



Il Wargame Tridimensionale

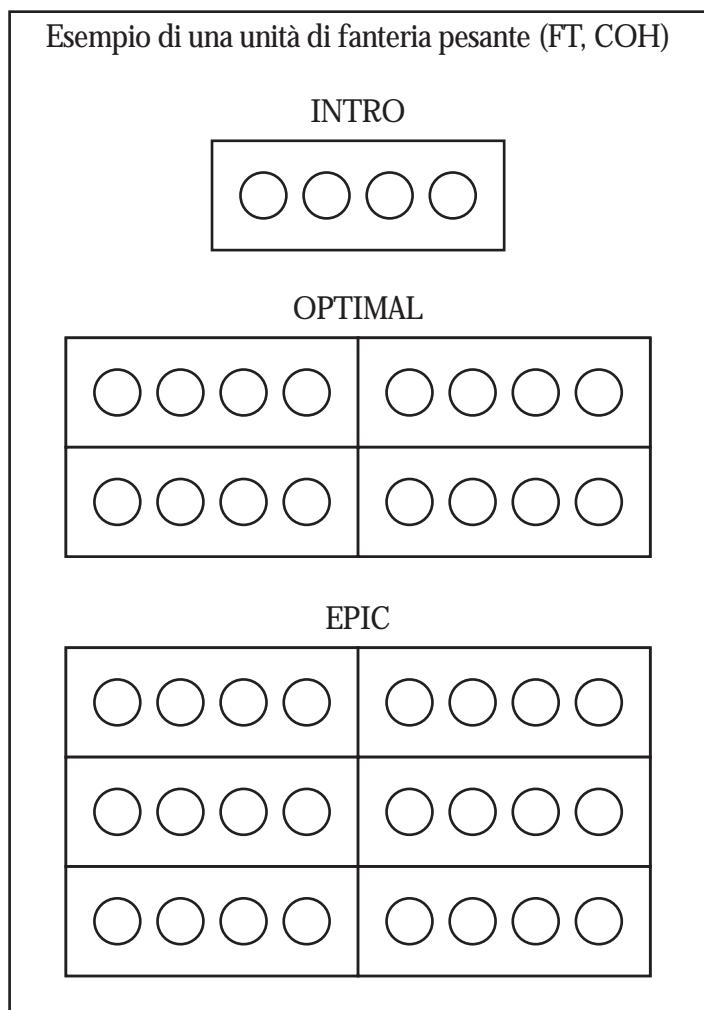
ARMATI ED ADVANCED ARMATI

by Corky the Beaver

Tanto per cominciare diciamo subito che è, per linearità e leggibilità, uno dei migliori regolamenti pubblicati negli ultimi anni. E' anche per i tornei il contraltare del farraginoso derivato del De Bellis Antiquitatis, ossia il De Bellis Multitudinis (DBM); questo però è un giudizio personale, infatti tanto gradisco il DBA quanto odio il DBM!

Una precisazione prima di tutto. Armati è il regolamento originale completo di army lists, un po'... come dire... bloccati, e che Advanced Armati non è un'espansione, ma una riscrittura degli army lists stessi, con ulteriori aggiunte, arricchita dalla presenza di un nuovo periodo storico, la Guerra dei Trent'Anni e la Guerra Civile Inglese. Inoltre vi sono delle chiarificazioni sulle regole ed un nuovo gioco campagna.

La prima cosa interessante da considerare è la possibilità di usare nel gioco tre tipi di scale: Intro, Optimal, Epic.



Ossia, il regolamento prende in esame il concetto di unità nel suo insieme, non per singole miniature o come gruppo di basette (o elementi) da togliere come casualties.

Di conseguenza, l'unità combatte finché non diventa broken, al che viene tolta dal gioco interamente.

Ecco quindi le tre scale, dipendenti solo dal numero di miniature necessarie per il raggiungimento del proprio piacere estetico.

