

GIOCARE LE BATTAGLIE DI TOLKIEN

di Roberto Di Meglio

J. R. R. Tolkien, come i lettori di Endore ben sanno, ha costruito un grandissimo e dettagliato affresco della Terra di Mezzo e delle sue diverse età, non solo limitandosi a costruire - come la maggior parte dei suoi imitatori nella *fantasy* commerciale - un fondale di cartapesta su cui far svolgere le avventure dei suoi protagonisti, ma dettagliando minuziosamente il suo mondo alternativo in molteplici aspetti: dalla linguistica alla storia, dalla botanica alla teologia...

Questi approfondimenti, inevitabilmente, sono stati tanto maggiori tanto maggiore era l'esperienza e la passione di Tolkien per determinate aree del sapere umano... e per smettere di divagare e venire al tema di questo articolo, la storia militare, purtroppo per gli amanti del wargame, non rientrava certo tra le passioni del creatore di *The Lord of the Rings*.

Le battaglie non mancano di certo nelle storie di Tolkien: lo sfondo stesso della sua opera principale, in effetti, è una guerra! Ma seguendo lo stile delle antiche saghe, anche Tolkien quando ci narra le battaglie tende a concentrarsi molto di più sull'aspetto umano, sulle gesta di personaggi individuali, sulle sensazioni dei protagonisti, che non su accerchiamenti, sfondamenti, dettagli di armi o tattiche.

Chi ha avuto modo, come il sottoscritto, di scavare nell'opera di Tolkien per capire come fosse formato l'esercito dei Sudroni, quali armi o armature indossassero gli Orientali, o di quali macchine da guerra disponesse Gondor, ha trovato in conclusione ben pochi dettagli, almeno rispetto alla mole di informazioni di cui ha bisogno chi vuole ricostruire sotto forma di wargame le battaglie del *Signore degli Anelli*. Si tratta comunque di un'operazione difficile ma non impossibile, soprattutto considerando che per la maggior parte delle popolazioni che combatterono la Guerra dell'Anello si possono tracciare dei paralleli con popoli ed eserciti della nostra storia antica e medievale, e che quindi le informazioni fornite dall'autore possono in qualche modo essere integrate con queste, con un pizzico di deduzione e una briciola di fantasia. Le cose sono ancora più ardue per gli eserciti della Prima e Seconda Età, ma su questi non è (almeno in questo articolo) il caso di soffermarsi. In questo articolo, senza aver la pretesa di fornire dettagliatamente tutte le descrizioni degli eserciti o un regolamento completo, tenterò di fornire una panoramica per chi volesse provare a ricostruire le battaglie del *Signore degli Anelli*.

WARGAME, CHE FARE?

Diciamo intanto che tre sono gli ingredienti necessari per tentare la ricostruzione di una battaglia sul tavolo secondo i canoni del wargame: un regolamento, delle miniature e le descrizioni degli eserciti coinvolti (le cosiddette 'army list'), su cui i giocatori possono basarsi per costruire la propria armata personale.

Oggi come oggi non esiste un regolamento 'ufficiale' per le battaglie nella Terra di Mezzo: la Iron Crown, produttrice del gioco di ruolo, ne aveva collaudato uno per circa due anni, ma la perdita dei diritti della Tolkien Enterprises ne ha precluso, forse per sempre, la pubblicazione. La Harlequin, la ditta inglese che sta attualmente producendo le miniature degli eserciti della Terza Età, ha promesso da circa un anno un regolamento, ma per ora non si è visto molto, solo alcune anteprime di army list basate sulle regole di *Warhammer Ancient Battles*.

Il regolamento a cui rivolgersi deve quindi essere necessariamente un regolamento per wargame storico già disponibile commercialmente - a meno che non abbiate intenzione di crearne uno voi stessi! Meglio rivolgersi a un regolamento storico piuttosto che a uno *fantasy*, dato che il ruolo della magia e dei mostri nelle battaglie tolkieniane (soprattutto in quelle della Guerra dell'Anello) è assolutamente marginale, mentre nei tipici wargame *fantasy* (come *Warhammer*), oggetti magici e incantesimi sono i padroni del campo di gioco.

