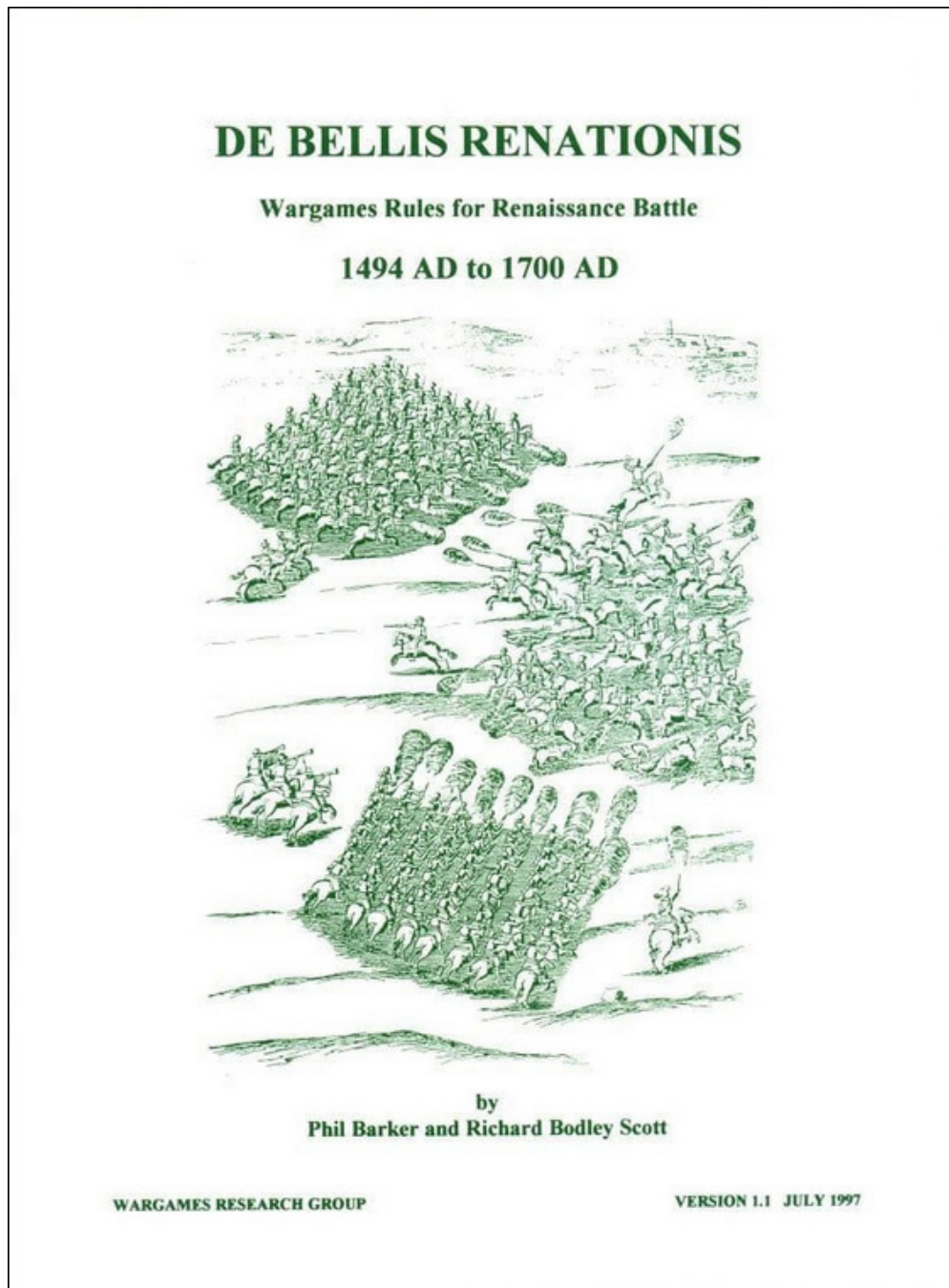




*De Bellis Renationis* (DBR) jest systemem bitewnym pozwalającym na rozgrywanie bitew z okresu 1494-1700 przez dwóch lub większą liczbę graczy. Jego autorami są Phil Barker i Richard Bodley Scott, zaś wydawcą Wargames Research Group. System ukazał się w 1997 roku. Intencją autorów było ułożenie jak najprostszych przepisów, które jednocześnie oddawałyby realia bitew z okresu XVI i XVII wieku.

Przepisy dzielą się na dwie podstawowe części: wprowadzenie zawierające informacje ogólne (rekwizyty niezbędne do gry, skala figurek i terenu, czas ruchu, organizacja oddziałów) oraz przepisów właściwych. Niezbędnym uzupełnieniem przepisów DBR, bez którego nie jest możliwe prowadzenie rozgrywki, są trzy książki zawierające „listy armii” czyli ilość pododdziałów danego rodzaju broni w każdej armii oraz ich koszt punktowy, a także charakterystyki terenowe i pogodowe teatru działań wojennych.

