

AVEC INFINI REGRET III

La battaglia di Moncontour



Introduzione

Potremmo considerare **Avec Infini Regret III** il dodicesimo “volume” di una serie chiamata “Musket and Pike Battle System” ideata dall’americano Ben Hull (un autore “veterano” nel campo dei wargames): questa serie ha preso in esame il periodo rinascimentale e soprattutto le battaglie della guerra dei Trent’anni e della Guerra Civile in Inghilterra.

Il primo volume (edito da GMT nel 2002) si intitola **This Accursed Civil War** e ci offre 6 battaglie della guerra civile che sconvolse l’Inghilterra dal 1630 al 1644 (più una settima apparsa sulla rivista C3i). Fu praticamente in quel periodo che Ben propose a Vae Victis il gioco **Paris vaut bien une messe** basato su un regolamento semplificato del gioco precedente e con il quale venivano simulate tre battaglie delle Guerre di Religione in Francia nel 1562.

Da quel momento in poi Ben Hull proseguì la sua serie con GMT pubblicando quattro volumi sulla guerra dei 30 anni (**Sweden Fights On**, con 4 battaglie, **Under the Lily Banners**, con 5 battaglie, **Gustav Adolf the Great**, altre 5 battaglie e **Saints in Armor**, con 6 battaglie) ed uno sulla guerra scandinava del 1675-1679: **Nothing Gained but Glory** (con 7 battaglie).

Nel frattempo però alcuni autori francesi ripresero le regole semplificate e svilupparono una serie parallela dedicata in gran parte alle guerre di religione che sconvolsero la Francia per 25 anni, dal 1562 al 1587, ma con alcune eccezioni. Nel 2102 uscì infatti **Nieuport 1600**: si tratta di una battaglia sulla Guerra degli 80 anni che le Fiandre ed i suoi alleati intrapresero contro la Spagna (che ufficialmente aveva il dominio su queste terre) e che fu pubblicato sul numero 105 di Vae

Victis, seguito nel 2014 da **Kircholm 1605** (scontro fra polacchi e svedesi nella guerra che oppose le due nazioni dal 1600 al 1611).



Foto 001 – Dipinto della Battaglia di Moncontour.

Sempre nel 2014 uscì di un Hors Série pubblicato sempre da Cérigo Editions (la casa editrice di Vae Victis) nominato “**Avec Infini Regret**” (che potremmo tradurre ”con infinito dispiacere”): la versione semplificata della serie arrivò a maturazione con questo volume e le tre battaglie che il gioco contiene sono di grande interesse per capire meglio la situazione delicata della Francia durante le guerre di Religione che la devastarono dal 1562 al 1587.

Nel 2016 uscì il secondo volume (**Avec Infini Regret II**) con altre 3 battaglie, ed infine nel 2020 eccoci finalmente a **Avec Infini Regret III**, dedicato esclusivamente alla battaglia di Moncontour (3 Ottobre 1569) di cui faremo una presentazione un po’ più dettagliata nelle righe che seguono.

I Componenti



Foto 002 – I componenti di Avec Infini Regret III.

Il gioco fa parte della collezione “Fuori Serie” (o, se preferite il titolo originale, Hors Série, chiamata anche “Collection Jeux d’Histoire”) e come tutti i wargames che lo hanno preceduto viene confezionato in una speciale cartellina di cartone: essa contiene un regolamento in due lingue (francese e inglese), due mappe ad esagoni nel formato “A2” una fustella con 216 unità da staccare (15x15 mm) ed una scheda di cartoncino (patinato) con tutte le tabelle (in francese ed inglese).

Il regolamento è spiegato in 12 pagine e ci vengono offerti due scenari: il “Combattimento fra le avanguardie” utilizza il retro di una sola delle mappe ed una manciata di unità, e serve soprattutto per imparare le regole; la “battaglia di Moncontour” utilizza invece il fronte di entrambe le mappe (per ottenere un campo di battaglia di 590x830 mm) e tutte le unità fornite.

