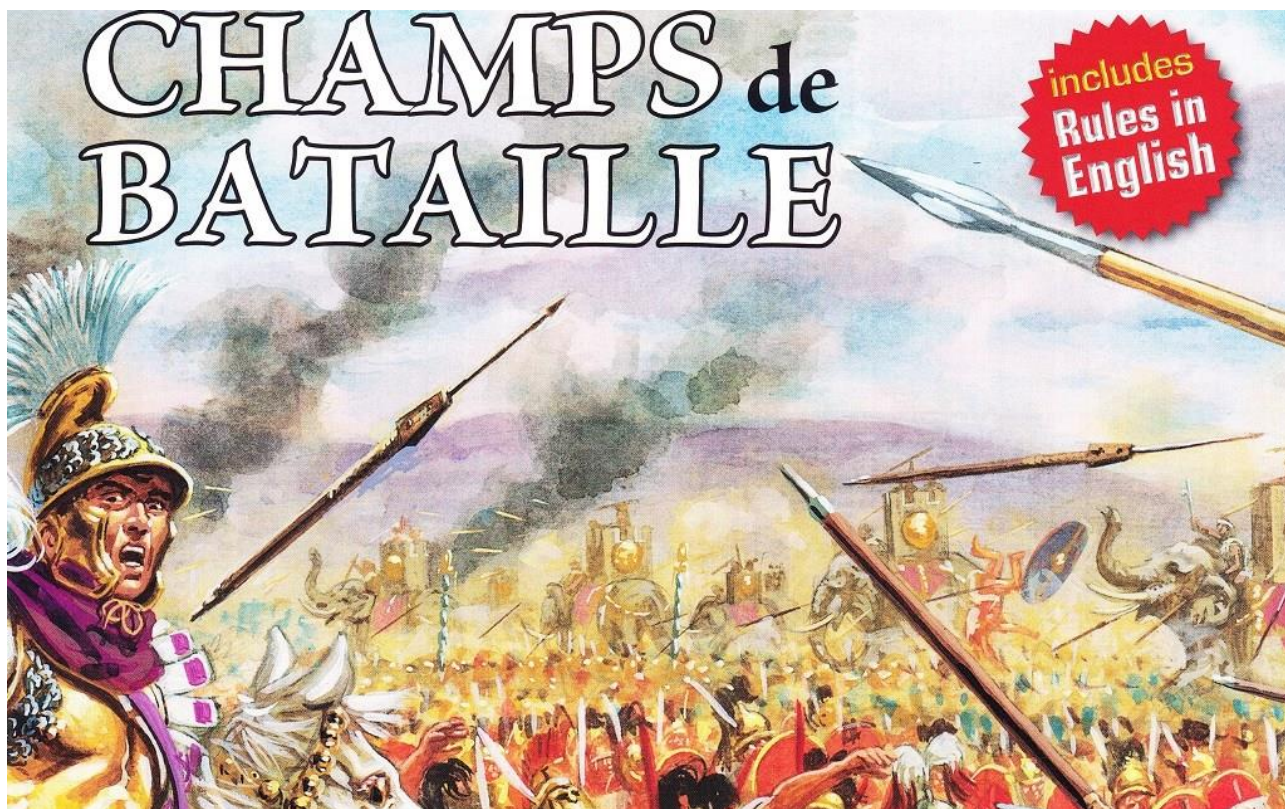


CHAMPS DE BATAILLE

Battaglie tattiche dall'Antichità dai Successori di Alessandro Magno alle Guerre di Pirro



