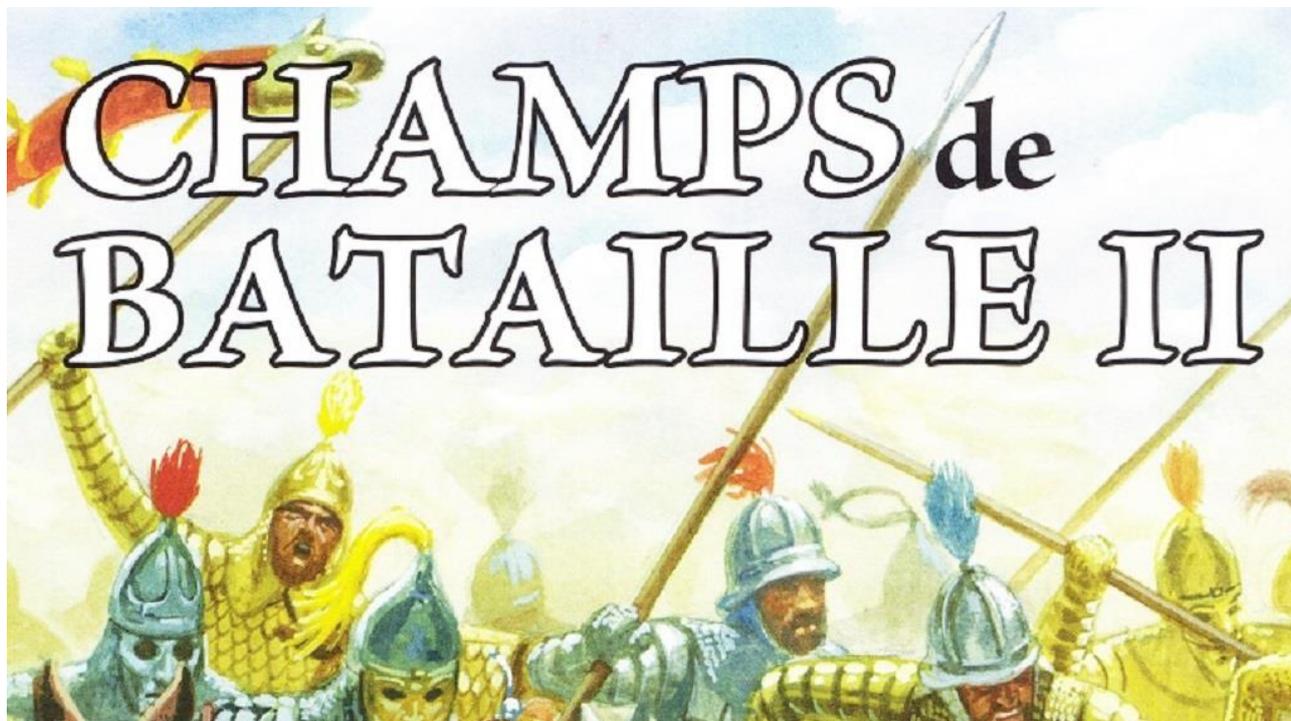


CHAMPS DE BATAILLE II (NS)

Un sistema di gioco tratto dal wargame tridimensionale DBM



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 25/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

I WARGAMES E BALENA LUDENS



**BALENA
LUDENS**

WARGAMES 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... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione storica



Foto 1 – Foto di un quadro o di una fotografia d'epoca.

Questo secondo volume della nuova serie di **Champs de Bataille** ci trasporta indietro di circa 2100 anni, all'epoca della fine della Repubblica romana, in un periodo che va da qualche anno prima dell'assassinio di Cesare alle battaglie per vendicare la sua morte, che alla fine portarono Ottaviano a diventare il primo Imperatore di Roma.

Questa serie nacque in realtà nel 1994, quando Stéphan Martin, un wargamer belga, decise di pubblicare sul n° 11 della fanzine del suo Club (chiamata "Hexagones") un regolamento che si poteva considerare "universale" per tutte le battaglie dell'antichità e del Medioevo: si trattava in realtà di un adattamento ai wargames su carta di un regolamento inglese per miniature, il De Bellis Multitudinis: 3000 AC-1500 DC (più noto come **DBM**).

