Jak zbudować armię historyczną do FoG-a z okresu republiki rzymskiej?

FoG to bardzo plastyczny system bitewny, który umożliwia bardzo różnorodne tworzenie armii w oparciu o armii listy lub niezależnie. To, że system standardowo nie przelicza jednostek na odpowiednią liczbę ludzi może być w tym wypadku dużą zaletą, ponieważ każdą epokę możemy traktować dosyć niezależnie. Dodatkowo możemy zastosować w grze różne skale.

Przykładem na to może być próba stworzenia do systemu armii republiki Rzymu. Na potrzeby naszych rozważań zajmiemy się armią republikańska z okresu Polibiusza.

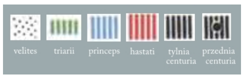
Wprowadzona ok. 340 r. p.n.e. stosowała tzw. taktykę manipularną, przejętą od Samnitów, za sprawą **Mariusza Kamillusa**.

Cały legion podzielono na 10 kohort, które składały się z 30 manipułów (*manipulus*), które znowu podzielono w zależności od wyszkolenia i uzbrojenia na trzy kategorie: ***hastati, principes, triarii***. Ustawienie armii na polu bitwy miało kilka wariantów, a trzy najbardziej klasyczne, stosowane w tym okresie to **szyk pojedynczy** *(acies simplex)*, **szyk podwójny** *(acies duplex),* lub **szyk potrójny** (*acies triplex)*.

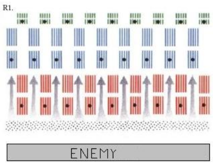
Przed każdym szykiem ciężkozbrojnych znajdowali się welici (*velites*), czyli lekkozbrojna piechota. Na flankach znajdowała się jazda, zgrupowana w 10 szwadronach (*turmae*), chroniąca główną armię przed okrążeniem.

Cały legion w tym okresie liczył około 3.000 ciężkiej piechoty podzielonej na 10 kohort oraz około 1.200 lekkiej piechoty. W skład jednej kohorty wchodziły 3 manipuły: hastati (120 piechoty), principies (120 piechoty) i triarii (60 piechoty). Jazda liczyła ok. 300 jezdnych.

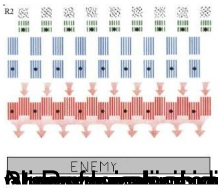
Podstawowym krokiem do stworzenia historycznej manipularnej armii Rzymu będzie krótka analiza jak taka armia zachowywała się w boju. Nie ukrywam, że stworzenie dobrych przepisów odzwierciedlających taki sposób walki trudno spotkać. Wynika to właśnie z charakteru manipularnego tej armii, co przy odzwierciedleniu małej skali traci sens, natomiast przy dużej skali ciężko to odwzorować tak, żeby było i historycznie i grywalnie.



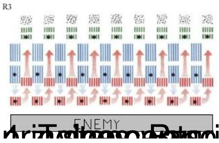
1. Jak wcześniej już pisaliśmy, legion składa się z hastati i principes stojących w szyku otwartym oraz z triarii. Przerwy między liniami mogły sięgać do 76 m. Velites staczali potyczki i niepokoili przeciwnika na odległość. Gdy legion był już ustawiony do walki, odwoływano ich i wycofywali się na tyły przez przerwy między kolumnami. Rys. R1.



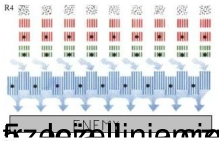
2. Przednie *(prior)* centurie hastati przesuwały się w prawo, zaś tylne *(posterior)* posuwały się do przodu tworząc zwartą linię. Przez około 150 m żołnierze walczących stron biegli do siebie. Pierwsze szeregi hastati ciskały swe lekkie pila w odległości około 30 m od wroga, wkrótce potem ciskali cięższe pila. Dobywali miecze, zwierali się w biegu i uderzali we wroga z jak największym impetem. Kolejne szeregi rzucały pila ponad nimi. Bitwę staczano metodą kolejnych zwarć i przerw na przegrupowanie. Rys. R2.



