

Wspaniała gra, której tematem jest I wojna punicka. W moim przekonaniu nikt do tej pory nie oddał zmagania na szczeblu strategicznym i operacyjnym dwu mocarstw w tak doskonałej symulacji.

Na razie opis rozgrywki na sesji klubu „Manhattan”, która odbyła się 3 i 4 lipca 2006 r. w Płocku.

Po jednej stronie Archaniobaal, po drugiej zaś senatorowie Darthus i Strategosus.

Pierwsza krew

Gra od początku budziła emocje. Zanim zdążyliśmy się usadowić wygodnie w krzesłach okazało się, że otworzony został dla Rzymian Sycylijski TDW. Kartagińska flota nie przechwyciła bowiem w porannej mgle naszych transportowców wojskowych osłanianych przez dostarczone nam z Tarentu i innych sojusznicznych miast okręty z demobilu. W oficjalnej historii I wojny punickiej rozważany jest wariant, iż zdobyczny okręt kartagiński posłużył jako model dla tworzącej się floty Wiecznego Miasta. Nie wiercie temu, to my z Konsulem Darthusem, bez żadnych wzorów, podjęliśmy na samym początku wojny decyzję o rozbudowie floty, a następnie naszych portów w Neapolu i Ostii.

Przez pierwsze lata wojny inicjatywa strategiczna na Sycylii należała do Rzymu. Wygraliśmy nieoczekiwanie bitwę lądową w okolicach Messyny, co kosztowało wrogię dowódcę odwołanie – cudem uniknął ukrzyżowania po powrocie do Afryki. Jeden z naszych legionów uzyskał status weterana. Sukces oblężniczy pod Agrygentum zaowocował przydatnym w dalszej kampanii zwiększeniem wiedzy Rzymian na temat trudnej sztuki oblegania miast oraz przydomkiem „Poliorketes”, nadanym naszemu dowódcy przez greckich przyjaciół. Ustanowienie rzymskiej bazy morskiej w Drepanum po kolejnym sukcesie na wyspie spowodowało wreszcie silną kontrakcję Kartaginy.

Archaniobaal uważał jednak słusznie, że Kartagina nie docenia powagi sytuacji. Jego modły do krwawej bogini Tanit o większy poziom zaangażowania Nowego Miasta nie przyniosły przez wiele lat rezultatu (te fatalne-cudowne rzuty kostką!). Starcy z Geruzji woleli szukając obleśnymi rękoma fig i daktyli rozbudzać swoje słabnące zmysły widokiem ponętnych nagich niewolnic, sprowadzonych ostatnio z Czarnej Afryki. Pili też w nieumiarkowanych ilościach doskonałe wino z doliny Bagradas. Ich umysł nie był w stanie zwrócić uwagi na czarne chmury

nadciągające z Sycylii.

To co działo się poza granicami ich majątków nie miało dla nich znaczenia.. O niezwykle wyrafinowaniu tej niepojętej dla prawdziwego Rzymianina kultury świadczy zaskakującą wypowiedź wywodzącego się z tych kręgów dowódcy kartagińskiego, cytuję: „Zdobędziemy to miasto! Starców zgwałcimy, młodych ludzi wyrzniemy”. Dostojny senator Darthus wspominał o nieudanym przewrocie w Kartaginie. Z naszej rzymskiej perspektywy umiemy docenić prawdziwy patriotyzm. Choć w naszej Republice nie popieramy władzy królewskiej, ten ukrzyżowany pretendent do tronu jak widać wykazał jako jedyny zmysł strategiczny i nie mógł się pogodzić z marazmem ogarniającym to państwo kupców, niezdolne do wielkich czynów.

Druga faza wojny czyli walki wokół Drepanum

Odkąd ten port stał się naszą bazą, zmienił się charakter tej wojny. Drepanum, aby wytrzymać jak najdłużej oblężenie, musiało być zaopatrywane przez naszą flotę. Kartagińczycy wielokrotnie przystępowali do blokowania portu. Rzymianie często musieli liczyć się z przewagą wroga.

Jak zauważył niezrównany konsul Darthus, byliśmy świadkami tradycyjnych regat na trasie Drepanum – Panormos (wielka morska baza kartagińska). Nasze okręty usiłowały uniknąć walki, a kartagińskie uparcie je ścigały. Kiedyś taka ucieczka się nie udała. Nasz dzielny konsul poległ i został niezwłocznie zastąpiony przez młodego oficera, którego imię nie zachowało się w księgach opisujących te heroiczne zmagania.