Théophile Monnier, wargamer francese che all'epoca era il Capo Redattore della rivista [Vae Victis](#), capì che quel sistema poteva interessare anche ai suoi lettori e nel 1996 pubblicò un primo "volume" (Champs de Bataille: Soissons et Poitiers) sul numero 9 della rivista.

Fu un successo immediato e, negli anni, seguirono ampliamenti, unità di nuove nazioni o popolazioni, battaglie di ogni tipo, ecc. Nicolas Stratigos, il nuovo direttore di Vae Victis, riprese questa serie nel 2022, pubblicando un primo volume Hors Série sull'Antichità, rimodernato nella grafica e con regole attentamente riviste: era intitolato *Champs de Bataille I* (lo abbiamo già recensito su Balena Ludens e potete rileggervelo facendo click sul titolo) e ci propone oggi un secondo Volume, oggetto di questa recensione.

Presentazione del gioco

Champs de Bataille II è ambientato negli anni che precedettero immediatamente la fine della Repubblica Romana e l'inizio dell'Impero, quando Ottaviano Augusto si sbarazzò di tutti gli avversari e divenne il Signore incontrastato di Roma.



Foto 2 – I componenti del wargame.

Come già accennato il wargame è edito da Cérigo Editions ed è presentato come un numero “Fuori Serie” della rivista Vae Victis, adatto a 2 giocatori, a partire da 12 anni. Ci vengono proposte 5 battaglie, come vedremo fra poco, per una durata che può variare dai 60 ai 240 minuti, a seconda della complessità e del numero di unità in campo, ma i giocatori possono usare i counters di questo “volume” (e quelli precedenti) per ricreare qualsiasi battaglia di 5000 anni di storia antica: basta fare riferimento alle apposite “Liste degli Eserciti” a fine regolamento e rispettare un sistema a punti per la “costruzione” della propria fazione.

Unboxing

Champs de Bataille II viene presentato in una pochette di cartone che contiene una mappa ad esagoni (formato A3) completamente priva di terreni speciali, boschi, colline, fiumi, villaggi, ecc. Per adattarla alle varie battaglie ci sono due fogli di cartoncino con quei tipi di terreno, da ritagliare e posizionare sulla mappa seguendo le istruzioni di ogni scenario.

C'è poi la fustella con 216 unità pre-tagliate (formato 15x15 mm) da defustellare. Completano la dotazione una scheda riassuntiva per i combattimenti (in inglese e francese) e un regolamento di 12 pagine (tutte a colori), sempre in due lingue.



Foto 3 – Le unità stampate sulla facciata “A” della fustella.

Anche questa volta Cérigo ha deciso di stampare i counters di **Champs de Bataille II** (sempre molto belli graficamente) su entrambi i lati della fustella, a rappresentare unità e popoli differenti: diventa quindi un po' complicato organizzare le unità delle diverse nazioni senza poterle tenere in buste 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.

Sulla facciata “A” della fustella abbiamo 91 unità Romane, 16 Armene, 58 Pontine e 47 Commagene (è la prima volta che vedo menzionare queste unità turche, eredi del regno seleucide). Sulla facciata “B” abbiamo di nuovo 101 Unità Romane, insieme a 15 Arabe, 54 Partiche e 51 Galliche.