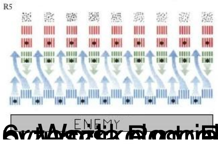
[illegible] się



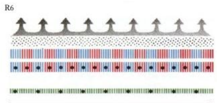
[illegible] oddziałami



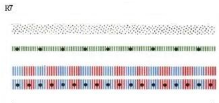
[illegible] powała ich



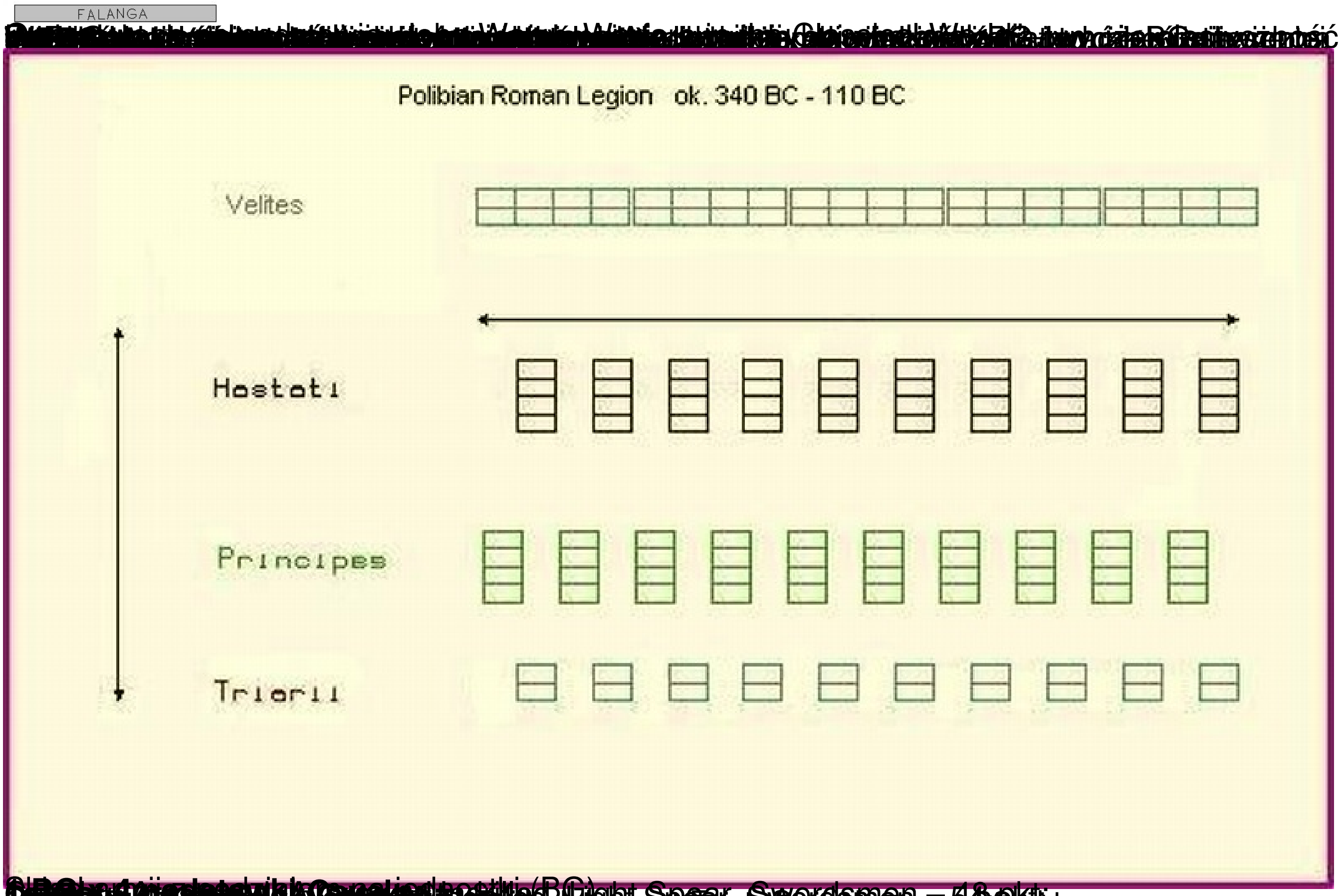
[illegible] sprawa



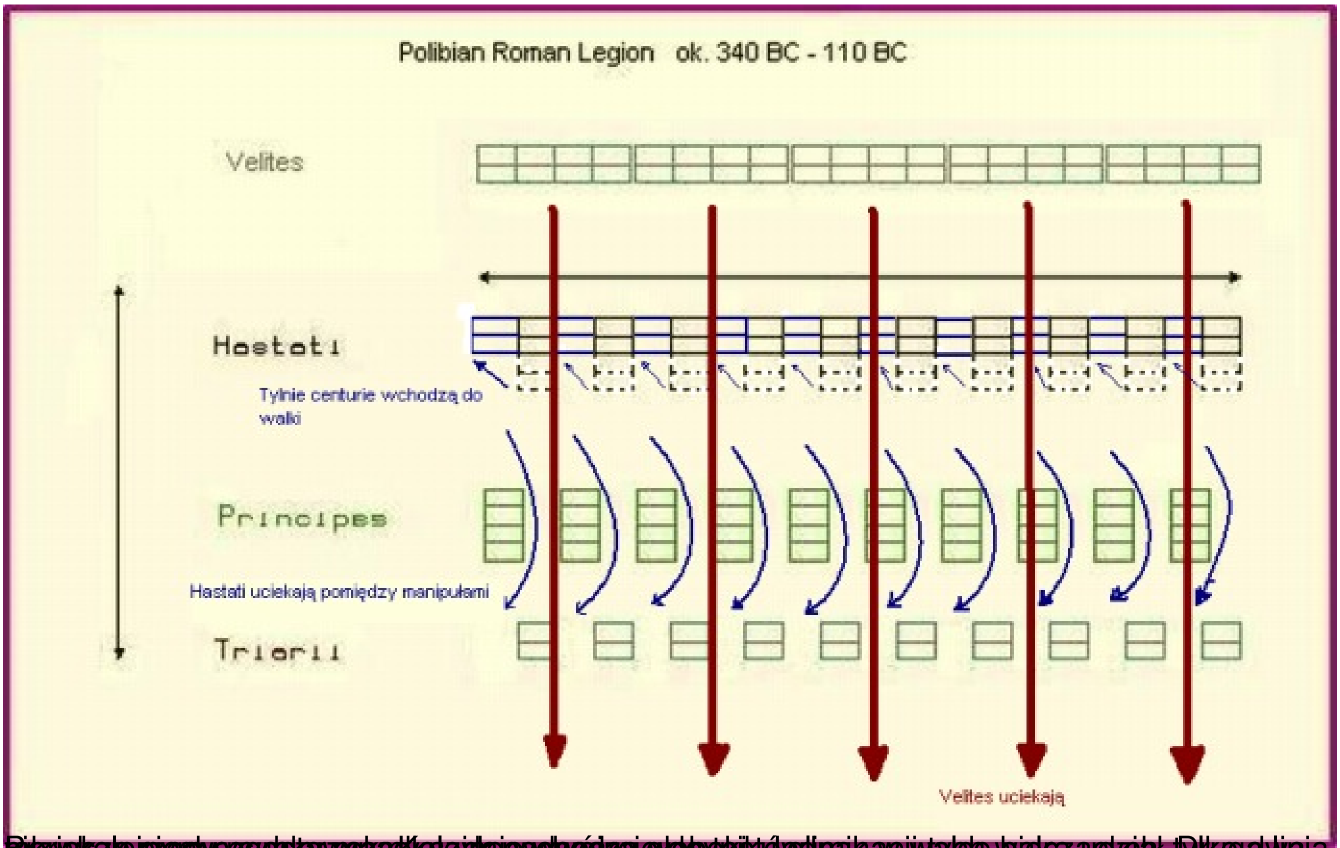
[illegible]



