto finale della battaglia.

Carlo di Lorena lanciò un massiccio attacco verso le fortificazioni che circondavano il campo ottomano le cui forze erano state indebolite avendo loro sottratto uomini nel vano tentativo di impedire lo schieramento della cavalleria polacca. Allo stesso tempo Sobiesky spinse avanti l'intera armata e si mise personalmente alla testa degli ussari alati che avanzò inizialmente al piccolo trotto, superando alcune vigne e campi coltivati, per

precipitarsi poi sul nemico, incurante delle perdite, scompaginando i difensori. Gli ottomani tentarono invano di contrattaccare ma la cavalleria polacca quel giorno fu inarrestabile, colpendo il nemico senza pietà fino al collasso dell'intera ala destra di Kara Mustafa.

La battaglia era vinta, e lance polacche fecero strage del nemico fin dentro il campo trincerato e in breve gli assediati furono costretti alla fuga abbandonando tutte le artiglierie, l'equipaggiamento e migliaia di uomini deceduti, feriti o catturati. Al calar del Sole Sobiesky, parafrasando Cesare, celebrò la battaglia con le parole: *venimmo, vedemmo, Dio vinse*.