Il gioco

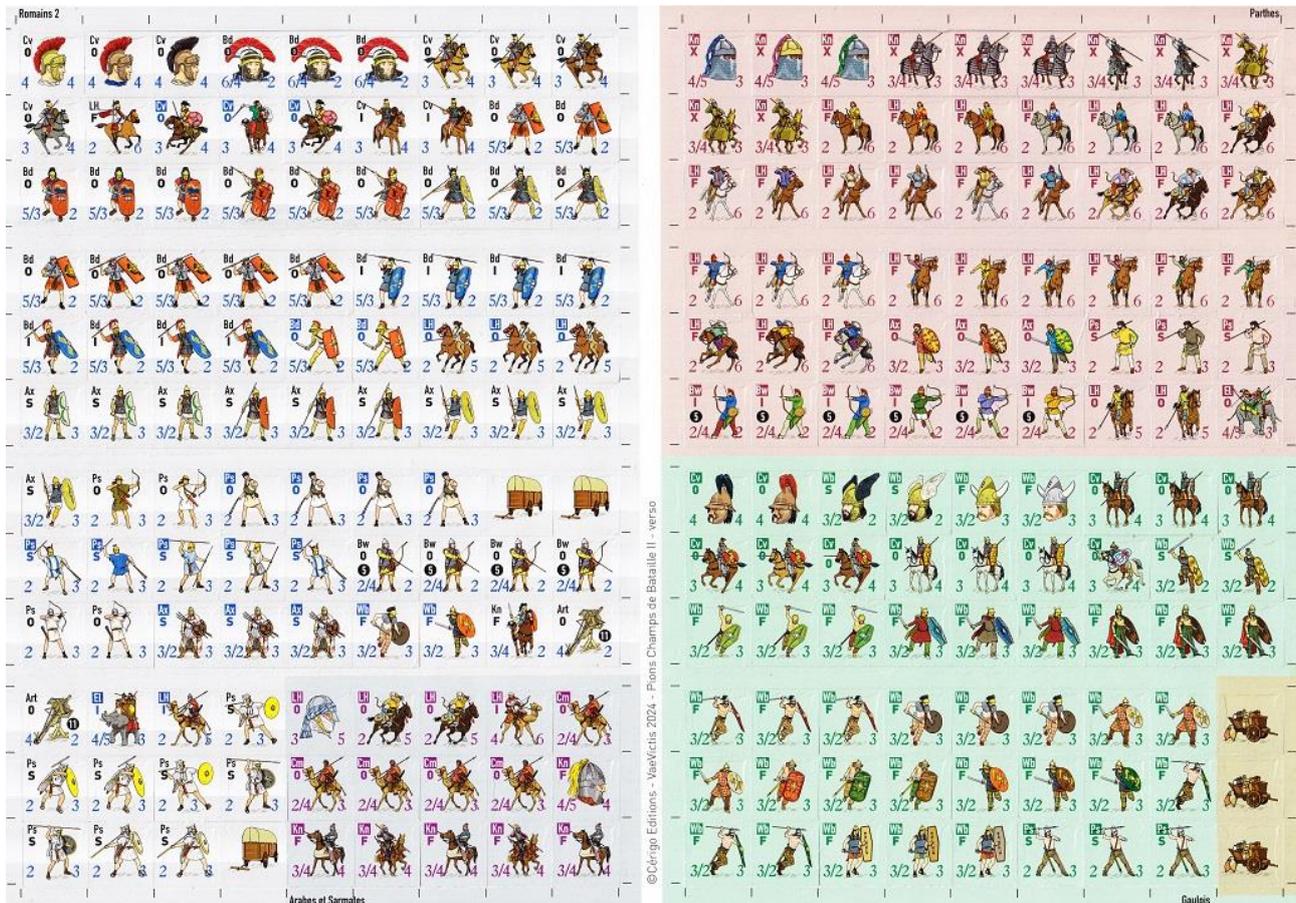


Foto 4 – Le unità stampate sulla facciata “B” della fustella.

Con queste unità potremo combattere le 5 battaglie proposte dal regolamento:

- Cheronea (86 AC): si tratta della quinta battaglia combattuta in questa località e vide i Romani di Silla combattere contro le truppe pontiche di Archelao (generale di Mitridate VI°);
- Bibracte (59 AC): in questa battaglia guideremo le Legioni romane di Giulio Cesare contro gli Elvezi di Divicone prima della conquista delle Gallia;
- Farsalo (48 AC): abbiamo di nuovo Cesare come protagonista, questa volta contro Gneo Pompeo, in una battaglia della guerra civile;
- Filippi (42 AC): dopo l’assassinio di Giulio Cesare continua la guerra civile che oppose i triumviri (Antonio, Ottaviano e Lepido) ai Repubblicani di Bruto e Cassio;
- Taurus (39 AC): siamo ormai alla fine della guerra civile e, dopo aver sconfitto Labieno, i romani mandano in rotta anche i suoi alleati Parti (guidati dal re Pacorio), al passo di Armano (al confine fra Turchia e Siria).