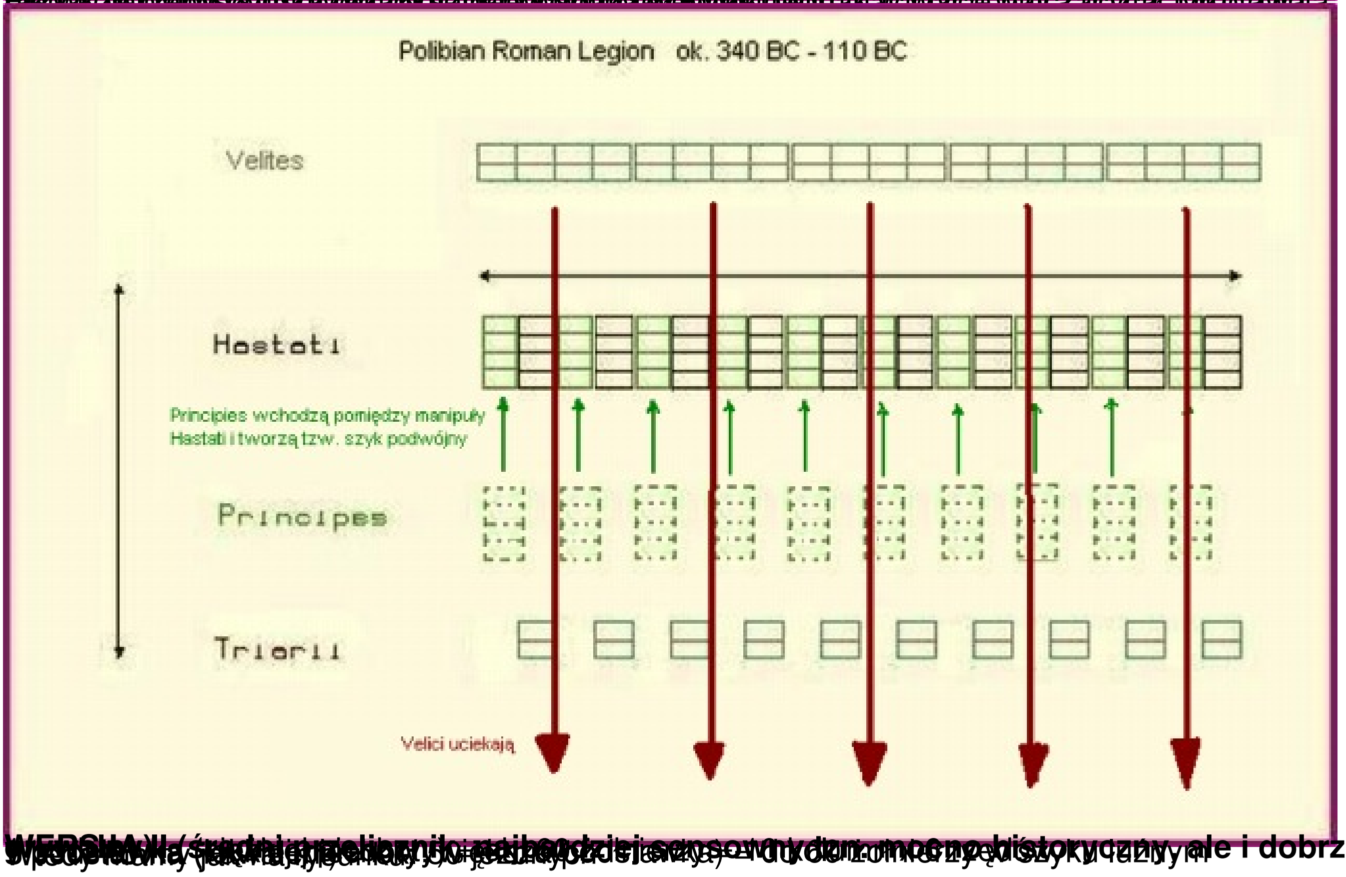
[illegible]



