



Il Wargame Tridimensionale DE BELLIS ANTIQUITATIS (DBA)

by Corky the Beaver

E' il più semplice regolamento tra quelli presi in esame.

Complessivamente si tratta di 20 pagine dattiloscritte, di cui soltanto 9 sono di regole vere e proprie. Vi sono 2 pagine per il gioco campagna (che si può giocare fino a 6 giocatori), seguono 6 pagine di army list ed infine una pagina sulle campagne consigliate ed una di suggerimenti. Si tratta ovviamente di un regolamento semplice ma piacevole e divertente! La particolarità più evidente di questo regolamento è che gli eserciti in gioco sono formati da soli dodici elementi ciascuno, a prescindere dal periodo storico preso in esame; ciò permette di non perdere troppo tempo nel sistemare le miniature per giocare, consentendo quindi i neofiti di appassionarsi facilmente.

Gli elementi, ossia le basette dove sono montate le miniature, possono essere quelle di qualsiasi altro sistema di regole, ovviamente entrambi i contendenti devono seguire lo stesso sistema. Il regolamento, a tale proposito, propone l'inbasettamento stile "WRG" 7ª edizione e quindi chi inizia dal "DBA" può passare direttamente ad un regolamento più complesso senza dover perdere tempo nel rinbasettare le sue unità. Il sottoscritto utilizza per il gioco complesso il regolamento "Ancient Empires" ed utilizza l'inbasettamento richiesto da questo regolamento anche per giocare al "DBA" senza alcun problema.

Le regole si possono utilizzare per le miniature in 25 mm. utilizzando una superficie di gioco di 120x120 cm. e con miniature in 15 mm. su una superficie di 60x60 cm. valida che con miniature da 6 e 2 mm. (più piccoli non si può!).

Le campagne per sei giocatori vanno dagli Hynson, 1720 a.C., all'impero ottomano, 1478 d.C.

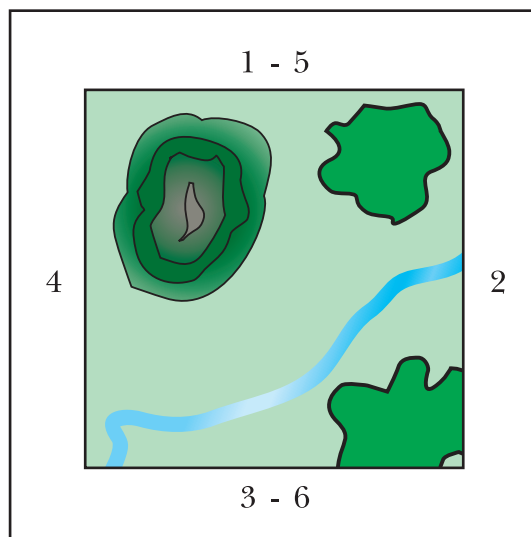
Gli eserciti elencati sono 180, quindi c'è solo l'imbarazzo della scelta. Quindici sono i tipi principali di unità, mentre la scala di movimento è 1" = 100 passi per le simulazioni in 15 mm. e 1" = 50 passi per il 25 mm.; ogni elemento rappresenta 500 uomini se truppe in ordine sparso, 1.000 uomini se a ranghi serrati come gli opliti, 1.500 se falangiti od altre organizzazioni similari.

La sequenza di gioco è classica: movimento/combattimento di uno schieramento e poi dell'altro, con gli arcieri e le "artiglierie" che interagiscono, se non sono in contatto con elementi nemici, in entrambe le fasi di combattimento. Il combattimento è, di per se stesso, molto semplice e lineare: si tirano i dadi per una parte e poi per l'altra, si sommano i vari bonus e se un risultato è inferiore all'altro, allora la parte col numero minore può subire una ritirata, una rotta o l'eliminazione completa, dipende dal tipo di unità che attacca e da quello dell'unità che si difende. Da notare in questo regolamento che i legionari sono favoriti rispetto i falangiti, ciò a dispetto dell'amore tutto inglese per la falange.

SEQUENZA ED ESEMPIO DI GIOCO

La prima cosa da fare per iniziare una simulazione tridimensionale è preparare il "campo di battaglia"; sistemati i vari tipi di terreno, come colline, fiumi, foreste od altro, entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore con il risultato più basso numera i lati del "campo di battaglia" in

sequenza partendo dal numero 1 e poi di seguito il 2, 3 e 4; mentre il giocatore che ha ottenuto il risultato del lancio più alto assegna i numeri 5 e 6 a due lati già in precedenza numerati dal suo avversario.



