



# Britannia korai történelme

Az alábbiak két célt szolgálnak: egyrészt bemutatják, hogyan alakult Britannia történelme a római hódítást során, másrészt illusztrálják a játék menetét.

A történelem a lehetőségekhez képest pontos. Ugyanakkor, a játék szempontjából nézve, **nem optimális** – de a játékosok előnyben vannak, hiszen tudják, mi fog később történni (például tudják, hogy a belgák fel fognak lázadni).

## I. forduló, a rómaiak köre, az invázió első része

A csatafázis megkezdése előtt így fest a térkép:

A rómaiak, ugyebár, kettő helyett hármat is léphetnek. A Brit-tengerről indulnak, így eljuthatnak Suffolkgig és Dél-Merciáig, minthogy útközben mindig túlerőben vannak. Ehhez szükséges, hogy Sussexben és Essexben 2-2 római sereg legyen, vagyis mindkét helyen kétszer annyian legyenek, mint a belgák. Hogy a Dombvidékig eljussanak, Essexben vagy Wessexben kell túlerőben lenniük. A Dombvidékről, minthogy az nehezen járható, nem mehetnek tovább. Ha mindenképp ezt akarták volna, Wessexen és Avalonon át eljuthattak volna Hwiccébe, de itt és most a civilizáltabb (romanizáltabb) délkeleti részekre koncentrálnak erőiket.

A Dombvidéket leszámítva a harcokban a rómaiaknak 4-et, 5-öt vagy 6-ot kell dobniuk, hogy elpusztítsák a belga sereget, a belgáknak pedig 6-ot, hogy kiirtsanak egy római sereget; a Dombvidéken a rómaiak is csak 6-os dobással győzik le ellenfelüket (ezért van ott három sereg, míg másutt mindenütt csak kettő).



A rómaiak határozzák el a csaták sorrendjét, és Suffolk az utolsó. Mikor már ezen a sor, a belgáknak csak négy tartományuk van, így meghódnak. Eleddig 6 belga és 1 római sereg pusztult el. (Egyébként közülük csak a Dél-Merciaknak volt elvi lehetőségük visszavonulni.)

A rómaiak erődöket építenek a meghódított tartományokban – a meghódított belgák tartományaiban nem. (Valójában nem épültek mindenfelé erődök, de ezek a játékból a római fennhatóságot és adminisztrációt is jelképezik.) Suffolkból az utak segítségével Wessexbe és a Dombvidékre vonulnak vissza seregeik.

A britek eleddig nem fejtettek ki nagy ellenállást; igazából sokan örömmel fogadták a civilizáció áldásait. Ezenkívül a játékból a belgák egyetlen nép, a valóságban azonban sok kis nép élt Anglia ezen részén, és a római invázió egyik célja az volt, hogy segítségére legyenek az itteni kliens népeknek.

A belgák meghódolásáért a rómaiak 6 pontot kapnak, a belgák pedig 2-t az elpusztított római seregért (6 csak akkor jár, ha a saját körükben végeznek eggyel).

## I. forduló, a rómaiak köre, az invázió második része

A csatafázis megkezdése előtt így fest a térkép:

A rómaiak Wales elfoglalására indultak, részben azért, mert Caratacus, az ellenálló britek vezére, ide menekült. Fő csapásuk épp ezért az északabbi részekre irányult, mert Caratacus erre talált menedéket.

A rómaiakat az úthálózat segíti, de a nehezen járható terep megállítja őket, így nem ereszkedhetnek le Wales síkságaira. Ezenfelül, hogy eljussanak Clywdbe, túlerőben kell lenniük a Walesi határvidéken.

A csatákat délről északra haladva vívják meg, remélve, hogy a walesiek, mikor már csak öt tartományuk marad (Cornwall, Dyfed, Gwynedd, Clywd, Powys), meghódnak. Azonban a walesiek keményen ellenállnak, és nem hódnak meg (ez a játékból nem igazán bölcs döntés, de most azt jelképezi, hogy a rómaiak nehezen boldogultak Walesben). Végül a walesieknek csak három tartományuk maradt, a rómaiak pedig erődöket építenek az újonnan elfoglalt tartományokban. Ha a walesiek meghódítottak volna, akkor a Clywdben és Powysban lévő római seregek az utak segítségével más tartományokba vonultak volna át.