Le alternative più popolari e accessibili sono due: da una parte il sopra menzionato *Warhammer Ancient Battles*, di cui già esiste una traduzione italiana, e che altro non è se non la versione 'storicizzata' delle regole di *Warhammer*. Un sistema semplice, adatto anche ai neofiti, che dà importanza anche alla presenza degli eroi sul campo di battaglia, e che ha forse il solo difetto di non permettere la costruzione di battaglie di ampio

respiro.\par L'altra scelta possibile è la coppia DBM/DBA, i due regolamenti più diffusi tra gli appassionati di wargame antico. Mentre *Warhammer Ancient Battles* è strettamente legato alle battaglie in scala 25 mm (le miniature più diffuse tra gli appassionati della fantasy), il DBM/DBA è in genere giocato con miniature più piccole, in scala 15 mm o anche meno. Questo fatto, unito alle caratteristiche di maggior dinamicità del sistema di gioco e alle caratteristiche più 'strategiche' del regolamento, potrebbe consentire agli appassionati anche un tentativo di ricostruire battaglie enormi, come i Campi del Pelennor o lo scontro davanti ai Cancelli Neri.

Recentemente è stato pubblicato dalla Games Workshop un regolamento, *Warmaster*, che in qualche modo fonde le caratteristiche dei due sistemi sopra citati, essendo in un certo senso una 'rivisitazione' di alcuni concetti tipici del DBM resi però accessibili al grande pubblico; potrebbe essere senz'altro una alternativa alle due sopra citate, ma non ho ancora una conoscenza abbastanza profonda di questo sistema per darvi consigli più precisi.

LE MINIATURE

Una volta che avrete scelto quale regolamento utilizzare per giocare, il secondo passo è trovare miniature adatte a ricostruire sul tavolo di gioco i vostri eserciti. Diciamo subito che molte miniature fantasy e storiche, se già siete amanti del wargame e avete molti pezzi nei vostri armadietti, possono essere tranquillamente riciclate: anche se l'immagine degli elfi o degli orchi nella fantasy moderna non coincide al 100% con quella fornita da Tolkien, e anche se un Romano tardo-imperiale e un Gondoriano non sono certo identici, le somiglianze sono sufficienti a identificare in modo appropriato le miniature sul campo di gioco, che poi è la cosa più importante. Questa 'approssimazione' funziona particolarmente bene per le miniature nelle scale più piccole (5, 10, 15 mm) dal momento che non esistono linee specificamente dedicate al Signore degli Anelli - almeno che io sappia - e che comunque la piccola dimensione e il numero dei dettagli rende eventuali differenze pressoché impercettibili.

Per il gioco in 25/28 mm, come si è già accennato e come scrivevo anche in un precedente numero di *Endore*, la Harlequin Miniatures (distribuita in Italia dalla Nexus) sta producendo una gamma di miniature molto ampia, che al momento abbraccia Gondoriani, Rohirrim, Orchi e Uruk-Hai, Corsari di Umbar, Haradrim e Orientali, oltre a numerosi personaggi. Si tratta quindi di una scelta ideale, sia per la cura con cui sono realizzati questi modelli, sia per la fedeltà alle descrizioni fornite da Tolkien e consolidate dalle opere degli illustratori che in questi anni hanno prestato il loro pennello per ricreare visivamente la Terra di Mezzo. A un anno di distanza dal suo esordio, la gamma ha ormai abbastanza pezzi da consentire di costruire dei veri e propri eserciti, anche se non tutti i tipi di truppa possibili sono già rappresentati. Da non scordare anche le belle miniature della Mithril (anche queste attualmente distribuite da Nexus), che consentono di integrare la gamma Harlequin, anche se questa linea è attualmente più orientata ai personaggi che non agli eserciti.

Un'ultima soluzione per chi volesse costruire a costo contenuto un esercito tolkieniano è l'utilizzo degli stampi e dei kit di fusione della Prince August (la stessa ditta che produce le miniature Mithril), che con la gamma di stampi fantasy generici consente agevolmente di costruire armate di orchi, elfi e uomini 'fatte in casa': il livello di dettaglio non è quello delle miniature sopra menzionate, ma il costo è notevolmente inferiore: uno stampo con tre diversi soggetti costa circa 20.000 lire, e con poche centinaia di lire di metallo avete una miniatura pronta alla battaglia! Il kit per fondere e avventurarsi in questo hobby (crogiuolo, pinze, talco, ecc.) costa circa 25.000 lire.