I WARGAMES E BALENA LUDENS

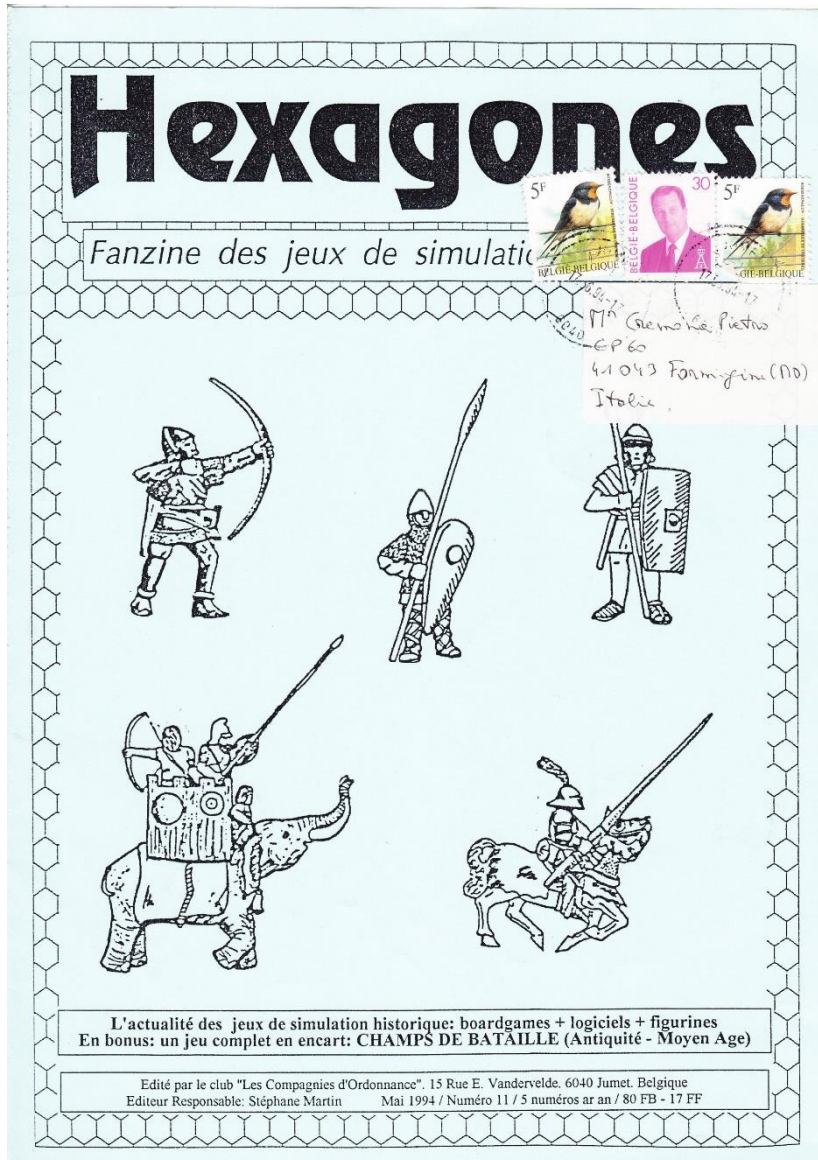


Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo, dopo averlo provato per la prima volta, o... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.

Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di “trasferirle” su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione



Era il 1994 quando il numero 11 della fanzine belga “Hexagones” decise di pubblicare un wargamein allegato, ideato dal capo-redattore della rivista (Stephan Martin) e basato sul regolamento per miniature DBM adattato al gioco da tavolo ed intitolato **Champs de Bataille: Antiquité-Moyen Age**.

Due anni più tardi Théophile Monnier (il primo caporedattore di Vae Victis) e Nicolas Stratigos (attuale proprietario dei diritti sulla rivista) decisero di riprendere il sistema e pubblicarono **Champs de Bataille: Les ages Sombres**, che trattava le battaglie di Soissons (486 dC) e Poitiers (732 DC), dando così il via ad una vera e propria serie, con nuovi eserciti nei numeri successivi, battaglie antiche, ecc.

Come è già successo per altri wargames pubblicati da [Vae Victis](#) quando ancora le pedine erano da incollare su cartoncino e ritagliare col cutter, anche questo è stato oggetto di una revisione e ci viene ora ripresentato con il titolo di **Champs de Bataille** (sottotitolo: Les Diadoques-Pyrrhus-La Deuxième Guerre Punique).