Per piazzare le proprie truppe, il giocatore che ha ottenuto il lancio di dado più alto, ripete il tiro e sistema le proprie unità dove è segnato il lato con il numero corrispondente. Ovviamente, l'altro giocatore sistema le sue truppe sul lato opposto. Se si vogliono utilizzare i campi fortificati, questi vengono piazzati prima dal primo giocatore e poi dall'altro. Si segue la stessa procedura anche per il piazzamento delle unità che vengono schierate entro 6" (pollici), circa 12,5 cm. se si sta giocando con miniature da 15 mm., oppure entro 12", circa 25 cm., se si sta giocando con miniature da 25 mm. Terminato il piazzamento, si passa ad eseguire il primo turno di gioco che spetta al giocatore che ha ottenuto il tiro di dado minore e che quindi ha schierato per secondo. Egli procede alla verifica di quante unità o gruppi di unità può spostare per eseguire il movimento in base all'ennesimo risultato del lancio di dado. Fatto ciò, se dispone di artiglierie o arcieri non a contatto di unità nemiche, svolge la "fase di lancio", ed infine si svolge il combattimento ravvicinato, il famoso "close combat".



Guerriero Greco
con elmo Dorico,
scudo e spada corta



Il Wargame Tridimensionale

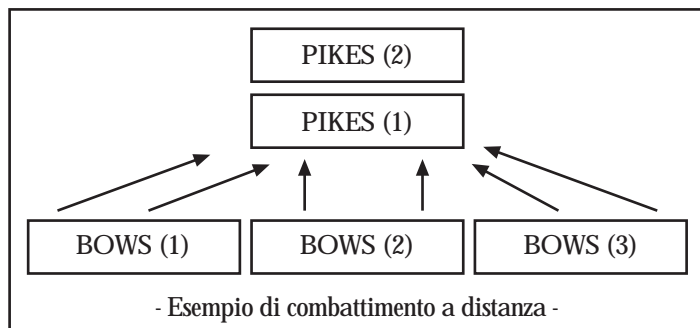
DE BELLIS ANTIQUITATIS (DBA)

by Corky the Beaver

Il così composto è poi ripetuto dall'avversario e così via. Attenzione: all'inizio del primo turno di gioco, invece di rispettare l'ordine indicato e stabilito dal primo tiro di dado per la numerazione del campo di battaglia, i giocatori si possono accordare per ripetere il lancio di dado per decidere quale fazione inizierà a muovere per prima. Questo per evitare l'eccessivo vantaggio del giocatore che sistema per secondo e muove per primo.

Esempio dell'utilizzo di arcieri ed artiglieria:

Due elementi di Longbowmen inglesi (Bows), tirano a degli Schiltron scozzesi (Pikes). L'unità Bows (2) tira contro Pikes (1) aiutato da Bows (1) e (3). Entrambi i giocatori lanciano un dado: Bows (2) ottiene "2" ed aggiunge +2 per il suo fattore di combattimento verso la fanteria. Pikes (1) ottiene un "5" ed aggiunge un +3 grazie al suo bonus verso la fanteria. Non riceve aiuto da parte di Pikes (2), che si trova alle sue spalle, e deve inoltre sottrarre -1 per ognuno dei due Bows che supportano il numero (2).



I risultati modificati sono a questo punto:

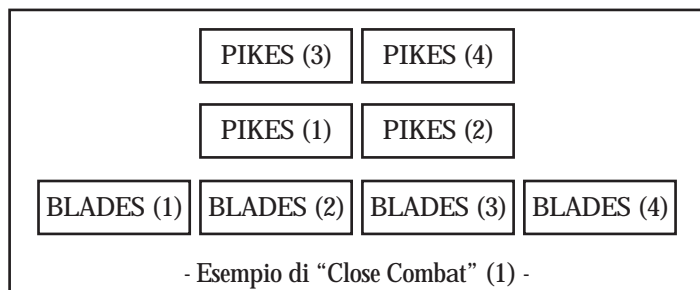
Pikes (1) = "6";

Bows (2) = "4",

essendo quest'ultimo l'attaccante, doveva superare il risultato dell'avversario per infliggergli qualche perdita, mentre invece l'attacco si conclude con un nulla di fatto per entrambi gli schieramenti, essendo questo un attacco con armi da lancio e non essendo le unità a contatto. Se i risultati fossero stati favorevoli all'attaccante, questi avrebbe distrutto Pikes (1), senza danneggiare Pikes (2) che si trovava

Esempio di Close Combat:

Una linea di legionari (Blades 1, 2, 3, 4) è in contatto con quattro elementi di falangiti macedoni (Pikes 1, 2, 3, 4) dispiegati in due ranghi. Gli elementi devono essere allineati a quelli dell'avversario. Blades (3) include il generale