Niente vi impedisce, naturalmente, di far scontrare elfi della GW con i bellissimi Corsari di Umbar della Harlequin, supportati da un'orda di ascieri Orientali fatti in casa e guidati da un Nazgul della Mithril: l'importante è il divertimento!

GLI ESERCITI

Il terzo elemento indispensabile per iniziare a giocare, una volta che avrete individuato il regolamento e avrete reperito un congruo numero di miniature per allestire il vostro esercito, è la definizione delle 'army list'.

In ogni wargame i combattenti sono caratterizzati dalle armi e armature a loro disposizione, ma anche da fattori quali il morale, la disciplina, la capacità di manovra, eventuali abilità speciali, e così via. Tutti questi dettagli devono essere definiti rigidamente dal punto di vista delle regole e quindi il lavoro richiesto non è indifferente.

Per chi non è troppo amante del fai-da-te, ci sono comunque due soluzioni. La prima è rivolgersi a Internet: su diversi siti sono state pubblicate liste dedicate agli eserciti del Signore degli Anelli, e in particolare un lavoro veramente ottimo per chi gioca il DBM/DBA sono le "Middle Earth Army Lists for DBM" di Luke Ueda-Sarson (<http://homepages.ihug.co.nz/~fingon/MiddleEarthintro.html>). I suoi file non solo forniscono informazioni per giocare gli eserciti principali della Prima, Seconda e Terza Età usando sia il DBM, sia il DBA, sia la versione *fantasy* del DBA, *Hordes of the Things*, ma danno anche dettagliate informazioni sul lavoro minuzioso di ricerca sulle fonti che sta dietro le liste, con i riferimenti ai più minuscoli brani presenti nelle opere di Tolkien da cui sono state estrapolate le informazioni.

Per chi avesse invece scelto di usare *Warhammer* o *Warhammer Ancient Battles*, la rivista POWER KAOS (www.nexusgames.com) ha pubblicato negli ultimi mesi diversi articoli (scritti dal vostro qui presente RDM in collaborazione con Nick Eyre della Harlequin) con le descrizioni degli eserciti di Gondor, Rohan, Mordor e Harad per questo sistema di gioco; nei prossimi mesi conterei di integrare la serie con gli eserciti degli Elfi, dei Nani e degli Orientali, in modo da avere una panoramica abbastanza completa di tutti i contendenti della Guerra dell'Anello (anche se mancano ancora le 'potenze minori' come Isengard e i Corsari).

Infine, chi abbia sufficiente esperienza di wargame storico può puntare a ricostruire da sé le proprie liste, sulla base della propria conoscenza degli eserciti dell'antichità e magari aiutandosi con informazioni come quelle fornite da me o da Luke Ueda-Sarson negli articoli sopra menzionati. Il punto di partenza (a parte naturalmente l'opera di Tolkien) è costruire un parallelo tra gli eserciti della Terra di Mezzo e una controparte storica, che aiuti a colmare le informazioni non presenti nel Signore degli Anelli.

I Rohirrim, per esempio, sono molto affini sul piano militare ai Normanni, i primi a impiegare militarmente in modo efficace la cavalleria pesante; i Gondoriani hanno molte somiglianze con i Romani tardo-imperiali, con la commistione di truppe cittadine, truppe provinciali, uso modesto della cavalleria. Gli Haradrim ricordano ovviamente gli eserciti della conquista araba, con la presenza di cavallerie leggere ma efficaci, gran numero di arcieri. Più difficile, ovviamente, trovare un parallelo diretto che 'integri' le informazioni in nostro possesso su Elfi e Orchi, ma su queste armate abbiamo per fortuna più informazioni anche dallo stesso Tolkien, soprattutto se guardiamo anche alle altre opere e non solo al Signore degli Anelli.

CONCLUDENDO...

L'argomento è molto vasto e spero di non aver annoiato a morte i lettori di ENDORE! Ricostruire le grandi battaglie del *Signore degli Anelli* è sempre stato un mio desiderio sin da quando ho 'scoperto' il wargame, e credo che a questo richiamo non sia indifferente nessun appassionato di Tolkien. Se questa introduzione vi ha incuriosito, in un articolo futuro cercherò di approfondire in maggior dettaglio le caratteristiche e le peculiarità delle battaglie nella Terra di Mezzo.