La nuova edizione comprende anche quattro scenari e una lunga lista con la composizione di decine di eserciti nel periodo che va dalle guerre di successione di Alessandro al 200 D.-C.

Il gioco è confezionato con una piccola carpetta di cartoncino (come per tutti gli “Hors Série” di Vae Victis) all’interno della quale troviamo una plancia con 216 pedine 15x15 mm pre-tagliate (che mostrano sul Lato A le unità dei Diadochi e sul Lato B quelle Romane e Epirote), una mappa ad esagoni completamente “vuota” (sulla quale potranno però essere posati degli inserti di cartone per aggiungere elementi di terreno come fiumi, boschi, montagne, ecc.) e tutte le tabelle necessarie. Istruzioni e tabelle sono in due lingue (francese e inglese).



Foto 2 – I componenti di Champs de Bataille.

Come ho già accennato, la base iniziale del gioco era il regolamento britannico DBM (De Bellis Multitudinis del ;London Wargame Research Group) che Stéphane Martin ha adattato ad una mappa ad esagoni, trasformando poi le “basette” delle miniature in “pedine” quadrate sulle quali vengono riportati alcune indicazioni per riconoscere il tipo di unità, la sua qualità, il potenziale di Combattimento e la capacità di movimento.

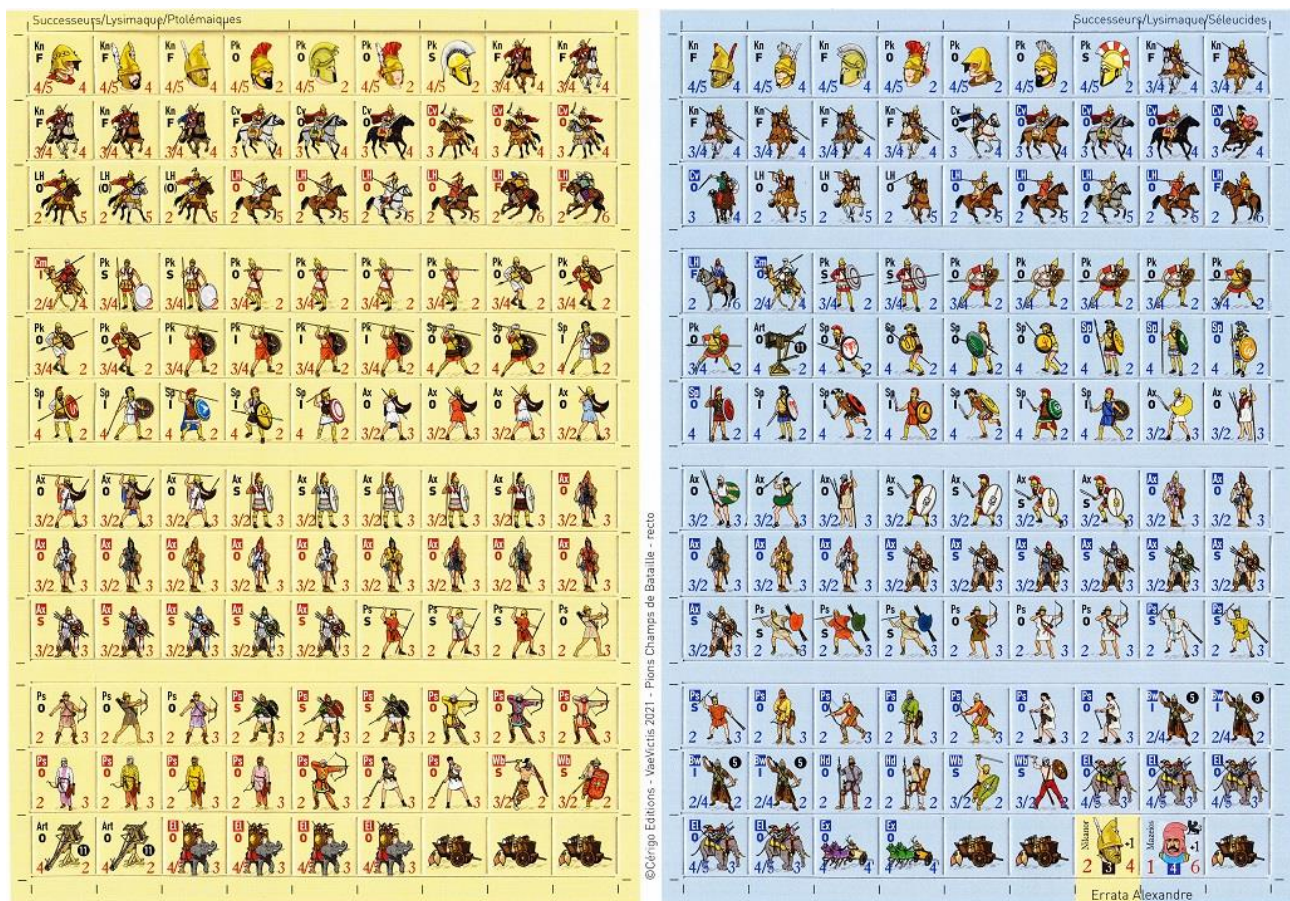


Foto 3 – Lato A della plancia dei counters, con le unità dei Diadochi.