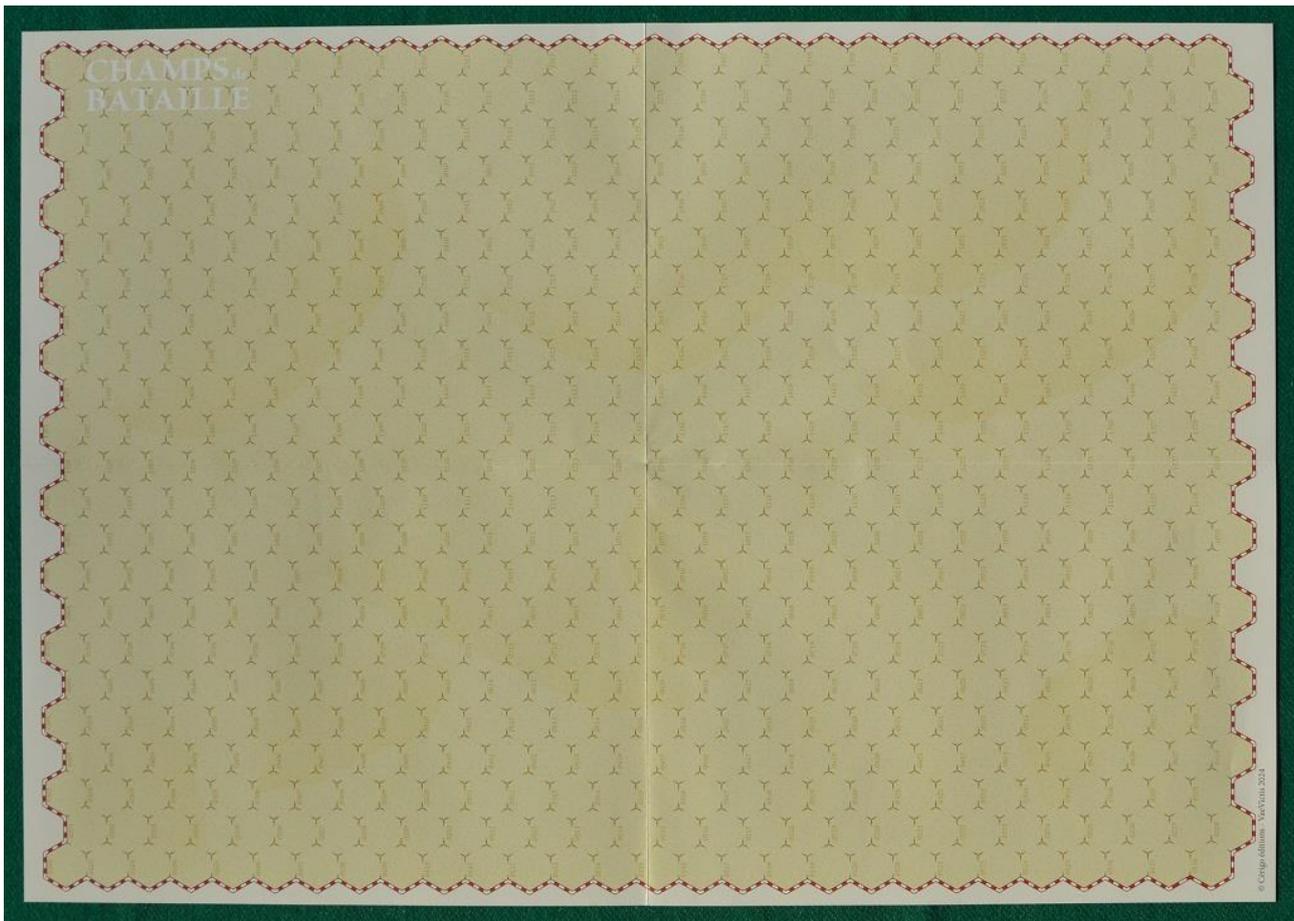


Foto 5 – La mappa di Champs de Bataille II mostra una spianata completamente sgombra sulla quale dovranno essere piazzati diversi tipi di terreno.

Ogni battaglia di **Champs de Bataille II** 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): ecco come funziona.

- (1) – 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.
- (2) - 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 sacrificiables ;
- contre les tirs.

Les unités peuvent néanmoins rester empilées.

Les empilements possibles sont :

- **Psiloi (Ps)** : 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 (Ax)** : deux pions, bonus uniquement contre Sp, Pk, Bd, Ax, Bw.
- **Archers (Bw)** : deux pions de même qualité, bonus uniquement au combat contre Sp, Pk, Bd, Ax, Bw et support au tir.
- **Lames (Bd)** : deux pions en terrain clair, pas de bonus mais voir résultats de combat.
- **Lances (Sp)** : deux pions en terrain clair. Pas de bonus contre EL.
- **Piques (Pk)** : on considère qu'elles sont déjà empilées (voir modificateurs tactiques) Pas de bonus contre EL.
- **Barbares (Wb)** : deux pions.
- **Cavalerie Régulière (Cv)** : deux pions Cv (I) ou deux pions Cv (O) contre de la Cv ou de la LH.