A devoni és a clywdi walesi sereg életben maradt, visszavonulva Cornwallba, illetve Gwyneddbe; a többi, miként egy római sereg, elpusztult (ezért 2 pontot kapnak a walesiek). A Walesi határvidéken harcoló brigant sereg megsemmisült. Ezenfelül egy római sereg Dél-Merciában maradt (*a képen tévesen Essexben*).

Most a belgák köre következik. Azonmód felláznak. Négy tartományuk van, ebből egy nehezen járható, ez 7 lakosságpont. Egy sereget kapnak, jelzőjük pedig a lakosságsáv 1-es mezőjére kerül. Ezenfelül megkapják Boudiccát és még egy sereget. Összes új egységüket Suffolkra rakják, és – ahogy az a térképen látható – Boudicca három sereggel Dél-Merciában támad, két sereg Essexre, egy Kentre ront. Kentbe azért juthatnak el, mert Essexben túlerőben vannak. Kentbe csak Suffolkról juthat el sereg, de a Lindsey-ből és Norfolkból érkezők eljuthatnak Essexbe.

Egy valódi játékban a rómaiak valószínűleg e három tartomány mindegyikében hagynak egy-egy sereget, és a belgák is csak egy vagy két tartományt támadnak, nem hármat. Néha a belgák egy (vagy akár két) sereget Lindsey-ben hagynak, egyrészt, hogy győzelmük esetén ne népesedjenek túl, másrészt abban a reményben, hogy ott életben maradhatnak a rómaiak kivonulásáig.



Essexben a belgák dobásai 3 és 5, az utóbbi elegendő a római erőd elpusztításához. A római erőd dobása 4, ami nem talált (ugyanazzal egy római sereg talált volna). Kentben a két fél ereje egyenlő, de a szerencse a belgáknak kedvez: sikerül elpusztítani az erődöt, és a seregük is megmarad.

Dél-Merciában jóval keményebb a harc. A belgák dobásai 2, 3 és 4, ami a vezér miatt 3-nak, 4-nek és 5-nek számít. De a római sereg elpusztításához 6-os dobás kell, így a rómaiak nem veszítenek egységet. A római sereg dobása 2, az erődé 4, ezek sem találtak (a rómaiak két kockájával külön-külön kell dobni, mert a sereg és az erőd nem ugyanannyival talál). Sem a rómaiak, sem a britek nem kívánnak meghátrálni.

Az újabb dobásoknál a belgák eredménye 1, 4 és 5 – vagyis a vezér miatt 2, 5 és 6. A 6-os dobás elpusztítja a római sereget, az 5-ös az erődöt (hiszen már nincs sereg). A római sereg dobása 4, az erődé 5, vagyis két belga sereg megsemmisül.

A belgák összesen három római erődöt romboltak le (ezeket át kell fordítani másik oldalukra - *az alanti képekről ezek lemaradtak*), valamint egy sereget irtottak ki *saját körükben az I. fordulóban*, így összesen 24 győzelmi pont jár nekik!

## I. forduló, a többi nép köre

Az alanti kép a többi nép köre utáni helyzetet mutatja:

A walesiek 5 lakosságpontot kaptak, ami kevés egy sereghez. Vakmerően támadást intézhettek volna három sereggel Powys ellen, de inkább a védekezés mellett döntöttek.

A brigantok 14 lakosságpontot kaptak, vagyis kaptak két sereget, lakosságjelzőjük pedig a 2-es mezőre került.

A kaledónok jelzőjüket a 3-as mezőre rakták; más egyebet nem csináltak a körben.

A piktek 7 lakosságpontot kaptak, vagyis kaptak egy sereget, jelzőjük pedig az 1-es mezőre került.

