

La battaglia di Carrhae

53 a.C.

(Scritto da Andrea)

Nel 55 a.C. Roma era governata di fatto da Giulio Cesare, Gneo Pompeo e Marco Licinio Crasso, che formavano il Primo Triumvirato. Cesare ebbe come zona di influenza e di espansione la Gallia, Pompeo la Spagna e Crasso la Siria. Quest'ultimo, senz'altro il più ricco dei tre, era in realtà invidioso della gloria militare dei colleghi, e pertanto iniziò ad organizzare la conquista della Partia, che occupava grosso modo gli attuali Iraq e Iran.

Nel 54 a.C. tutto era pronto, un esercito di sette legioni più truppe ausiliarie, per un totale di 35.000-36.000 uomini avrebbe travolto i Parti, conquistato le loro città e dato a Crasso gloria immortale, ed il mondo lo avrebbe acclamato come il nuovo Alessandro!

Crasso era tanto sicuro del successo da rifiutare l'aiuto del re di Armenia, uno stato cliente di Roma, che era pronto ad affiancargli 6.000 catafratti.

Nella Primavera del 53 la campagna ebbe inizio, e Crasso. Passato l'Eufrate, contro i consigli dei suoi subordinati, decise di marciare direttamente attraverso il deserto puntando direttamente alle città di Seleucia e Ctesifonte, la capitale dei Parti.

Occorre anche dire che Crasso fu indotto a fare questa scelta anche da Ariamnes, leader di una forza di 6.000 cavalieri Arabi, forse beduini, che si erano arruolati come ausiliari ma che in realtà erano al soldo dei Parti, tanto che ottenuto il suo scopo Ariamnes con la scusa di una ricognizione alla ricerca del nemico sparì con tutti i suoi uomini.

Una volta lasciato il corso dell'Eufrate, i romani si accorsero subito dei problemi che dovevano affrontare: il caldo, la mancanza di acqua e di rifornimenti, la stanchezza e la polvere. Nonostante tutto l'esercito romano proseguì la sua marcia fino ad arrivare nei pressi della città di Carrhae, dove in lontananza si accorsero della presenza di forze nemiche.

Erano 11.000 uomini, 1.000 cavalieri catafratti e 10.000 arcieri a cavallo comandati da Surena, un giovane generale appartenente ad una delle più ricche e potenti famiglie del Regno di Partia. Non è chiaro se si trattasse del seguito personale con il quale Surena stesse raggiungendo l'esercito principale Partico, al momento intento a saccheggiare l'Armenia o se Surena avesse ricevuto l'incarico di ritardare il più possibile l'avanzata dei romani in attesa del grosso dell'esercito, fatto sta che la battaglia si stava avvicinando.

Sorpreso in colonna di marcia, Crasso iniziò a perdere lucidità di giudizio. Inizialmente ordinò ai suoi uomini di schierarsi in una formazione standard in linea, poi cambiò idea e li fece schierare in un grosso quadrato vuoto all'interno dove ospitare i carriaggi e gli animali da soma.

Subito dopo ordinò l'avanzata, senza ascoltare i consigli dei suoi più esperti ufficiali di stabilire il campo e far riposare gli uomini, nonché di mandare fuori esploratori per avere informazioni più precise sul nemico.

Con le sue scelte sia strategiche che tattiche Crasso aveva segnato il destino dei suoi uomini e posto le basi per una delle peggiori sconfitte mai subite dall'esercito di Roma, delle dimensioni di Canne, Adrianopoli o Teutoburgo.

ROMANI								
Nr	Unità	M	VBU	I	D	VD	Pts.	Note
12	FP Legionari (*)	5	6	2	C	3	28	Pilum
4	S Numidi	8	2	0	C	1	12	Giavellotto
3	S Cretesi	8	2	0	C	1	12	Arco corto B
1	CM Celti (*)	10	4	2	C	2/3	19	
2	CL Siriani	12	2	0	C	1	18	Arco composto B
3	CL Numidi	12	3	1	C	1	21	Giavellotto
Note: Il CinC Marco Crasso è Scarso; i 2 Generali Subordinati, Publio Crasso e Cassio sono Discreti								
Struttura di Comando Scarsa								

PARTI								
Nr.	Unità	M	VBU	I	D	VD	Pts.	Note
1	CP Catafratti (*)	8	7	3	B	3	35	
15	CL Arcieri a cavallo (*)	12	3	1	B	2/3	25	Arco Composto B
Note: Il CinC Surena è Carismatico; i 2 Generali Subordinati sono Esperti								
Struttura di Comando Buona								

Schieramento

Romani: entro 30 cm dal bordo Ovest del tavolo.

Parti: ovunque sul tavolo, ma almeno a 40 cm da qualsiasi base romana.

Terreno

Il tavolo da gioco misura cm. 120 x 80.

L'area di schieramento Romana è a contatto con uno dei lati lunghi, così che l'uscita deve avvenire attraverso l'altro lato lungo.

La maggior parte del tavolo è terreno piatto, la collina è terreno rotto. La strada non fornisce bonus di movimento.

Obbiettivi

Romani: far uscire la maggior parte di basi possibile dal bordo Est del tavolo, o in alternativa mandare in rotta l'esercito parto.

Parti: mandare in rotta l'esercito romano.

CARRHE



AREA
DI
SCHIERAMENTO
ROTANO