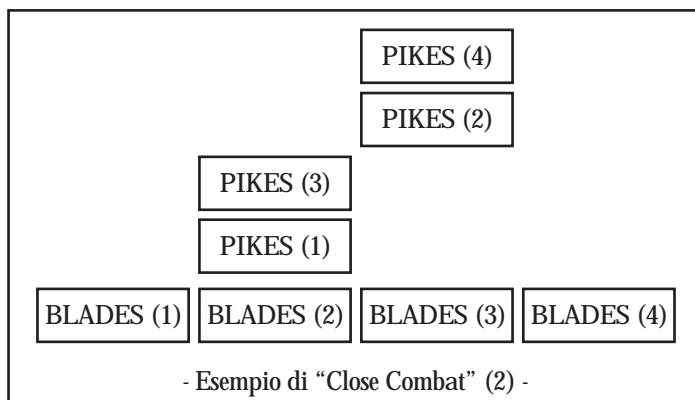


Il turno è del giocatore romano che può scegliere quale elemento attaccare per primo: decide per Pikes (2), così facendo Blades (1) e (4) non combatteranno ma "overlapping units", ovvero unità

Entrambi i giocatori lanciano un dado: Blades (2) ottiene un 4, aggiunge il suo bonus contro la fanteria di +5 ed un altro +1 per la presenza del generale per un totale di +10. Pikes (2) ottiene un 4 al quale aggiunge un +3 di bonus per combattimento contro la fanteria, ed un ulteriore +3 poiché rinforzato e supportato da Pikes (4). A questo punto, bisogna sottrarre dalla somma -1 per l'"overlapping" da parte di Blades (4), raggiungiamo pertanto un totale di +9. Pikes (2) ha ottenuto quindi un risultato inferiore a quello dell'attaccante Blades (3), e perde il combattimento. Avendo comunque ottenuto un risultato che è più della metà di quello avversario Pikes (2) è costretto a ritirarsi di una basetta, spingendo all'indietro anche Pikes (4), se il risultato fosse stato inferiore alla metà di quello avversario, entrambe le unità macedoni sarebbero state distrutte!

Ora Blades (2) e Pikes (1) lanciano il dado: Blades ottiene un 6 che aggiunto al suo bonus di +5 totalizza un +11. Pikes ottiene solo un 1 al quale aggiunge il suo +3 ed il +3 di Pikes (3), poi sottrae -2 a causa dell'overlapping che subisce da parte di Blades (3) per un totale finale di +5. Il macedone, avendo ottenuto un risultato minore alla metà di quello del giocatore romano, subisce l'eliminazione di entrambe le unità impegnate nello scontro.

Ora il turno passa al giocatore macedone, che può decidere di muovere Pikes (2) e (4) per combattere, oppure utilizzare i suoi punti movimento per altre azioni (più difficile a spiegarsi che a giocarlo!!).



Ed infine vi propongo un accessorio indispensabile per giocare il "DBA":

"ANCIENT HISTORICAL BATTLES, 1479 b.C. - 378 a.C." ovvero 39 battaglie da giocare (di cui vi propongo qui di seguito l'elenco) da richiedere al seguente indirizzo:

Gosling Press
35 Cross Street, Upton,
Pontefract, WF9 1EV
Great Britain



Il Wargame Tridimensionale

DE BELLIS ANTIQUITATIS (DBA)

by Corky the Beaver

Megiddo	1479	B.C.	Raphia	217	B.C.
Kadesh	1288	B.C.	Trasimeno	217	B.C.
Mu	1027	B.C.	Canne	216	B.C.
Che	717	B.C.	Baecula	208	B.C.
Yen-Ling	575	B.C.	Metauro	207	B.C.
Maratona	490	B.C.	Ilipa	206	B.C.
Platea	479	B.C.	Zama	202	B.C.
Cunassa	401	B.C.	Cinoscefale	197	B.C.
Leuttra	371	B.C.	Carrhae	53	B.C.
Mantineia	362	B.C.	Farsalo	48	B.C.
Cheronea	338	B.C.	Thapsus	46	B.C.
Granico	334	B.C.	Munda	45	B.C.
Isso	333	B.C.	Idistaviso	16	A.C.
Gaugamela	331	B.C.	Boudicca	60	A.C.
Hydaspes	326	B.C.	Monts Grapius	84	A.C.
Ipsus	301	B.C.	Isso	194	A.C.
Heraclea	280	B.C.	Lugdunum	197	A.C.
Asculum	279	B.C.	Argentoratum	357	A.C.
Benevento	275	B.C.	Adrianopoli	378	A.C.

Tabella dei modificatori di combattimento

Blades	+5 vs foot, +3 vs mounted
Elephants or War Wagons	+4 vs foot, +5 vs mounted
Spears or Scythed Chariots	+4
Knights, Pikes or Camelry	+3 vs foot, +4 vs mounted
Cavalry or Warband	+3
Auxilia or Artillery	+3 vs foot, +2 vs mounted
Bows	+2 vs foot, +4 vs mounted
Light horse or Psiloi	+2
Camp followers	+1