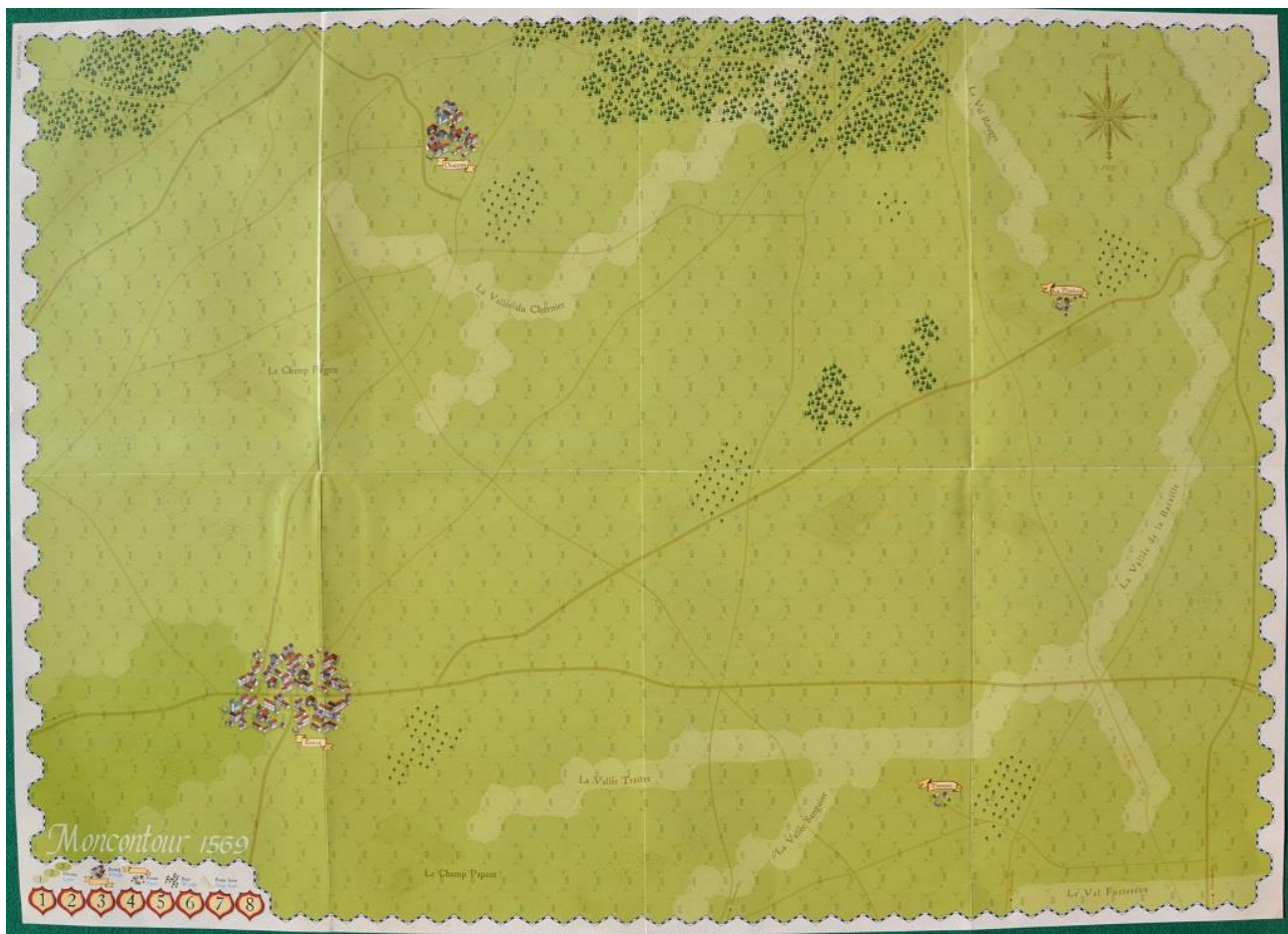


Foto 003 – La mappa della battaglia di Moncontour.