System pozostawia graczom wybór skali figurek, którymi chcą walczyć (od 2 mm do 25 mm) i stosownie do tego przewiduje odpowiednie modyfikacje skali terenu i wielkości oddziałów. Dla figurek 25 mm polecaną wielkością pola walki jest obszar 270 x 150 cm, a przy figurkach mniejszej skali obszar 180 x 120 cm. W przypadku gry armiami, których koszt punktowy nie przekracza 100 punktów, autorzy polecają teren o wymiarach 60 x 60 cm. Ruch odbywa się w krokach (krok – 0,75 metra), a najmniejszą skalą na podziałce ruchu jest 50 kroków (co przy użyciu figurek 15 mm wynosi 1,5 cm). Każdy oddział jest wystawiany w postaci tzw. elementu, który reprezentuje najmniejszy pododdział zdolny do samodzielnej akcji. W zależności od rodzaju broni „element” symbolizuje grupę liczącą od 50 do 250 żołnierzy i od 1 do 10 modeli sprzętu. W zależności od skali figurek i rodzaju broni reprezentowanego przez „element” różna jest jego szerokość i głębokość.

Oddziały są zdefiniowane z uwagi na funkcję jaką pełniły na polu walki, co w dużym stopniu wpływa na ich zachowanie w walce. Podstawą podziału jest rodzaj broni (kawaleria, piechota, pociągi i marynarka), a dalej posiadane uzbrojenie zaczepne i ochronne (np. lansjerzy, kirasjerzy, strzelcy, pikinierzy). Na wyszkolenie i morale oddziałów autorzy zwracają mniejszą uwagę, choć wprowadzają pięć klas określających te czynniki. Dla wyjaśnienia należy podać, że „pociągami” przepisy nazywają artylerię, wozy bojowe (np. taboryckie), sprzęt saperski i transportowy oraz pododdziały słoni bojowych.

Oprócz posiadania „elementów” tworzących armie do gry wystarczy kostka 6-ścienna (K6), element pomiarowy wyskalowany w krokach (my wykonujemy go samodzielnie) oraz elementy nastawne do ułożenia terenu bitwy (rzeki, wzgórza itp.)

Przed przystąpieniem do rozgrywki należy wykonać szereg czynności przygotowawczych, do których zaliczamy: określenie narodowości armii przeciwników, wielkości punktowej każdej z armii, dokonanie „zakupu” jednostek za posiadane punkty, określenie strony atakującej, rozłożenie nastawnych elementów terenowych na polu gry oraz dokonanie ewentualnej modyfikacji terenu przez atakującego (obowiązuje zasada – obrońca ustawia teren, a atakujący

może dokonać zamiany np. lasu za wzgórze oraz wybrać krawędź z której zacznie walkę).

Właściwa rozgrywka toczy się w wykonywanych na przemian przez przeciwników turach. Na turę składa się ruch oraz walka. Aby określić ilość własnych oddziałów, które będą mogły się poruszyć w danej turze gracz wykonuje rzut kostką K6. Wyrzucona wartość to tzw. „punkty dowodzenia”. Każdy rodzaj oddziałów posiada określoną w przepisach maksymalną wielkość ruchu, którą może przebyć w danym terenie za „punkt dowodzenia”. Nie ma obowiązku wykorzystywania wszystkich „punktów dowodzenia” uzyskanych w danym ruchu, ale nie można ich przełożyć na następny ruch. W zamyśle autorów przepisów element losowy w postaci rzutu kostką ma oddawać elastyczność dowodzenia w obrębie danej armii. Walkę podzielono na dwa rodzaje – walkę ogniową i walkę w zwarciu. Wyszczególniono różne typy broni do walki na dystans (artyleria, łuki, muszkiety itd.) oraz broni do walki w zwarciu (piki, miecze, lance itd.) Należy zauważyć, że określając zasięg i skuteczność poszczególnych broni autorzy wzięli też pod uwagę takie czynniki jak technika i taktyka użycia danego rodzaju broni, szyk oddziału, który używa danej broni lub jest celem ostrzału. Biorąc pod uwagę skuteczność broni używanej przez dany typ oddziału oraz wyszkolenie i morale formacji wynik walki określa rzut kostką K6. Przegrywający oddział otrzymuje negatywny wynik, przykładowo odwrót, ucieczka lub eliminacja.