Do historii tej wojny przejdzie jego postawa podczas drugiej bitwy, kiedy rozzuchwaleni sukcesem Kartagińczycy wysłali drugą flotę, aby dobić naszych. Tu czekała ich niespodzianka. Nasz młody dowódca, w stylu naunarchy Formiona z wojny peloponeskiej, pokonał przeważającego wroga, a kartagiński admirał musiał odbyć długą podróż na spotkanie Neptuna. Podróż, z której się nie wraca... W tym miejscu koniecznie trzeba dodać, że dostojny senator Darthus przechodził samego siebie jako dowódca floty (pisząc o odważnych działaniach naszej floty zapomniał przez wrodzoną mu skromność dodać, iż to jego modlitwy do Neptuna przynosiły skutek – nie wiem jak on to robi, ale jest niezawodny w rzutach kostką umożliwiającym okrętom wojskowym szczęśliwy powrót do bazy, nieważne czy niebezpieczeństwo katastrofy jest 10 czy 45%). Kiedy padło Drepanum byliśmy już zaangażowani na Korsyce. Sprowokował nas do interwencji bezczelny rajd korsykańskiej eskadry Kartagińczyków na wybrzeże Italii przerzuconej z Wysp Liparyjskich.

Silna armia konsularna opanowała szybko wyspę. Przyznam, że trochę nas zaskoczyło, iż geronci kartagińscy, którzy nie reagowali na ciężkie walki na Sycylii, zmienili zdanie kiedy Kartagina utraciła Korsykę. Złośliwi plotkarze na rynku w Nowym Mieście twierdzili, że stamtąd pochodziła ulubiona koza jednego z gerontów... Koza nie koza, ale armię przysłano liczną. Nasz konsul przegrał z kretelem.

Do prawdziwej tragedii doszło jednak wtedy, kiedy na polecenie senatu Konsul usiłował wycofać resztę armii do Italii. Ten jeden raz rozszalałe żywioły pochłonęły nasze statki transportowe (senator Darthus specjalizuje się w rzutach dotyczących okrętów wojennych). Trzeba przyznać, że ta niegościnna wyspa pochłonęła nieproporcjonalnie dużo, w stosunku do swojej wartości, ofiar. Kartagińczycy rekordowe ilości wojska stracili podczas oblężenia miasta, w którym Rzym przezornie pozostawił swoją straceńczą załogę. W międzyczasie każde z mocarstw musiało tłumić bunt na macierzystych terenach. W Afryce zbuntowali się Numidowie (co było o tyle bolesne dla Kartaginy, że nie mogła ona rekrutować elitarniej kawalerii numidyjskiej, sprawdzonej już w boju). Rzymowi wypowiedzieli posłuszeństwo Faliskowie.

Trzecia faza wojny

Kiedy oblężenie Drepanum zakończyło się spontanicznym złupieniem miasta przez wchodzące w skład armii kartagińskiej niesubordynowane oddziały Galów, wywiad rzymski donosił o tym, iż w planach Kartaginy leży inwazja Italii. Dostojni senatorowie rzymscy zaczęli się wahać jakie zadanie wyznaczyć silnej armii stojącej w Etrurii.

Ścierały się w toku obrad dwa poglądy. Według jednych należało maszerować na południe, aby odeprzeć planowaną przez wroga inwazję. Inni radzili, aby poskromić pirackie działania kolejnej eskadry kartagińskiej, która ostentacyjnie przepłynęła wzdłuż wybrzeża Etrurii do swojej bazy w Ligurii. Ten dylemat został rozwiązany na wieść o kolejnym buncie, tym razem w Umbrii. Kiedy jednak w końcu na ziemi włoskiej wylądowała armia kartagińska, senator Strategosus przekonał swoim kwiecistym przemówieniem (wyrzucając upragnioną 9-tkę) o konieczności niezwłocznego powołania pełnej armii konsularnej liczącej 4 legiony. W ten sposób stać nas było zarówno na danie odporu wrażej interwencji na naszej świętej ziemi, jak i na poskramianie Ligurów, aby uniemożliwić Kartaginie rekrutację tych dzikusów.

W tym właśnie momencie, z uwagi na *vis maior*, zawarliśmy pokój (13 etap z 24).

Serdeczne dzięki za grę. Nasz gospodarz Archaniobaal wspaniale, wręcz perfekcyjnie,

Carthage (GMT Games)

Wpisany przez Strategos
poniedziałek, 06 grudnia 2010 14:40 -

zorganizował tę niezapomnianą sesję wargamingową.

Uwaga: Nie mylcie tej gry z „Hannibal: Rome vs Carthage” Avalon Hill’a. Tamta gra jest klasykiem gatunku jeśli chodzi o *card driven games*, ta jest heksowa i bez kart.

Autor: *Strategos*

Opublikowano 12.07.2006 r.