Il regolamento è stato costantemente aggiornato nel corso degli anni e quello presentato qui è valido anche per tutte le battaglie precedenti della... serie francese. Esso prevede una sequenza di gioco così articolata:

- – All’inizio della battaglia si assegnano gli ordini di base a ciascuna “ala” dello schieramento;
- – Poi si stabilisce chi ha l’iniziativa prima di ogni turno: si verifica quante sono le unità con gli ordini attuali e chi ne ha di più farà la prima attivazione;
- – Il giocatore attivo designa un’ala del suo schieramento per farla manovrare sul campo di battaglia, ma il suo avversario può tentare di prevenire questa attivazione e muovere per primo (tramite lancio di dado su una speciale tabella);
- – L’ala attivata può cercare innanzitutto di cambiare i suoi ordini, se necessario (in base alle caratteristiche del comandante che la guida) per poi muovere e combattere;
- – Il giocatore, finito il turno, può tentare di riattivare l’unità che ha appena mosso per eseguire una seconda attivazione e poi, sempre se ci riesce, anche per una terza (ed ultima);
- – Quindi si procede con l’attivazione di un’altra formazione, determinando quale ala potrà muovere, ecc.
- – terminate le attivazioni si procede con la fase di “rotta” (le unità in questo stato devono allontanarsi dal nemico) e con le operazioni di fine turno (rigirando i Comandanti attivati e le unità di artiglieria che hanno sparato): poi si ricomincia.