Con una scelta un po' "discutibile" Cérigo ha deciso di stampare i counters di **Champs de Bataille** (sempre molto belli graficamente) su entrambi i lati della fustella per rappresentare unità differenti: scrivo "discutibile" solo perché diventa piuttosto difficile organizzare le unità delle diverse nazioni senza riuscire a tenerle separate, e saremo poi costretti, prima di ogni battaglia, a schierare tutti i counters sul tavolo dal lato giusto, ed estrarre solo quelli che ci interessano.

Ad ogni modo questa scelta non ci impedirà di giocare, così sul lato A possiamo vedere gli eserciti di Lisimaco, Tolomeo e Seleuco (Foto 3) da utilizzare per le guerre dei Diadochi: Alessandro il Grande morì prima di nominare un successore ed i suoi Generali (ed i loro discendenti), dopo la sua scomparsa (nel 323 AC) se le suonarono di santa ragione per 47 anni (fino al 276 AC) per spartirsi la sua eredità. Al termine di questa lunga guerra però si consolidò un sistema politico molto forte che durò finché i Romani non vennero a scombussolare tutto.

Il gioco ci offre due battaglie di questo periodo: quella di Paretacene (317 AC) che vide di fronte Antigono ed Eumene, mentre quella di Gaza (312 AC) simula l'affrontamento degli eserciti di Demetrio e Tolomeo.

