

Le macchine da guerra

Non tutte le popolazioni della Terra di Mezzo fanno uso di possenti mezzi di guerra come le armi da assedio ma quando servono compaiono nei campi di battaglia.

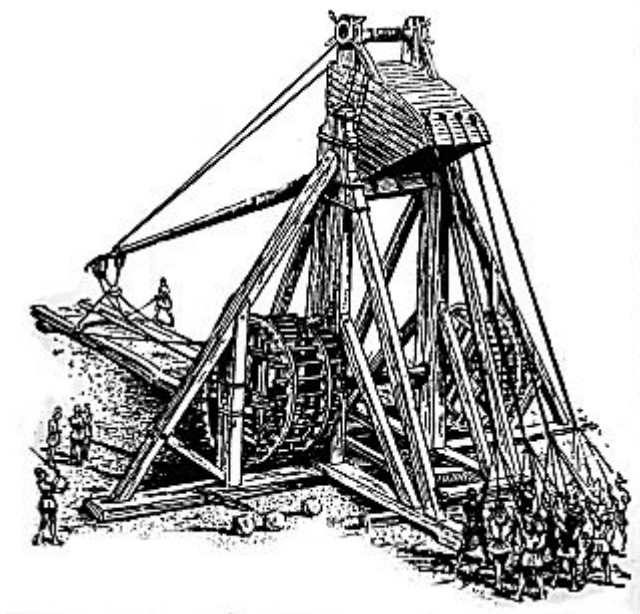
In ogni caso sono esclusi i popoli poco bellicosi (come gli Hobbit) e i popoli che preferiscono una guerra in stile "guerriglia mordi e fuggi" in foreste e in montagne (come i Dunladiani e gli orchetti delle caverne), non usano alcune macchine anche i popoli che praticano una tattica puramente difensiva (arieti e altre armi d'attacco).

Prendiamo in esame allora i popoli che le utilizzano; parliamo dei Dunedain di Gondor e Arnor. Non potendo fare un discorso comune per questi regni, inizieremo con Gondor, la cui potenza per molto tempo è stata basata quasi esclusivamente sul dominio marittimo.

Sappiamo che contro i Corsari di Umbar è stato utilizzato il maggior numero di armi da assedio, anche se montate su navi da guerra: balliste e catapulte leggere. Un uso abbastanza vasto di queste armi, viene inoltre fatto nei porti di Gondor, spesso assaliti dai Corsari o dalle navi dell'Harad. I porti sono spesso difesi da fortificazioni e da torri munite di catapulte, onagri e balliste. Un discorso diverso va fatto per i Dunedain del nord. Costantemente in Guerra fra loro, punteggiati di città cinte da mura, rocche, fortezze, castelli e torri, queste terre sono il campo di battaglia ideale per poter vedere l'uso di qualsiasi macchina da guerra.

I Nani, per quanto siano culturalmente il popolo più portato per la creazione di queste macchine, non ne fanno un largo uso, risolvendo i propri conflitti con grandi battaglie campali.

Quasi paradossalmente, la razza più versata nella creazione e utilizzo di macchine da guerra è quella degli orchetti, spinti costantemente dai loro signori a combattere e a distruggere i Regni Dunedain e a rendere schiavi tutti i popoli liberi. Le loro officine più grandi si trovano a Mordor, Angmar e a Monte Gundabad. La capacità ingegneristica degli orchetti è molto peculiare, nel senso che ogni macchina è diversa dalle altre del suo genere che non siano state progettate dallo stesso individuo.