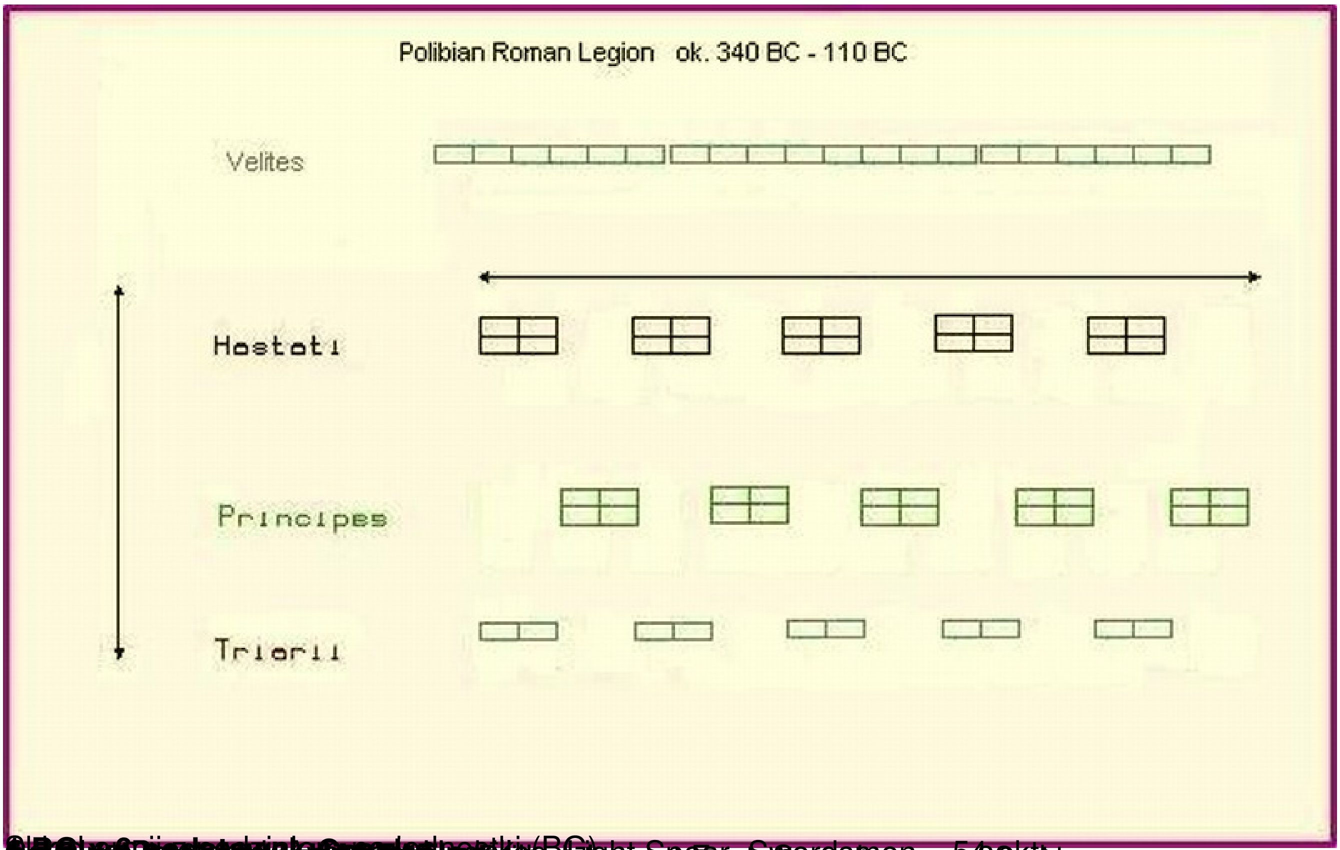
[illegible]


Polibian Roman Legion ok. 340 BC - 110 BC
Velites
Hastati
Tylnie centurie wchodzą do walki
Principes
Hastati uciekają pomiędzy manipułami
Triarii
Velites uciekają

