



DE BELLO TRAIANO

Scenario

Essendo l'Impero Romano uno degli eventi più importanti per la nostra Storia (italiana), è naturale che nell'ambito dei nostri giochi si voglia dargli spazio, per di più in un torneo organizzato nella città di Roma. Inoltre quasi tutti hanno dei soldatini romani, la produzione in piombo più inflazionata, ma nelle regole standard del DBA quella romana è una army list votata all'autodistruzione se gioca contro i suoi nemici storici. Quindi si sono fatte delle modifiche, appunto per proporre un periodo storico molto sentito ma drammaticamente escluso dalle competizioni. Dalle guerre contro i Daci sono passati esattamente 1900 anni, dopo aver giocato potete andarvi a fare una passeggiata in centro e vedervi direttamente sulla Colonna Traiana il suo resoconto scolpito nel marmo.

Varie cose sono state fatte per rendere maggiormente competitivo l'esercito romano, come d'altronde dovrebbe essere storicamente. Le altre liste, se guardate bene, riservano molte sorprese tattiche. Il bello di un torneo è anche studiarsi le army list di uno scenario per trovare l'esercito che meglio risponda al proprio stile di gioco e che si pensa sarà l'uccisore degli avversari...

Sarmati e Parti in questo scenario non sono degli agnellini, sono stati solo privati di uno sbilanciamento che li trasforma in distruttori automatici di fanterie. Se la realtà dei fatti era così non si spiegherebbe perché l'Impero Romano, che si basava principalmente sulla fanteria, non sia stato conquistato in un mese. Inutile ricordare Carrhae, il risultato di un tradimento a danno di Romani troppo spavaldi. Ricordiamoci piuttosto che i Romani di Traiano con la fanteria conquistarono l'Impero dei Parti e sconfissero i Sarmati.

Nelle armylist ci sono eserciti costruiti in modo differente uno dall'altro: versatili per più terreni, basati sulle cavallerie, basati sulle warband, con molti arcieri, e così via. Anche i Rivoltosi Mauri hanno una potenzialità. Alcuni di questi eserciti hanno bisogno di una tecnica di gioco particolare, non sono basette che si schierano in linea ed avanzano lentamente finché contattano un'altra linea, ci sono Cv e Lh pronte ad overlap o "macchinettamenti" che vanno a 400 e 500 passi ed altre particolarità del genere. Inoltre se i Kn sono stati trasformati in Cv, anche perché non assimilabili automaticamente alle lance medievali, i comandanti Kn sono rimasti tali come dei pericolosi nuclei di cavalleria di elite. Ricordiamoci anche dei tanti arcieri ed artiglierie in giro, deboli contro la fanteria ma micidiali contro le cavallerie se usati in massa da terreni BG. Scegliere automaticamente i Romani, che hanno una velocità media di 200-300 passi, pensandoli come i più competitivi in assoluto, significa semplicemente non aver visto le altre 16 army list.

Le aggressività sono pensate per bilanciare le varie army list. È stato dato 1 ai Romani per renderli più competitivi nello scenario, 2 agli eserciti protagonisti dello scenario, 3 e 4 a quelli più marginali, 5 solo agli Arabi troppo competitivi. Talvolta un'aggressività minore è stata data per avvantaggiare army list simili ma di eserciti più coinvolti storicamente nello scenario. Con aggressività 2 si trovano eserciti con Kn comandante e molte cavallerie che hanno bisogno di pochi

ostacoli sul campo per esprimere le proprie potenzialità. E mi pare che abbiano molte probabilità di scegliere il terreno che più gli piace.

Gli arabi del deserto hanno aggressività 5 perché sono una delle army list più competitive, validi sia verso le fanterie che verso le cavallerie. Se avessero anche il terreno automaticamente a favore (i Cm in dune e oasi non sono in BG, gli altri sì...) i giochi sarebbero belli che fatti.

