



ARS Militaris

Il bollettino della
Associazione Romana di Storia Militare

Questo è il primo numero della newsletter della ARSM, un club di wargame nato nel 1975 i cui soci si incontrano due-tre sere a settimana giocando i periodi storici (e non) più diversi.

Pensiamo di pubblicare questo bollettino, di due pagine, con una frequenza mensile, dedicando ogni numero ad una battaglia che abbiamo giocato di recente.

La battaglia che vi mostriamo in questo numero è del periodo antico romano-elleni-

gione manipolare.

Secondo il regolamento, un manipolo è molto agile nel movimento ed in combattimento, ma è di piccola dimensione e viene



L'esercito Cartaginese

stico, Zamme.

Io regolamento che abbiamo usato è "To The Strongest", ed i pezzi usati sono in 28mm.

Il centro dello schieramento cartaginese è composto da celtiberi e galli, ai lati si trovano i fanti punici e le cavallerie. I romani sono organizzati secondo il modello di le-



L'esercito Romano

eliminato più facilmente di altre unità.

Il combattimento inizia sull'ala destra, con un attacco delle cavallerie cartaginese che viene fermato sul nascere dalle legioni, i fanti romani si spostano sulla sinistra dello schieramento in supporto della propria cavalleria.

La cavalleria romana pesante viene eliminata ma nulla possono né le cavallerie cartaginese, né i nobili galli né i celtiberi contro i legionari.

Le fanterie romane sono impenetrabili e



I manipoli romani

sbarrano il passo all'ala destra di cavalleria cartaginese.

La falange riesce a causare delle perdite ed incunearsi nello schieramento romano, ma si spinge troppo avanti ed i manipoli romani riescono a manovrare ed attaccare sul fianco! La situazione diventa critica sull'ala destra dello schieramento cartaginese. Tutto sembra perduto!

L'ala sinistra cartaginese riesce finalmente

ad ingaggiare il combattimento. I Numidi, che non erano riusciti ad avanzare in modo efficace, cadono sotto l'attacco della cavalleria pesante romana.

I combattimento anche qui è incerto, ma i Cartaginesi offrono un fronte compatto alle legioni, che non riescono a manovrare come sulla loro ala sinistra.

Annibale cade ferito gravemente colpito dal gladio di un coraggioso Princeps, che riesce a penetrare i fidati uomini che difendono il generale. Annibale viene portato via dal campo di battaglia.

Nonostante ciò, l'ala destra cartaginese, sentendosi perduta, riesce, con un pizzico di fortuna, a recuperare le sorti del combattimento ed a causare altre perdite al nemico.

I romani sono al limite del collasso e il comandante dell'ala sinistra, volendo vendicare il suo generale ferito, con una serie di attacchi riesce a rompere la voglia di combattere all'esercito romano.

I due eserciti si ritireranno in ogni caso nella notte nei rispettivi campi, mai violati durante la battaglia.

La mattina successiva Annibale, ferito e disteso su una lettiga ma cosciente, vedrà le truppe romane allontanarsi dal campo di Zamme. Ma la guerra non è finita!

Gli attori principali del gioco: Luca, Mauro, Mario, Stefano.



Lo scontro di cavalleria sull'ala sinistra romana.



In questa foto è rappresentata una unità di fanti cartaginesi. Secondo alcuni studiosi i cartaginesi combattevano in formazioni a falange.

Per conoscerci, per avere chiarimenti sulla battaglia o dettagli sul regolamento:

web: <http://arsmwargame.wordpress.com>; mailto: arism@gmail.com; facebook: www.facebook.com/ARSMGamer