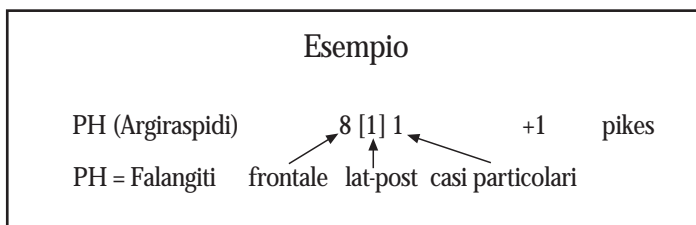
Fondamentalmente lo schema Intro è come il DBA, una basetta è un'unità, mentre Optimal ed Epic necessitano più miniature per lo stesso esercito ed ovviamente una superficie di gioco più grande.

Non c'è una dottrina unica per l'inbasettamento, anche se per convenienza si usa quello della WRG 7th ed. / DBA. Passiamo ora ad esaminare il regolamento in sé.

I tipi di unità considerati spaziano dai carri ittiti alle Roundheads inglesi, circa tre millenni!, senza però eccessive complicazioni.

Si incontreranno quindi elefanti, falangiti, legionari, catafratti, normanni, cinesi, italiani, artiglierie, carri falcati, longbowmen, e così via!

Un'unità, indipendentemente dalle sue dimensioni e dalla scala usata, oltre al proprio valore di movimento, ha tre valori di combattimento più un ulteriore valore indicante la sua protezione nei confronti delle armi da lancio e da fuoco. I tre "fighting values", FV, sono nell'ordine: quello frontale, latero-posteriore e quello per i casi particolari.



Altro valore importante è il breakpoint di un'unità, ossia la capacità di resistenza nel combattimento, raggiunto il quale l'unità è distrutta, diventa broken, venendo quindi tolta dal gioco.

Il breakpoint dipende dal tipo di unità ed oscilla da 1, skirmishers, a 4, fanteria pesante.

Ogni esercito ha poi un fattore di comando per le unità pesanti, H, per le unità leggere, L, ed un valore di iniziativa, I. Vi è poi il valore del breakpoint dello stesso esercito, BP, ossia il numero massimo di unità principali, core units, che se distrutte causano la rotta e la sconfitta dell'armata.

Importante sono i valori H e L. Indicano il limite massimo di gruppi di unità di ciascun tipo che sono "in comando", ossia che possono muoversi.

Esempio:
Later Seleucids
H 3, L 3

Ovvero questo esercito può formare tre gruppi, o divisioni, di unità pesanti, e tre gruppi, o divisioni, di unità leggere. Tutte le unità componenti queste sei divisioni possono muoversi liberamente. Eventuali unità rimanenti no.

La sequenza di gioco è semplice:

Fase 1. Missile Fire; notare che è simultanea, a differenza del movimento.

Fase 2. Iniziativa per il movimento; ogni giocatore lancia un d6 e somma il valore di iniziativa del suo esercito. Il giocatore con il risultato più alto sceglie se muovere per primo o per secondo. Ossia giocatore A o B.



Il Wargame Tridimensionale

ARMATI ED ADVANCED ARMATI

by Corky the Beaver

Fase 3. Movimento; prima A e poi B. Alla fine della fase di movimento normale, alcune unità, in base a particolari requisiti, possono effettuare delle cariche di supporto.

Fase 4. Breakthrough (sfruttamento degli esiti di combattimento); le unità che hanno distrutto i loro avversari possono utilizzare questo movimento supplementare.

Fase 5. Rally; le unità, in determinate condizioni, possono recuperare breakpoints persi in precedenza.

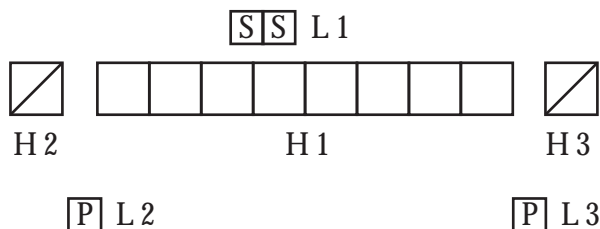
Notare che è estremamente importante saper utilizzare bene i valori H ed L, suddividendo il proprio esercito in comandi, divisioni, atti allo sfruttamento massimo della propria capacità di movimento, cercando di lasciare unità "non in comando" esclusivamente per compiti di difesa fissa.