Come sapete se guardate le army list, i Romani usufruiscono di alcune regole speciali, la principale quella di avere le Bd che si supportano contro Kn e Cv, sull'esempio di quanto avviene per le Sp. Calcoliamo il massimo ottenibile da questa regola speciale per i Romani. Nella colonna B si avrebbe come di consueto una Bd a 4 (+1 dallo Ps che supporta sul retro) contro una Cv a 3. Nella colonna C avviene lo stesso per il supporto in diagonale dello Ps al Bd. Nella colonna A si hanno Bd + Bd con a fianco Bd + Ps (regola del DBA: lo Ps fornisce supporto in diagonale allo stesso tipo di basetta supportata sul suo fronte, supporto che si somma al supporto che la basetta in diagonale può ricevere da una basetta dello stesso tipo sul suo retro), con la Bd frontale così potenziata a 5 (3 di base + 1 dalla Bd sul retro + 1 dallo Ps in diagonale) contro il 4 del Kn comandante (+1 di valore), senza eventuali overlap od effetti del terreno, si avrebbe il Bd distrutto (insieme al suo supporto sul retro) nel 28% dei casi, contro una distruzione del Kn nel 6%. Con queste percentuali si può decidere se è il caso di rischiare un Kn comandante con l'obbligo di essere impetuoso dopo una eventuale uccisione. Se invece nella colonna A al posto del Kn ci fosse una Cv, si avrebbe il 5 del Bd contro il 3 del Cv, ossia la distruzione della Cv nel 17% dei casi. Per avere questo risultato vantaggioso si impiegano 4 basette romane contro 2 nemiche, con la conseguente riduzione di fronte, pericolosa se si hanno contro nemici più manovrabili come i montati. Quindi l'inedita opportunità per i Romani avrà bisogno di un buon tattico per essere sfruttata con vantaggio.

Lo scenario di questo torneo non è un qualcosa di perfetto, è solo un tentativo di creare con una base storica qualcosa di interessante ed originale sui binari del regolamento DBA, cercando di equilibrare per quanto possibile le possibilità di vittoria dei vari partecipanti. Soltanto alla fine dei combattimenti si potranno esprimere giudizi...

ARMY LIST

Il periodo traiano è interessante da ricreare sui tavoli da gioco essendo quello della maggiore espansione militare romana, con le legioni impegnate su molti fronti e la vittoria su Daci, Nabatei e Parti. L'attenzione è rivolta quindi ai Romani, a chi ha effettivamente combattuto, ai vicini che potrebbero approfittare della situazione bellica. Modificare un po' le regole è però necessario perché nel DBA è praticamente impossibile giocare con i Romani: invece di piegarci al gioco si può piegare il gioco alla Storia. Le army list sono state modificate per aderire storicamente allo scenario o per evitare squilibri troppo netti. Per questo ci si riferisce ad army list ricavate da quelle standard del DBA identificate da una lettera dell'alfabeto partendo geograficamente dall'Irlanda e procedendo approssimativamente in senso orario verso la Mauretania.

Le variazioni hanno riguardato la sostituzione dei Kn in Cv tranne che per i generali: un torneo con uno scenario basato sull'Impero Romano non deve ritrovarsi con soli scontri di Sarmati contro Parti; invece di irrealistiche distruzioni automatiche di fanterie si avrà una maggiore mobilità delle cavallerie e un nucleo di cavalleria d'élite che deve stare però attento ad agire in sincronia con le altre truppe per non trovarsi isolato. Altra variazione per due casi in cui un paio di Wb sono state cambiate in Hd o Ps per via della storica inefficienza di quegli eserciti e per favorire la presenza dei Germani, maggiormente aderenti allo scenario. Ah, ai Meroitici è stata tolta l'opzione dell'elefante, qui veramente fuori luogo. Inoltre la flessibilità data a Traiano per quanto riguarda la scelta di truppe e del terreno è voluta proprio per segnare maggiormente la presenza del protagonista dello scenario.

Le aggressività sono state sostituite dall'iniziativa, bassa per Traiano, a valori bassi per gli altri protagonisti dello scenario, alta per chi avrebbe troppi vantaggi o partecipa solo limitatamente allo scenario. La varietà delle army list disponibili e la pesatura delle aggressività porterà gli eserciti più disparati a scontrarsi in campo.