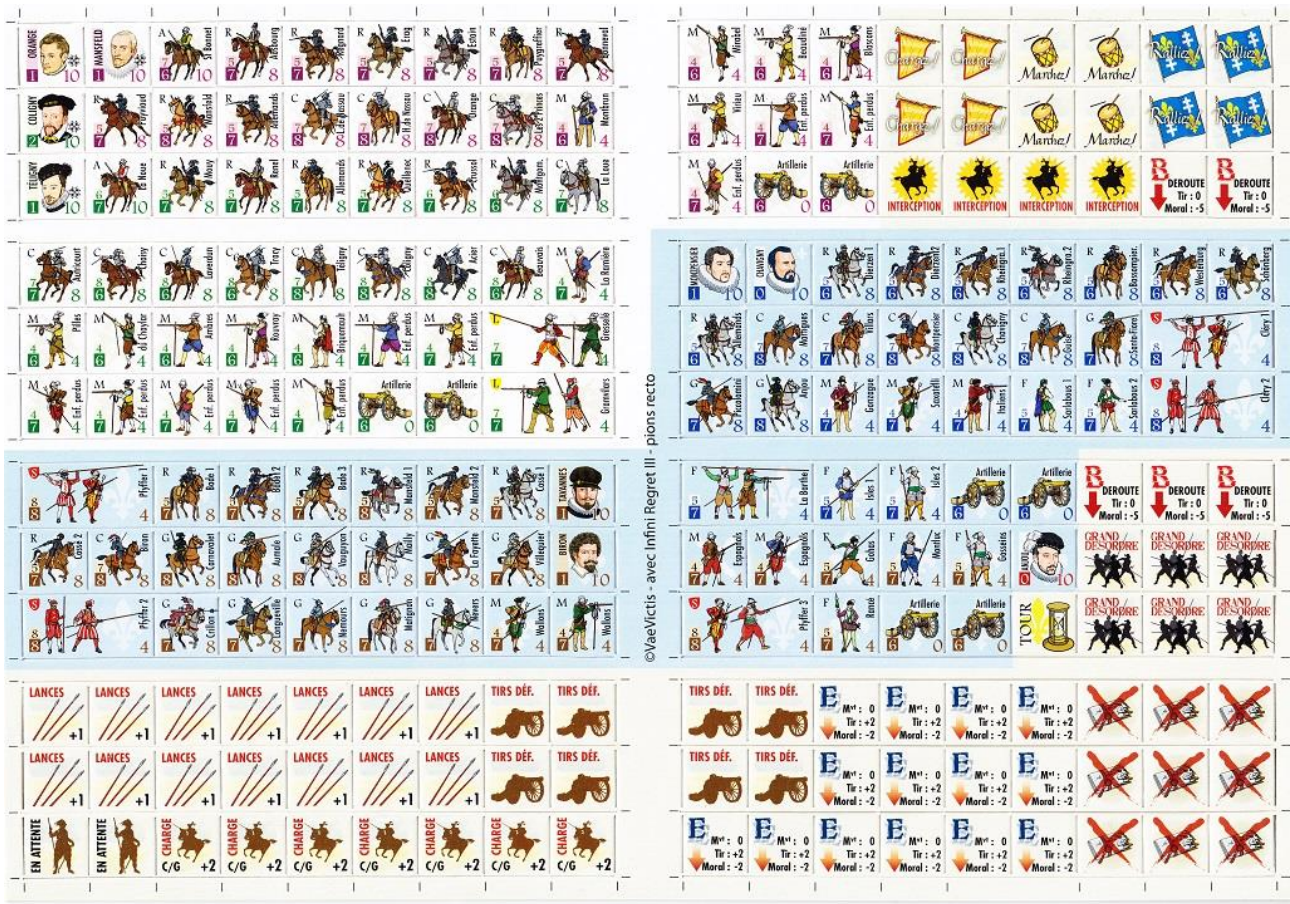


Foto 004 – Le unità ed i Marcatori del gioco.

Le unità sono davvero molto ben illustrate e sulla pedina troviamo tutte le informazioni necessarie: tipo (A=Archibugieri, M= Milizia, ecc.), morale (il numero grande in basso a sinistra), capacità di tiro (il numero piccolo sopra al morale), capacità di movimento (il numero in basso a destra) e nome dell'unità. Il colore che evidenzia il morale indica anche le formazioni di appartenenza ed è lo stesso che appare nelle pedine dei rispettivi Comandanti, i quali mostrano solo la loro "capacità di comando" (a sinistra) e di movimento (a destra).

Per muovere una unità si usa il meccanismo classico da esagono ad esagono, con eventuali penalità dovute al terreno attraversato: qui però il nemico ha la possibilità di fare un movimento di reazione (sotto certe condizioni), mentre le unità "doppie" (come i "Tercios" spagnoli) hanno qualche difficoltà in più perché devono considerare il terreno di entrambi gli esagoni e per girarsi ci mettono ... una vita.

Le unità di tiratori hanno la capacità di sparare durante il movimento ad unità nemiche che possono vedere (al costo di 2 punti movimento): l'artiglieria può sparare fino a 10 esagoni di distanza (7 nella battaglia completa) ma ovviamente più il bersaglio è lontano e meno saranno le chances di colpirlo (si lancia un dado D10 che colpisce con 2 o più a distanza "1" e solo con 9 o 10 a distanza "7").

TABLE DES INTERACTIONS ET DES MODIFICATEURS

ATTAQUANT	G	H/C	R	A/K	E	S	L	T	B	F/N	M
G	0	-1	0	+1	+2	-2	-2	-2	-1	-1	+1
H/C	0	0	+1	+2	+2	-2	-2	-2	-1	-1	+1
R	-1	-1	0	+1	+2	-3	-3	-3	-2	-2	+1
A/K	-2	-2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0
E	-2	-2	-2	0	0	0	0	0	0	0	0
S						0	0	0	+1	+1	+3
L						0	0	0	+1	+1	+3
T			-2			0	0	0	0	+1	+3
B			voir 11.6a			-1	-1	0	0	0	+2
F/N						-1	-1	-1	0	0	+2
M						-3	-3	-3	-2	-2	0

0 et 0 Ennemis héréditaires [11.8]
0 Uniquement si l'unité d'infanterie est brisée [11.6b]

Autres modificateurs au dé en mêlée [11.3]
+/- Différence de moral [Attaquant - Défenseur]
+/- Interaction entre unités [Table des interactions]
+ Valeur de commandement d'un commandant attaquant
- Valeur de commandement d'un commandant défenseur

+2 bonus de charge pour G, H et C
+1 bonus de lance pour G et H en attaque (lors de la première mêlée uniquement)
+1 par unité en soutien (max. 5)
+1 si une unité double attaque une unité ennemie dans son hex de front central et que ses 2 autres hexes de front sont vides de toute unité ennemie
+1 par prise de flanc ou arrière (par hex)
+ Terrain du défenseur