E népek egyike sem támadott. Egy valódi játékban előfordulhat, hogy a brigantok támadásba lendülnek, és az is megtörténhet, hogy a piktek megtámadják Caithnesst (vagy épp a kaledónok kiűrik azt).



## II. forduló, a rómaiak köre

A rómaiak nem számolnak lakosságpontokat. Tizenhárom seregük van, így nem kapnak erősítést.

A rómaiak a belgákat támadják, valamint meghódításra igyekeznek bírni a walesieket. Seregeik zöme a belgákra ront. Egyik seregük Észak-Mercian és Suffolkon keresztül vonul Essexbe, így az első két tartományban erőd épül, ezzel elvágva a belgák visszavonulásának útját. Emellett Lindsey-be is bevonul egy római sereg, ott is épül erőd.

Az ütközetekben elpusztul az összes belga, valamint két római sereg. A belgák 4 győzelmi pontot kapnak a két római seregért, a rómaiak pedig 6-ot Boudicáért. Ahol már vannak elpusztított erődök, oda a rómaiak nem építenek újabb erődöket.

A walesiek behódolnak, és a Walesben harcoló római seregek az utak segítségével a brigant határra vonulnak.

A kör végén annyi római sereget kellene kivonni, hogy csak 12 maradjon – de amúgy is csak 11 van a táblán, így egyet sem kell kivonni.

## II. forduló, a többi nép köre

Először a belgák jönnének, de ők már megszűntek létezni.

A meghódolt walesiek azt kérik a rómaiaktól, hogy hadd kapják meg teljes lakosságpontjukat. A rómaiak beleegyeznek, és a walesiek az eddigi 5 pontjukhoz még 5-öt kapnak. Jár nekik egy sereg, amelyet Dyfedbe raknak le, valamint jelzőjük a 4-es mezőre kerül. (Ha még egy seregük lenne, a túlnépesedés okozna gondokat, hiszen három tartományukban összesen legfeljebb hat seregük lehet. De legalább felkészülten várják az ír rablókat.)

A valóságban a brigantok elég sokáig semlegesek maradtak a rómaiakkal szemben, de végül a Róma-párti és –ellenes brigantok belső konfliktusa háborúba sodorta őket a Birodalommal. A brigantok megint 14 lakosságpontot kapnak, ami összesen 16-ot jelent: két sereg jár nekik, és marad 4 lakosságpontjuk. Felkészülnek arra, hogy megnehezítsék a rómaiak dolgát. (Megjegyzés: A játékban valójában csak 11 brigant sereg van, így csak egy sereget kapnának, jelzőjük pedig az 5-ös mezőre kerülne.)

A kaledónok kapnak egy sereget, amelyet Caithnessre raknak.

A piktek félnek a római hódítók közeledtétől, és seregeiket ennek megfelelően csoportosítják.

## III. forduló, a rómaiak köre

A rómaiaknak tizenegy seregük van, így nem kapnak erősítést. Négy sereggel Yorkba vonulnak, így ott túlerőben vannak. Hat seregük továbbvonul innét, négy Berniciában marad (túlerő), kettő pedig Lothianig tör előre (*a képen csak egy látszik*). Három seregük Chesire-t támadja. (A felvonulás közben a Lindsey-ben lévő sereg előbb Norfolkba lép, onnét Suffolkba, onnét az utakon Észak-Merciába, onnét harmadik lépésével Yorkba, így Norfolkot is megszerzik a rómaiak.) A rómaiak nem rendelkeznek elegendő erővel ahhoz, hogy meghódolásra kényszerítsék a brigantokat – ezért húzódik a brigant „fal” Chesire-től Yorkig –, de elég jó helyzetbe kerülnek az esetleges brigant támadások visszaverésére.

Egy valódi játékban a rómaiak valószínűleg kísérletet tesznek a brigantok meghódoltatására a III. fordulóban, hogy még több győzelmi ponthoz jussanak.

A valóságban a rómaiak i. sz. 80 körül érték el a pikteket. A játék kronológiája és a valódi események kronológiája nem ugyanaz – ha az lenne, néhány fordulóban alig történne bármi is.