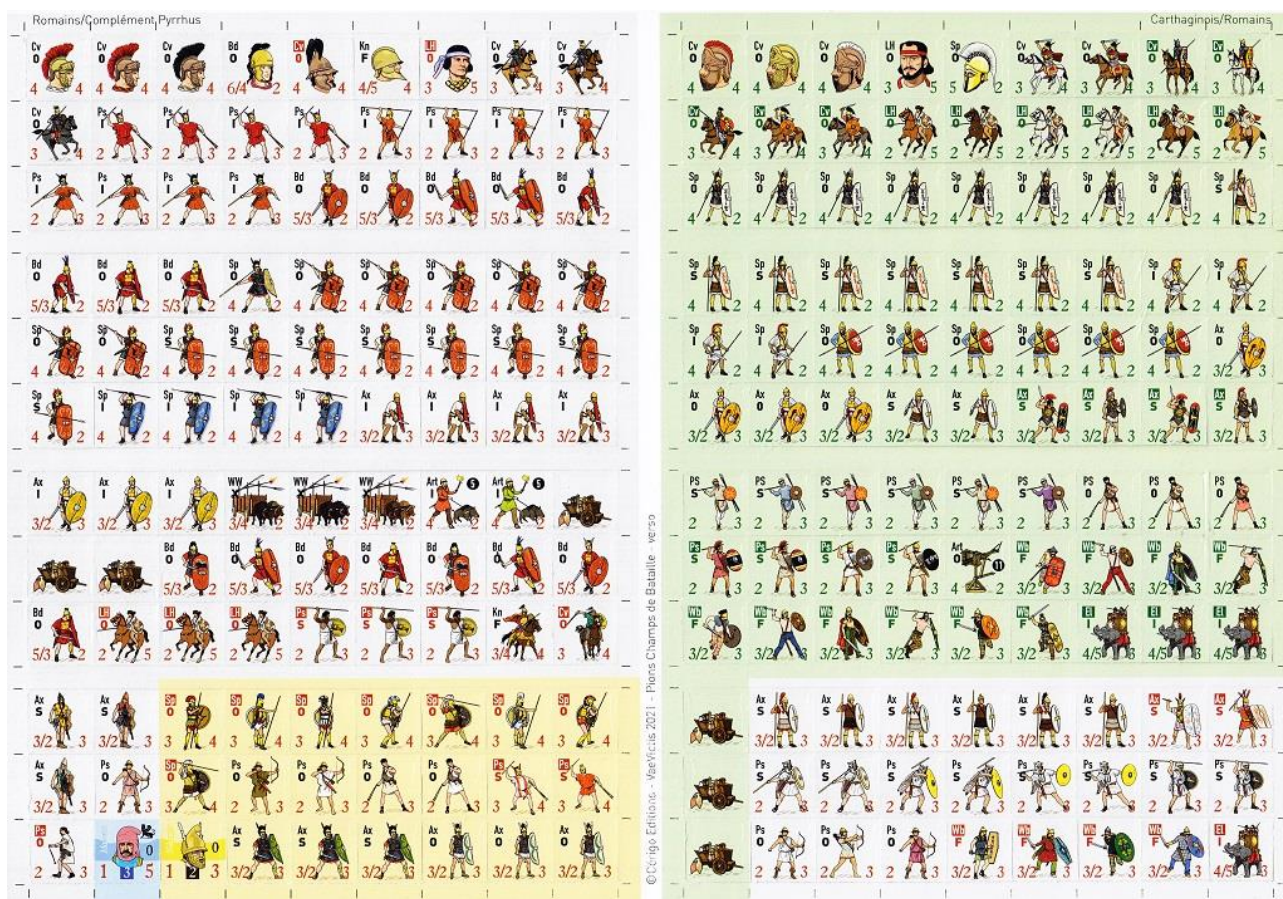


Foto 4 – Lato B della plancia dei counters, con le unità di Romani ed Epiroti.

Sul retro della fustella sono stampate invece le unità di Romani, Epiroti e Cartaginesi, con le quali potremo ricreare altre due battaglie: quella di Ausculum (279 AC) fra Romani ed Epiroti e quella di Ilipa (206 AC) che vide l'astro nascente di Roma, Publio Cornelio Scipione, mettere praticamente fine al dominio cartaginese in Spagna.

Ogni battaglia di **Champs de Bataille** comincia “preparando” il campo, ovvero piazzando sulla mappa (se necessario) le tessere “terreno” richieste dallo scenario. La sequenza di gioco è un po’ diversa da quella di tanti altri wargames perché viene mutuato da DBM il sistema dei Punti Azione (PA), ed ecco come funziona:

- **Determinazione dei PA** - Il giocatore “attivo” verifica per prima cosa la quantità dei PA disponibili lanciando un dado “D6” per ciascuno dei suoi “corpi d’armata” (solitamente da 2 a 4 per esercito) ed assegna poi uno dei dadi a ciascun comandante.
- **Movimento** - I PA rappresentano le capacità di comando dei vari generali e servono a fare muovere le unità (o a trattenerle nel caso di truppe irregolari) e/o i gruppi sotto il loro comando. Con “gruppo” si intendono diverse unità dello stesso “corpo” che hanno tutte lo stesso orientamento e sono adiacenti l’una all’altra;

MODIFICATEURS DE COMBAT

1. Empilement et Rang de support

Le bonus de rang de support en mêlée est toujours de **+1** à la valeur tactique de l'unité au premier rang pour un pion supplémentaire (voir exception), et est appliqué dans certains cas selon le type d'adversaire qui combat (pas selon les débords).