Rispetto alla army list diffusa precedentemente tramite il sito temporaneo sono state apportate piccole modifiche alle liste C e L. L'esercito romano

Per il torneo saranno in vigore queste regole speciali per i Romani:

- a) tatticamente più preparati scelgono ad ogni partita se combattere in fertile o collinare;
- b) possono schierare un 2Cm contro gli eserciti dalla H (Armeni) alla Q (Rivoltosi Mauri);
- c) con la formazione compatta o a testudo, ossia se le Blade si supportano reciprocamente, possono beneficiare di un +1 contro Kn e Cv; questo perché hanno pochi Ps a supporto, ma tale vantaggio è però calmierato dal fatto che soffrono comunque quick kill e scarsa manovra.

A	B	C
KN	CV	CV
BD	BD	BD
BD	PS	

Le liste degli eserciti



A – Traiano – II/56 – fertile o collinare – inz 1

1x3Cv o 4Bd (gen), 1x3Cv, 1x3Cv o 2Lh o 2Cm (solo vs H-Q) o 4Ax o 2Ps, 4x4Bd, 2x4Ax, 2x4Ax o 4Bw, 1x2Ps o Art

B – Pirati Scoti – II/54 – litoraneo – inz 3

1xLCh (gen), 2xLCh, 1LCh o 4Wb o 3Ax, 6x3Ax, 2x2Ps

C – Barbari del nord della Britannia – II/60 – fertile – inz 3

1xLCh o 3/4Wb (Com), 2xLCh, 6x3Wb, 2x7Hd o 2Ps, 1x3Wb o 2Ps

D – Germani – II/47 – foresta – inz 1

1x3Cv o 4Wb (gen), 1x2Lh o 4Ax o 4Wb, 9x4Wb, 1x2Ps

E – Daci – II/52 – collinare – inz 2

1x3Cv o 3/4Wb (gen), 1x2Lh, 1x3Bd, 6x3Wb, 2x2Ps, 1x3Bd o 3Cv o 2Ps o Art

F – Sarmati – II/26 – steppa – inz 3

1x3Kn (gen), 8xCv, 1x3Cv o 2Lh, 2x3Cv o 2Ps

G – Bosforiani – II/25 – fertile – inz 4

1x3Kn (gen), 3x3Cv, 4x4Ax, 1x2Ps, 2x2Ps o 3Bw, 1x2Ps o Art

H – Armeni – II/28 – collinare – inz 4

1x4Kn (gen), 1x3Cv, 4x2Lh, 4x3Ax, 1x2Ps, 1x2Ps o Art

I – Parti – II/37 – fertile – inz 2

1x4Kn (gen), 1x3Cv, 2x3Cv o 2Lh o 2Ps, 1x3Cv o 2Lh o 3Ax, 7x2Lh

J – Nabatei – II/22a – collinare – inz 2

1x3Kn o 3Cv (gen), 1x2Lh, 1x4Bd, 2x3Ax o 2Ps, 2x4Bw, 5x3Bw o 2Ps

K – Arabo-Aramei – II/22 – desertico – inz 3

1x4Kn (gen), 1x2Lh, 1x2Cm, 1x4Bd, 2x3Ax o 2Ps, 6x3Bw

L – Rivoltosi Giudaici – II/59 – collinare – inz 2

1x3/4Ax o 3Wb (gen), 2x4Ax o 3Wb, 4x3Ax o 5Wb, 2x7Hd o 2Ps, 3x2Ps

M – Arabi del deserto – II/23a – desertico – inz 5

1x2Lh (gen), 1x2Lh, 1x2Cm, 4x3Cm o 4Bd, 3x4Bd, 1x3Bw o 2Ps, 1x2Ps

N – Yemeniti – II/23c – desertico – inz 3

1x3Cv (gen), 1x2Lh, 1x2Cm o 2Ps, 1x4Bd o 3Ax, 7x3Ax, 1x3Bw o 2Ps

O – Meroitici – I/58 – desertico – inz 4

1x3Cv o 3Bw (gen), 2x4Bd, 5x4Sp, 3x3Bw, 1x2Ps

P – Nomadi africani – II/55 – desertico – inz 4

1x3Cv (gen), 1x3Cv, 2x3Cv o 3Ax, 4x4Sp o 3Ax, 4x3Bw

Q – Rivoltosi Mauri – II/57 – collinare – inz 2

1x3Cv o 2Lh (gen), 5x2Lh, 6x2Ps