TABLE DE COMBAT

DÉ	ATTAQUANT	DÉFENSEUR
-2 ou moins	A 4 Poursuite	-
-1	A3 R2 Poursuite	-
0	A2 R2	D1
1-2	A1 R2	D1
3-4	A1 R1	D1
5-6	A1	D1 R1
7-8	A1	D1 R2
9	A1	D2 R2
10	-	D3 R2 Poursuite
11 ou plus	-	D 4 Poursuite

TABLE DES TIRS - MODIFICATEURS

Réussite
Test de moral = 1D10 + le surplus par rapport au nombre pour toucher.
Exemple : la valeur pour toucher est de 6, un 8 est obtenu = + 2 au dé du Test de moral
Tir défensif sur de la cavalerie : -1
Dépense de points de mouvement additionnels (jusqu'à 2 PM) : +1 / +2
Tir dans un flanc ou arrière de l'ennemi : +1
+/- Terrain occupé par la cible

TABLE DES TIRS D'ARTILLERIE

DÉ	PORTÉE				
	1	2	3	4	5
Pour toucher	2+	3+	4+	5+	6+
DÉ	6	7	8	9	10
Pour toucher	7+	8+	8+	9+	9+

Moncontour uniquement

DÉ	1	2	3	4	5	6	7
Pour toucher	2+	3+	5+	6+	7+	8+	9+

Modificateurs au dé
+/- Terrain occupé par la cible
Tir d'artillerie sur de la cavalerie : -2
Tir défensif sur de la cavalerie : -1
Tir sur l'arrière ou le flanc de l'ennemi : +1

Chargez ! : Toutes les unités doivent finir leur mouvement plus proche (d'au moins un hex) de l'unité ennemie la plus proche. Si une unité est déjà adjacente à l'ennemi, elle ne peut pas s'en éloigner mais peut changer d'orientation et/ou effectuer un tir offensif. Aucune unité ne peut se rallier.
Marchez ! : Les unités peuvent bouger mais ne peuvent pas devenir adjacentes à l'ennemi. Les unités adjacentes à leur commandant d'aile ou empièées avec lui peuvent tenter de se rallier (celui-ci ne pourra pas bouger dans ce cas, voir 5.2). Une unité déjà adjacente à l'ennemi peut tirer.
Ralliez ! : Les unités peuvent bouger mais ne peuvent pas finir leur mouvement plus proche de l'ennemi. Toutes les unités peuvent tenter de se rallier. Une unité déjà adjacente à l'ennemi peut tirer.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	COÛT ET EFFETS
Terrain clair, Jardin	1 PM
Pente	+1 PM (vers le niveau supérieur uniquement). Une unité en défense en haut d'une pente bénéficie d'un modificateur au dé de -1 en mêlée
Pente forte	+1 PM (dans les deux sens), toute unité subit une dégradation d'état. Pas de mêlée
Haie	+1 PM
Bourg*	2 PM. Une unité de cavalerie subit une dégradation d'état. Pas de bonus de charge. Une unité située dans un tel hex. inflige un modificateur au dé de -2 au tir de son adversaire. Une unité en défense dans un tel hex. bénéficie d'un modificateur au dé de -1 en mêlée
Grande ferme*	1 PM. Pas de bonus de charge. Une unité située dans un tel hex. inflige un modificateur au dé de -1 au tir de son adversaire. Une unité en défense dans un tel hex. bénéficie d'un modificateur au dé de -1 en mêlée
Bois*, Palissade	2 PM. Une unité de cavalerie subit une dégradation d'état. Pas de bonus de charge. Une unité située dans un tel hex. inflige un modificateur au dé de -1 au tir de son adversaire
Marais	2 PM. Toute unité subit une dégradation d'état. Pas de bonus de charge
Ruisseau/Fossé	+1 PM. Pas de bonus de charge. Une unité en défense derrière un tel côté d'hex. bénéficie d'un modificateur au dé de -1 en mêlée
Rivière, Ville*, Etang	Infranchissable