Le bonus n'est pas applicable dans les cas suivants :

- unités dans une rivière ;
- unités en mêlée contre des unités en terrain difficile ;
- unités dans la ZdC de sacrifiables ;
- contre les tirs.

Les unités peuvent néanmoins rester empilées.

Les empilements possibles sont :

- **Psiloi** : un pion de Psiloi (O) peut soutenir des Ps (O) ou (S) contre des tirailleurs. Les PS (S) font de même pour des Ps (S).
- **Auxiliaires** : deux pions, bonus uniquement contre Sp, Pk, Bd, Ax, Bw.
- **Archers** : deux pions utilisant la même arme, bonus uniquement au combat contre Sp, Pk, Bd, Ax, Bw et support au tir.
- **Lames** : deux pions en terrain clair, pas de bonus mais voir résultats de combat
- **Lances** : deux pions en terrain clair. Pas de bonus contre EL.
- **Piques** : on considère qu'elles sont déjà empilées (voir modificateurs tactiques) Pas de bonus contre EL.
- **Barbares** : deux pions.
- **Cavalerie Régulière** : deux pions Cv (I) ou deux pions Cv (O) contre de la Cv ou de la LH.

2. Modificateurs tactiques

Piques : **+3** contre infanterie, **+2** contre montés sauf Eléphants, **+2** contre tir

+1 si général d'un corps non démoralisé au combat.

+1 pour une position d'avantage en mêlée : plus haut sur une colline ou défendant une berge.

-1 par débord (tir ou mêlée) ou rang de support (tir)

-2 si l'unité fait partie d'un corps démoralisé.

-2 pour des unités montées, des Hd (O), Lances, Piques, Artillerie, Chariots de guerre ou Bagages en mêlée alors qu'elles sont situées en terrain accidenté ou difficile, ou qu'elles sont engagées contre des unités situées en terrain accidenté ou difficile.

-2 pour des Lames situées en terrain accidenté ou difficile lors d'une mêlée contre des unités à pied, ou alors qu'elles sont engagées contre des unités à pied situées en terrain accidenté ou difficile.

-1 pour des Wb (S) ou Wb (O) situés en terrain accidenté ou difficile lors d'une mêlée contre des unités à pied, ou alors qu'ils sont engagés contre des unités à pied situées en terrain accidenté ou difficile.

-1 pour un tir sur un hex. de bois, verger ou oasis.

-2 pour des Hd (O), des Lances, des Piques, Artillerie, WWg ou Bagages dans une rivière hors gué ou pont.

3. Modificateurs de qualité de troupe (selon les unités engagées, pas les débords)

Ces modificateurs s'appliquent après le calcul du facteur de combat de chaque unité.

-1 pour une unité (sauf EL en mêlée et tir d'Artillerie) dont le score est **supérieur** à celui d'une unité adverse (S).

-1 pour une unité (I) dont le score est **inférieur ou égal** à celui de l'unité adverse.

-1 pour des unités (F) dont le score est **inférieur de 2 ou plus** à celui de l'unité adverse (sauf contre Artillerie)

RÉSULTATS DE COMBAT

1. Score égal à l'adversaire

- **Sacrifiables** : détruits
- **Autres troupes** : nul, le combat continue

2. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total

- **Eléphants** : détruits par Artillerie tirant, troupes légères. Sinon recul.
- **Chevaliers** : détruits par Eléphants, Sacrifiables et Cavalerie légère ou par toute autre troupe en mêlée si l'unité de Kn est située en terrain difficile. Sinon recul.
- **Cavalerie légère** : fuite contre Artillerie tirant, Sacrifiables ou en terrain difficile. Sinon recul.
- **Autres troupes montées** : fuite si situées en terrain difficile ou contre Sacrifiables. Sinon recul.
- **Lames** : détruites en terrain dégagé par Chevaliers ou Sacrifiables, ou en tout terrain par Barbares. Sinon recul.