Catapulte, Mangani e Onagri

Consiste in un qualche tipo di cucchiaio o coppa o canestro collegato a un braccio mobile, che viene proiettato in avanti a forte velocità dalla forza di torsione liberata dall'improvviso rilascio di una leva, la quale manteneva immobile una matassa di robuste corde arrotolate su sé stesse. All'apice della rotazione, il braccio con la coppa (all'interno del quale è stato deposto un proietto) viene violentemente arrestato da una robusta trave dotata di manicotto di corda, pelle o tessuto per attuire l'urto ed evitare danni alla struttura: il proietto viene perciò scagliato tangenzialmente all'arco compiuto dal braccio stesso. In alcuni casi, il braccio di arresto viene arretrato in modo da scagliare il proietto con un percorso a parabola, onde superare mura ed ostacoli. In quest'ultimo caso, di solito le catapulte vengono "armate" con proiettili incendiari o gruppi di piccoli proiettili per incendiare i tetti o fare più danni possibili e seminare il panico.



Balliste

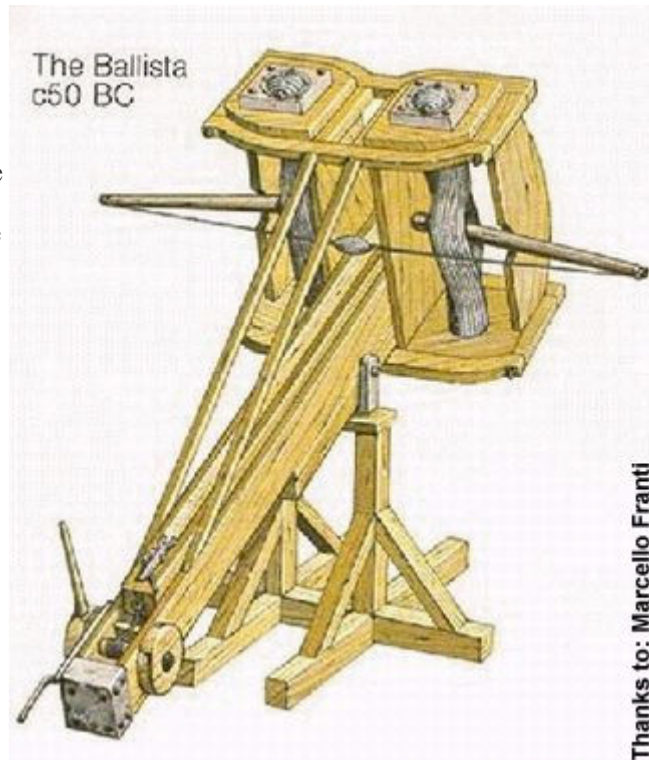
Una ballista è fondamentalmente una grossa balestra; o quantomeno, nel nostro mondo, la balestra è un'evoluzione della ballista.

Generalmente larga dal metro e mezzo ai tre metri, è spesso montata su di un supporto che permette l'elevazione del tiro, nonchè l'eventuale rotazione dell'affusto. La ballista vede un suo uso più frequente della catapulta come armamento navale, vista la sua più elevata precisione e il considerevole risparmio di spazio per l'arma (come pure il munizionamento che richiede).

La ballista è stata progettata per scagliare molto lontano proiettili molto piccoli (20cm di diametro circa) ad una precisione impossibile da ottenere con le catapulte. Questo munizionamento è molto utile negli assedi, anche se ha scarso successo contro le fortificazioni.

L'uso alternativo viene fatto armandola con grossi dardi (grandi quanto una lancia e dal diametro di tre legate insieme) e usando l'arma contro reggimenti compatti di fanteria e cavalleria, il dardo passa rasoterra e trafigge decine di soldati e cavalli indifferente dalla corazza indossata.

In imbarcazioni l'uso dei proiettili è incendiario, ed è paragonabile ad una colubrina per via del munizionamento ridotto e del potenziale incendiario contro lo scafo.