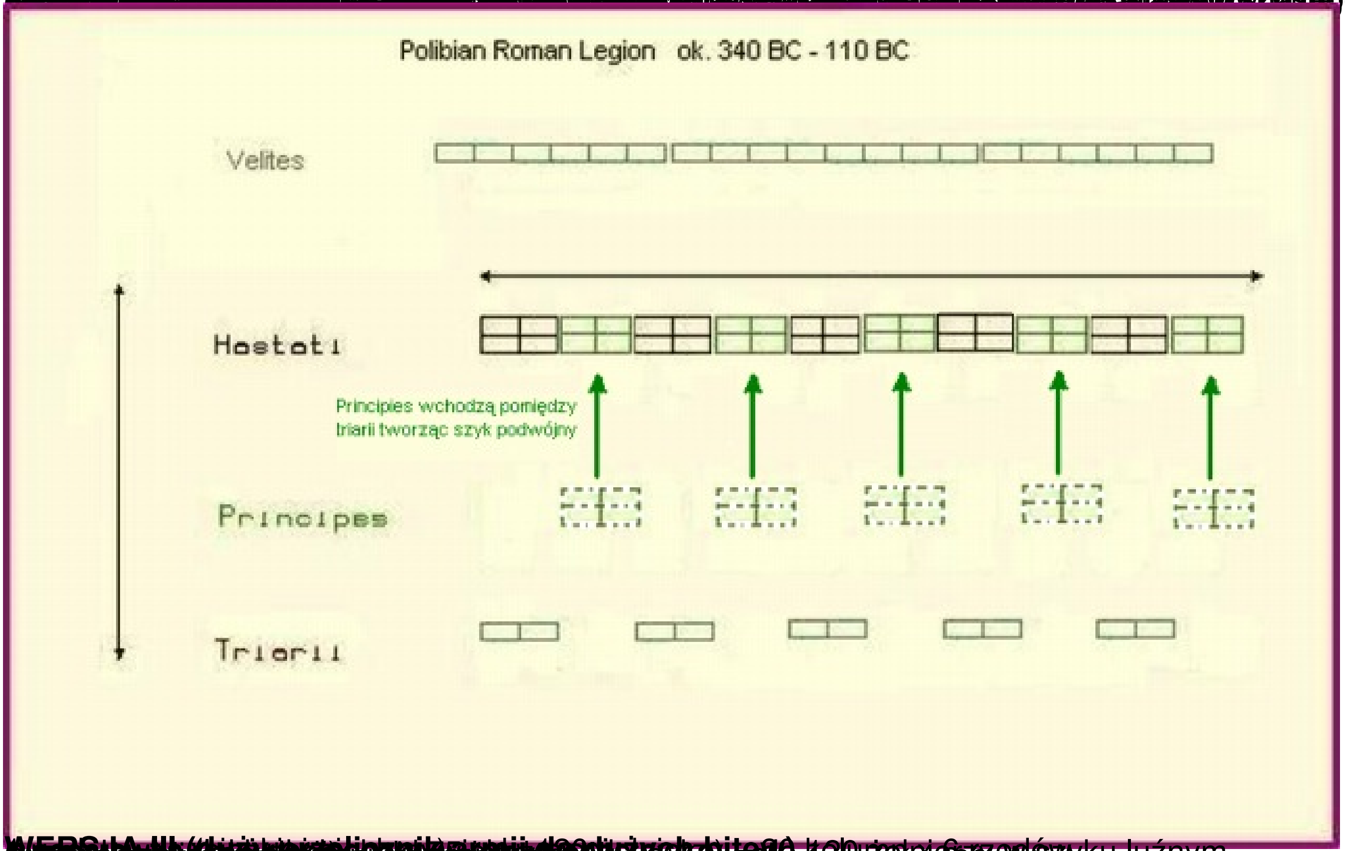
[illegible]


Polibian Roman Legion ok. 340 BC - 110 BC
Velites
Hastati
Principes wchodzą pomiędzy manipuły Hastati i tworzą tzw. szyk podwójny
Principes
Triarii
Velici uciekają

**WERSJA II (średni przelicznik: [illegible] mocno historyczny, ale i dobrze** [illegible]


Polibian Roman Legion ok. 340 BC - 110 BC
Velites
Hostati
Principes
Triarii

[illegible]


Polibian Roman Legion ok. 340 BC - 110 BC
Velites
Hostati
Principies wchodzą pomiędzy
triarii tworząc szyk podwójny
Principes
Triarii

[illegible]