Exception : les Bd (O) combattant face à des Chevaliers reculent si elles ont un deuxième rang de Bd (O).

• **Lances, Piques** : détruits en terrain dégagé par Eléphants, Chevaliers, ou Sacrifiables, ou en tout terrain par Barbares. Sinon recul.

Exception : les Sp combattant face à des Eléphants reculent si elles ont un deuxième rang de Sp.

• **Auxilia** : détruits en terrain dégagé par des Chevaliers sinon recul.

- **Archers** : détruits par toutes unités montées. Sinon recul.
- **Barbares** : détruits en terrain dégagé par Chevaliers ou Sacrifiables, ou en tout terrain par Eléphants. Sinon recul.
- **Psiloi** : détruits en terrain dégagé par Chevaliers, Cavalerie et Cavalerie légère. Recul face à des Eléphants et des Sacrifiables, face à un tir sauf d'Artillerie, ou si le Ps est en terrain accidenté ou difficile. Sinon fuite.
- **Sacrifiables** : détruits.
- **Artillerie** : détruite par tout type de troupe au contact. Sinon recul.
- **Chariots de guerre (X)** : nul, le combat continue.
- **Hordes** : détruites en terrain dégagé par Chevaliers ou Sacrifiables, ou sur tout terrain par des Eléphants ou des Barbares. Sinon recul.
- **Bagages** : détruits en mêlée par tous types d'unité. Sinon fuite si mobile.

3. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire

- **Cavalerie légère** : détruite en mêlée par toutes unités montées, Ps (O), Archers, ou si en terrain difficile. Sinon fuite.
- **Cavalerie** : fuite si en mêlée en terrain dégagé avec des Lances, Piques, Artillerie. Sinon détruite.
- **Psiloi** : détruits si en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées. Détruits par Archers, Auxilia ou Psiloi. Sinon fuite.
- **Autres unités** : Fuite en mêlée devant Art (O) ou (S), Sinon détruites.

- Tiri - Sono effettuati contemporaneamente dai due eserciti dalle unità di arcieri (o artiglieria) che non si trovano adiacenti al nemico e che “vedono” il bersaglio nella loro “linea di tiro” (gli esagoni del loro lato frontale: notare che in questo gioco le unità devono essere sempre dirette verso un vertice);
- Corpo a corpo - Tutte le unità che hanno un pezzo nemico sui loro due esagoni di “fronte” devono combattere: naturalmente si terrà conto di parecchi modificatori “tattici” (tipo di unità, terreno, qualità, ecc.) prima che entrambi i giocatori lancino un dado “D6” e comparino i due risultati:
- Se hanno lo stesso totale il combattimento continua;
- Con un risultato inferiore a quello dell’avversario ma superiore alla metà del suo totale il giocatore deve ritirare, eliminare o mandare in fuga le sue unità;
- Se il risultato è invece inferiore o uguale alla metà di quello dell’avversario le cose si fanno gravi e le unità sono quasi sempre eliminate o messe in fuga.

L’intera procedura viene poi ripetuta per il secondo giocatore.

Tutte le unità, come abbiamo visto, devono essere orientate verso un vertice dell’esagono che le contiene, creando così una “Zona di Controllo” (ZOC) nei due esagoni frontali: queste ZOC bloccano il movimento delle unità nemiche che vi penetrano e determinano i combattimenti corpo a corpo.