Thanks to: Marcello Franti

Trabucco

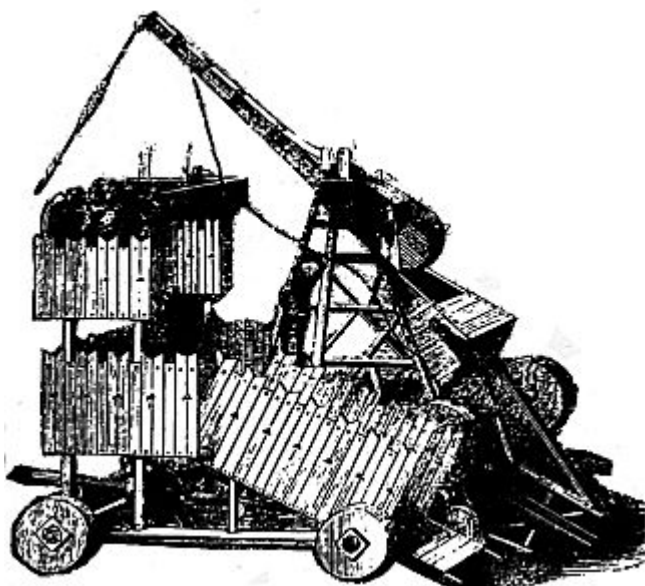
Il trabucco è una sorta di catapulta dall'impiego assai limitato viste le dimensioni e la particolarità della posizione fissa; è usato specificamente negli assedi e viene costruito sul posto la maggior parte delle volte.

E' costituito essenzialmente da un enorme braccio di legno posto molto in alto, su di una struttura di sostegno di grandi dimensioni, necessaria per sostenere lo sforzo e la tensione a cui l'arma viene sottoposta durante il suo impiego. il braccio è montato su un perno orizzontale nel punto in cui incontra la struttura di sostegno, in maniera tale che un'estremità del braccio, la più sottile, sia più lunga dell'altra, molto più robusta e pesante. A quest'ultima è appesa una grossa cassa, o anche un canestro di vimini, che al momento dell'impiego dovrà essere riempito di macigni o di altro materiale estremamente pesante, che funge da contrappeso. L'altra estremità del braccio termina con un gancio di metallo a cui è fissata una sorta di grossa fionda, all'interno della quale dovrà essere posto il proietto. Nel momento in cui il trabucco deve ricevere un nuovo proietto, viene abbassata con delle corde l'estremità più sottile dell'asta, che viene poi ancorata al gancio collegato ad una leva di rilascio. Al momento stabilito, la leva di rilascio viene azionata e l'effetto del contrappeso scaglia il proietto in alto e lontano.

E' l'arma di "artiglieria medievale" più potente, caratterizzata dalla inesistente precisione compensata dall'enorme carico bellico che la fionda è in grado di scagliare.

Un altro effetto negativo è la grandezza, che ne aumenta la difficoltà di difesa della macchina, e la scarsa robustezza in confronto alle sollecitazioni a cui è sottoposto.





Torri d'assedio

Come i trabucchi le tori d'assedio sono utilizzate essenzialmente negli assedi più grandi e impegnativi e dove gli assediati hanno a disposizione lavoratori e carpentieri.

L'altezza varia in funzione delle mura da superare, avendo le torri una funzione di proteggere la fanteria durante l'azione di trasporto e invasione delle mura nemiche.

Le torri mobili sono protette su tre lati, il quarto lato, scoperto, deve permettere la massima affluenza possibile, mentre il lato opposto (contro il muro vero e proprio) è dotato in cima di un ponte levatoio e di rostri, per un rapido e saldo ancoraggio. Lungo tutte le fortificazioni sono presenti feritoie per permettere un minimo di difesa con arcieri e balestrieri disposti all'interno; proprio all'interno la torre è costituita da vari piani, collegati fra loro tramite scale.

Le torri (e gli arieti a volte) sono protette da pelli di animali o bagnate con acqua per non evitare di essere incendiate e facilmente distrutte. Proprio gli arieti a volte vengono montati sulle torri, nella parte inferiore, in modo da fare un doppio attacco ai portoni delle città. Ancora, possono essere unite a catapulte e trabucchi, per portarli fin sulle mura e attaccare in prima linea con effetti ancora più distruttivi.

Il trasporto viene fatto con buoi, cavalli, schiavi e, in qualche caso, Mumakil; naturalmente, per quanto possa essere fortificato, senza trasporto è un mezzo morto.