Rozstrzygnięcie całej walki, tj. wyłonienie zwycięzcy rozgrywki, następuje na zasadzie matematycznej – przegrywa strona, która utraci co najmniej 1/3 elementów bojowych, którymi dysponowała na początku gry (przy wyborze jednostek do swojej armii należy więc rozstrzygnąć dylemat czy wziąć więcej jednostek gorszych jakościowo, a więc mniej skutecznych w walce, czy też mniej jednostek, ale dysponujących lepszymi walorami bojowymi).

Do pozytywnych aspektów przepisów systemu DBR należy zaliczyć ich niewielką objętość, przystępność użytych w tekście sformułowań, niski stopień komplikacji przy równoczesnym uwzględnieniu wielu czynników charakteryzujących ówczesną wojskowość oraz możliwość rozegrania i rozstrzygnięcia starcia w czasie 1-2 godzin. Ważne jest również, że do sformowania armii nie potrzeba zbyt wielu figurek. Z tych względów są to przepisy warte polecenia początkującym.

Do ujemnych cech DBR bez wątpienia należy brak przepisów dotyczących sposobu rozstrzygania wielu pojawiających się w toku gry sytuacji, które powodują konieczność częstego odwoływania się do zasad „logiki” i „zdrowego rozsądku”. Oczywiście w trakcie gry często jest to trudne do osiągnięcia. Drugą wadą jest, moim zdaniem, posługiwanie się przy określeniu ilości „punktów dowodzenia” kostką K6. Przy „nieszczęśliwych rzutach” (ciągle 1 lub

2) zdarza się, że jedna z armii jest bardzo mało mobilna i w praktyce czeka, aż przeciwnik przyjdzie i ją zniszczy. Aby wyeliminować tę wadę można używać tzw. „kostki przeciętnej”, tzn. nie mającej ścianek ze skrajnymi wartościami (kostka ma na ściankach 2, dwie 3, dwie 4 i 5). Pojawiają się także wątpliwości co do siły bojowej niektórych rodzajów oddziałów. Dla przykładu: oddziałowi strzelców walczącemu w zwarcu z oddziałem pikinierów dodaje się 4 punkty, podczas, gdy pikinierom walczącym ze strzelcami tylko 3 punkty. Autor tłumaczy, że w pierwszym ruchu walki strzelcy tuż przed zwarem ostrzeliwali przeciwnika z minimalnego dystansu, a w kolejnym ruchu dochodziło do wymieszania walczących i w walce wręcz piki nie miały już znaczenia. Stąd ma wynikać przewaga oddziałów strzelców. Tłumaczenie to jest teoretycznie do przyjęcia. Powstaje tylko pytanie po co pikinierom piki?

Inne zastrzeżenia dotyczą kwestii, które można określić jako „nieznajomość u autorów z Zachodniej Europy specyfiki wojskowości oraz geografii wschodnioeuropejskiej”. Ponieważ system DBR zakłada obligatoryjne występowanie na danym teatrze działań wojennych pewnych elementów terenu, powstaje szereg „interesujących” sytuacji, np.: stale występującym elementem terenowym na polach bitew toczonych pomiędzy armiami polską i rosyjską jest rzeka. Ten kto choć trochę zna geografie ziem ukraińskich, białoruskich i litewskich wie, że choć jest tam dużo rzek, to jednak nie występują one na każdym kilometrze. Należy przy tym zauważyć, że w przypadku, gdy walczą ze sobą armie równe punktowo i jedna z nich musi sforsować rzekę (bo ma atakować) – to gracz nią dowodzący jest już na początku rozgrywki w dużo gorszej sytuacji taktycznej. Kolejnym „kwiatkiem” z tej serii jest przyznanie przez autora największej skuteczności bojowej zachodnioeuropejskiej jeździe strzelczej (nazywanej w przepisach „pistolierami”), która nawet w walce w zwarem ma przewagę nad innymi rodzajami kawalerii (w tym i nad polską husarią). Autor stawia również znak równości pomiędzy husarią polską i husarią rosyjską oraz uznaje, że zachodnioeuropejscy kirasjerzy uzbrojeni w lance byli lepsi od polskiej husarii. Bez komentarza.

Wszystkie opisane wyżej „minusy” można łatwo wyeliminować (co też za porozumieniem zainteresowanych graczy uczyniono) przez drobne korekty przepisów, wprowadzenie instytucji „autora scenariusza”, tj. osoby, która przygotowuje rozgrywkę poprzez dobór armii, terenu i warunków zwycięstwa oraz będzie sędziować. Oczywiście może zdarzyć się i tak, że trafimy na gracza nie liczącego się z prawdą historyczną i mającego „niewolnicze podejście do przepisów”, ale to już zupełnie inna historia.

[Dyskusja o systemie na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Paweł Zatryb*

Zdjęcia: internet

Opublikowano 14.11.2022 r.