2. Modificateurs tactiques

Piques : si en terrain clair, **+3** contre infanterie, **+2** contre montés sauf Eléphants, **+2** contre tir.

+1 pour un Bw qui tire sur ou est la cible d'un autre Bw.

+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

- **Sacrificiables** : 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, Sacrificiables 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, Sacrificiables ou en terrain difficile. Sinon recul.
- **Autres troupes montées** : fuite si situées en terrain difficile ou contre Sacrificiables. Sinon recul.
- **Lames** : détruites en terrain dégagé par Chevaliers ou Sacrificiables, 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 Sacrificiables, 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 Sacrificiables, 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 Sacrificiables, face à un tir sauf d'Artillerie, ou si le Ps est en terrain accidenté ou difficile. Sinon fuite.
- **Sacrificiables** : 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 Sacrificiables, 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.

(3) – Tiri - Sono effettuati contemporaneamente dalle unità di arcieri o dalle artiglierie dei due eserciti che non si trovano adiacenti al nemico e che “vedono” il bersaglio sulla loro “linea di tiro” (gli esagoni del loro lato frontale). Notare che in questo gioco le unità devono essere sempre dirette verso un vertice;

(4) – Corpo a corpo - Tutte le unità che hanno uno o più pezzi nemici su uno o entrambi gli esagoni di “fronte” devono combatterli: 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 far 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.