Ecco alcuni esempi per un esercito greco H3, L3:

cavalleria pesante opliti

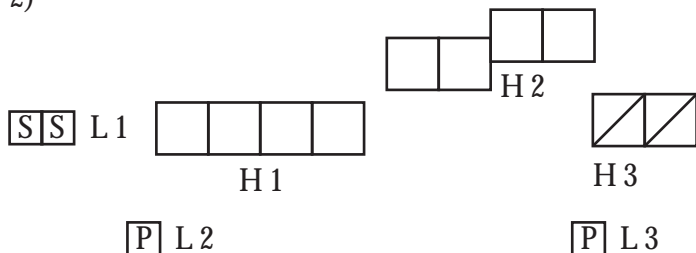
skirmishers peltasti

1)



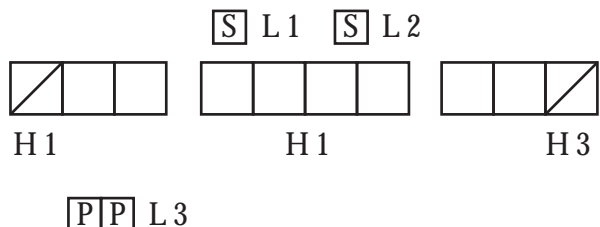
In questo caso sono state create tre divisioni pesanti e tre leggere.

2)



In questo caso vi è una sola divisione di cavalleria e due di opliti.

3)



Qui invece vi sono due unità pesanti miste cavalleria/opliti ed una centrale di solo opliti.

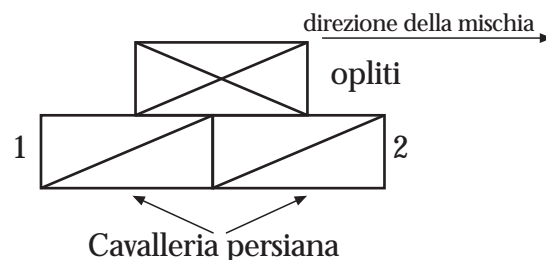
Passiamo ora ad esaminare il combattimento.

Shooting: è semplicissimo, l'attaccante tira un d6 mentre il difensore oltre al d6 aggiunge il suo PROT.

Per il combattimento classico, invece, oltre il d6 si somma il FV e si paragona il risultato. Il più alto infligge un BP all'avversario, se vi è parità uno a testa.

Attenzione, perché ogni unità tira un solo d6 che le vale per tutta la fase di mischia. Quindi, se un'unità è in contatto con più avversari userà un solo lancio di dado in ogni caso. E' quindi importante anche l'ordine dei vari combattimenti.

Esempio.



Gli opliti spartani, FV 8 [1] 1, tirano un 2, la cavalleria persiana, FV 5 [0] 0, tira un 6 per la prima ed un 1 per la seconda unità. La cavalleria è di turno all'attacco.

La cavalleria 1 causa un BP agli opliti schierati in profondità, mentre la cavalleria 2 subisce un BP dagli opliti.

Completano il tutto le regole sui tipi di terreno ed alcuni casi particolari su determinate unità speciali.

Infine, gli Army Lists, divisi in 5 periodi storici dall'antichità al MedioEvo, e 2 periodi sul Rinascimento; in più la Guerra dei Trent'anni e la Guerra Civile Inglese.

Notare che in Advanced Armati, gli army lists sono composti da unità obbligatorie, core force, e da un numero variabili di bonus units, tra le quali scegliere per formare il proprio esercito.

E' poi molto divertente il gioco campagna per più giocatori, appagante soprattutto per chi non si vuol limitare alla solita battaglia campale ma cerca qualcosa di più stimolante.

Ancora più interessante è che il gioco campagna può essere utilizzato per altri sistemi di gioco, e che volendo si possono anche non utilizzare le miniature se non si dispongono di quelle del periodo in esame.

Ed ora non mi resta che augurarvi buon divertimento!