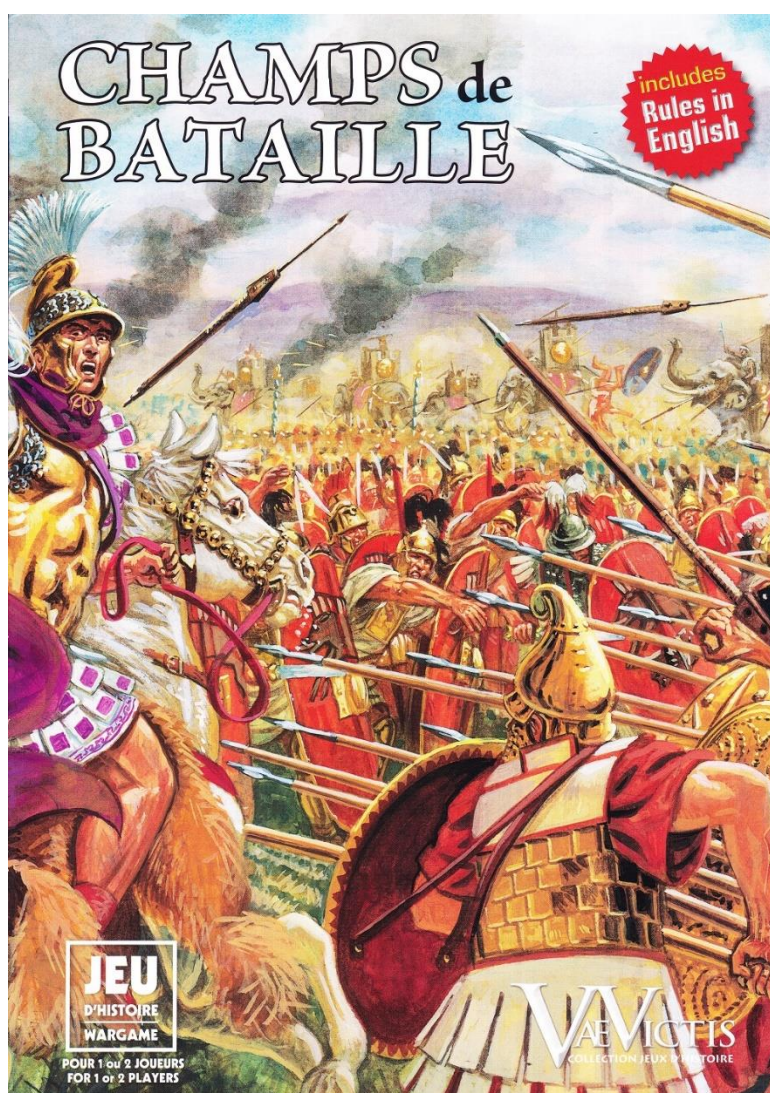


Foto 6 – La copertina di Champs de Bataille.

In generale ogni esagono può contenere una sola unità, ma le regole e gli scenari indicano se e quali unità possono impilarsi (normalmente fino ad un massimo di due) ed in che modo possono farlo (di solito entrando da un esagono del retro) per poter poi “sostenere” l’unità amica in combattimento. Solo pochi tipi di unità possono “attraversare” un esagono occupato da truppe amiche senza causare danni, e nel caso che questo attraversamento avvenga a causa di una “rotta” i fuggitivi possono disordinare gli amici costringendoli a scappare a loro volta (un disastroso effetto... domino da tenere ben presente quando si schierano le unità).

Tutto sommato il gioco è divertente e veloce, anche se chi è abituato a giochi “dettagliati” (come SPQR e compagni) potrebbe trovarlo un po’ troppo “semplice” per i suoi gusti. Non bisogna però dimenticarsi di sottolineare la possibilità di ricreare ogni tipo di battaglia Antica sfruttando la lista “già pronta” degli eserciti (che è stampata sull’ultima pagina del regolamento).

Chi fosse interessato può trovare una serie di tabelle riassuntive, in italiano, [qui](https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Champs%20de%20bataille):
<https://www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Champs%20de%20bataille>

Titolo originale: Champs de Bataille : Les Diadoques-Pyrrhus-La deuxième Guerre Punique

Autori: Stéphane Martin, Théophile Monnier, Nicolas Stratigos et Dominique Sanches

Grafica ed illustrazioni: Pascal da Silva

Editore: Cérigo Editions

Anno: 2022

Giocatori: 2

Età: 12+

Durata: 60-120 minuti

Lingua: Francese ed Inglese