* Terrain bloquant pour la LdV [10.2]

CHANGEMENT DES ORDRES

ORDRE ACTUEL	ORDRE DESIRÉ		
	Chargez !	Marchez !	Ralliez !
Chargez !	-	2 ou -	5 ou -
Marchez !	4 ou -	-	4 ou -
Ralliez !	1 ou -	3 ou -	-

Modificateurs au dé
- Valeur de commandement du commandant d'aile (si non adjacent à une unité ennemie non-brisée)
+1 si le commandant d'aile est adjacent à une unité ennemie non brisée
-1 pour une aile de cavalerie qui veut passer en Chargez !
+1 pour une aile de cavalerie qui veut passer en Marchez !
-2 pour passer en Ralliez ! si plus de la moitié des unités de l'aile sont Ebranlées, Brisées ou éliminées (on ne tient pas compte des unités d'artillerie)

RÉACTIVATION/PRÉEMPTION/INTERCEPTION

Ordre actuel	Réactiver	Préempter	Intercepter
Chargez !	3 ou -	4 ou -	5 ou -
Marchez !	2 ou -	3 ou -	3 ou -
Ralliez !	Interdit	Interdit	Interdit

Modificateurs de réactivation/préemption
- Valeur de commandement du commandant d'aile (si non adjacent à une unité ennemie non-brisée)
-1 pour une aile de cavalerie
+1 si le commandant de l'aile est adjacent à une unité ennemie non-brisée
Modificateurs applicable à l'interception
- Valeur de commandement du commandant d'aile si empièé avec l'unité
-1 si le moral original est de 8
+1 si le moral original est de 6 ou moins
-1 pour les unités de type G, H, K ou E
+1 si l'unité est en désordre

ORDRES

Foto 005 -La scheda con tutte le tabelle.[/caption]

Tutte le unità vanno schierate con la parte davanti orientata verso un vertice: i due esagoni adiacenti al vertice costituiscono allora il suo "fronte" ed essa potrà (ma non è obbligatorio) attaccare tutti i nemici che vi si trovano.

Per prima cosa, in caso di combattimento, il difensore ha diritto (se lo ritiene utile) ad una “reazione”, poi tocca al giocatore attivo (se gli rimangono ancora unità) eseguire la sua fase, sapendo che un’unità nemica può essere attaccata da più unità amiche che gli siano adiacenti.

Dovrà essere indicata per prima cosa l’unità che “guida” l’attacco e si useranno le sue caratteristiche per calcolare eventuali modificatori: differenza di Morale, interazione fra vari tipi di unità (cavalleria contro fanteria, ecc.), numero di unità che sostengono l’attacco, attacco sui fianchi o sul retro, presenza del comandante, ecc.

Si lancia poi un dado “D10” e si verifica il risultato sull’apposita tabella che tiene conto dei modificatori appena calcolati e che può comportare esiti per entrambe le fazioni sotto forma di “passi” persi (potendo così causare disordine, disorganizzazione, unità scosse, unità in rotta) e/o di esagoni di ritirata (con eventuali inseguimenti). Naturalmente è possibile cercare di recuperare le unità in disordine lanciando un dado sul loro morale o impilandole con un comandante.



Foto 6 - La copertina del gioco.

La vittoria si assegna ai... punti: i giocatori ricevono 1 PV per ogni unità nemica fuori gioco con morale "7" o 2 PV se ha morale "8" o più, aggiungendo 1 PV per ogni comandante nemico eliminato (3 PV per Coligny o Anjou).

Ho già provato alcune delle battaglie dei primi due volumi e mi sono sembrate molto interessanti, anche se il tempo necessario a terminarle è piuttosto lungo. Quindi adesso proverò a dedicare qualche sessione a Moncontour e poi, se sarà il caso, ne riparleremo.

Titolo: Avec Infini Regret III

Edito da: Cérigo Editions

Anno: 2020

Autori: Florent Coupeau e Laurent Closier

Artisti: Pascal Da Silva e Christophe Camilotte

Numero di giocatori: 2