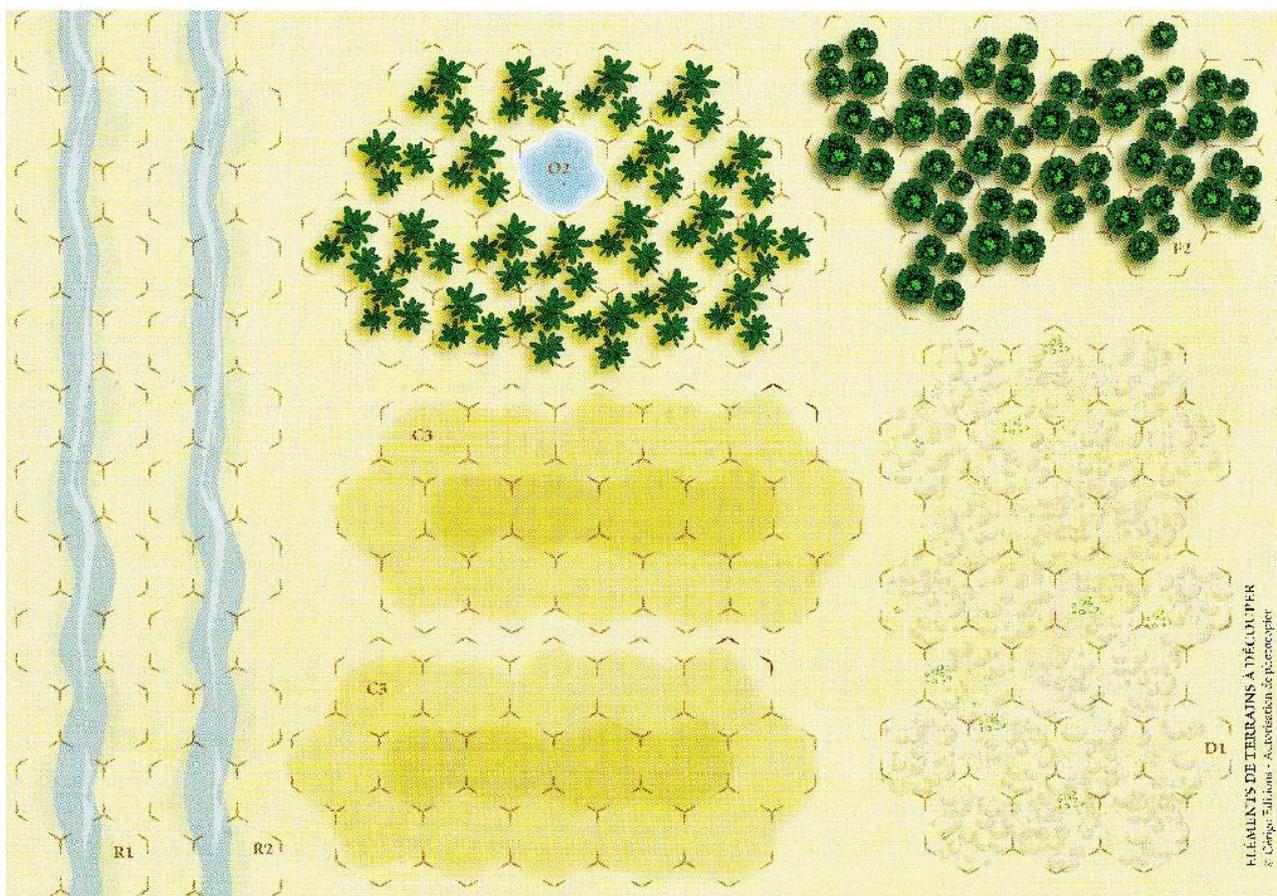


Foto 7 – Una delle due schede con diversi tipi di terreno da ritagliare ed applicare poi al campo di battaglia in base a quanto scritto nello scenario scelto.

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.

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) e 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).

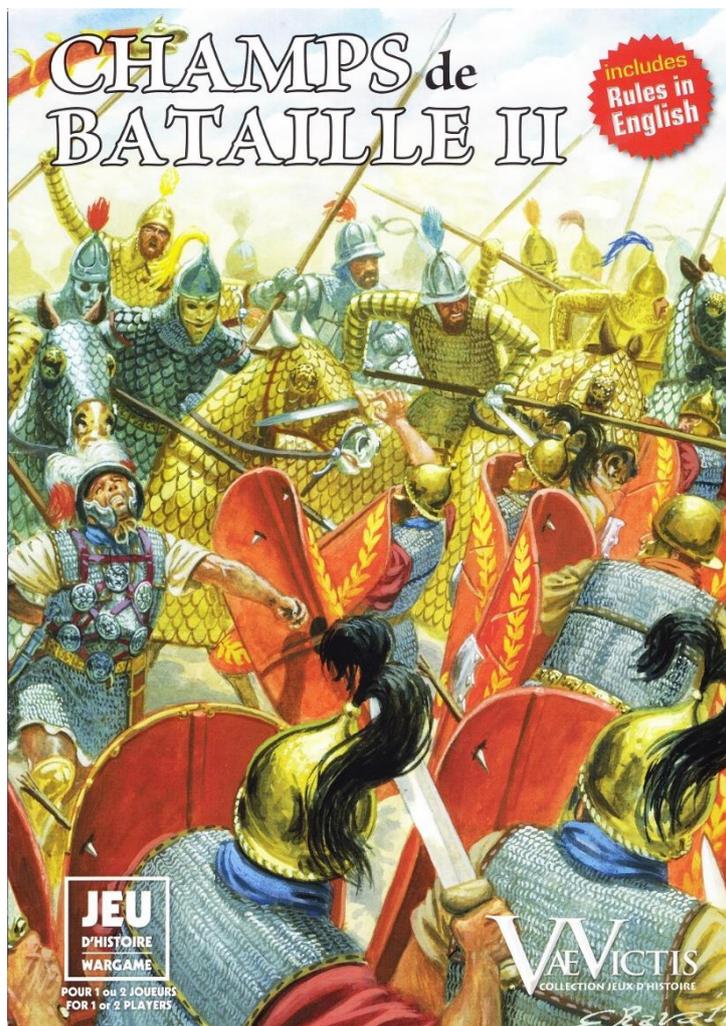


Foto 6 – La copertina di Champs de Bataille.

Tutto sommato il gioco è divertente e veloce, anche se chi è abituato a giochi “dettagliati” (come la serie GBOH della GMT) potrebbe trovarlo un po’ troppo “semplice” per i suoi gusti. Noi vi consigliamo di provarlo, naturalmente.

Prima di chiudere vorremmo anche sottolineare, come parzialmente anticipato, che utilizzando questo gioco come “base” (aggiungendo anche il volume precedente) è possibile ricreare ogni tipo di battaglia dell’Antichità e del Medioevo: basta decidere che battaglia riprodurre e sfruttare le liste “già pronte” dei relativi eserciti (stampate sull’ultima pagina del regolamento), abbinandole ad un sistema di acquisto “a punti” delle unità stesse.