

# SPQR

GREAT BATTLES OF THE ROMAN REPUBLIC  
3RD EDITION

## SCENARIO BOOK

### SPQR BATTLES

◆ **Bagradas, 255 B.C.**  
The Carthaginians have hired a Spartan general, Xanthippus. He leads them against Consul Regulus and his Roman legions.

◆ **Zama, 202 B.C.**  
In one of the greatest battles in history, two Roman armies under P. Cornelius Scipio, face Hannibal's undefeated army.



◆ **Beneventum, 275 B.C.**  
Rome goes head-to-head with the famous Greek mercenary Pyrrhus. The finale to the series of legion vs. phalanx battles.

◆ **Cannae, 216 B.C.**  
Hannibal vs. the largest army Rome has ever fielded – almost 80,000 men. Cannae is one of the greatest battles in history.

◆ **Cynoscephalae, 197 B.C.**  
Considered the classic legion vs. phalanx battle, the armies of Consul Flaminus and Phillip V of Macedon meet in combat.

### BENEVENTUM, 275 BC

Pyrrhus of Epirus vs. Roman Consul M. Curius Dentatus—p. 3

### BAGRADAS PLAINS, 255 BC

Xanthippus vs. Roman Consul M. Atilius Regulus—p. 8

### CANNAE, 216 BC

Hannibal Barca vs. Consul G. Terentius Varro—p. 10

### ZAMA, 202 BC

Hannibal Barca vs. Proconsul P. Cornelius Scipio—p. 16

### CYNOSCEPHALAE, 197 BC

King Phillip V of Macedon vs. Consul T. Quinctius Flaminius—p. 20

## SPQR SCENARIOS

### SCENARIO DESIGN

MARK HERMAN

RICHARD H. BERG

### GAME DEVELOPMENT

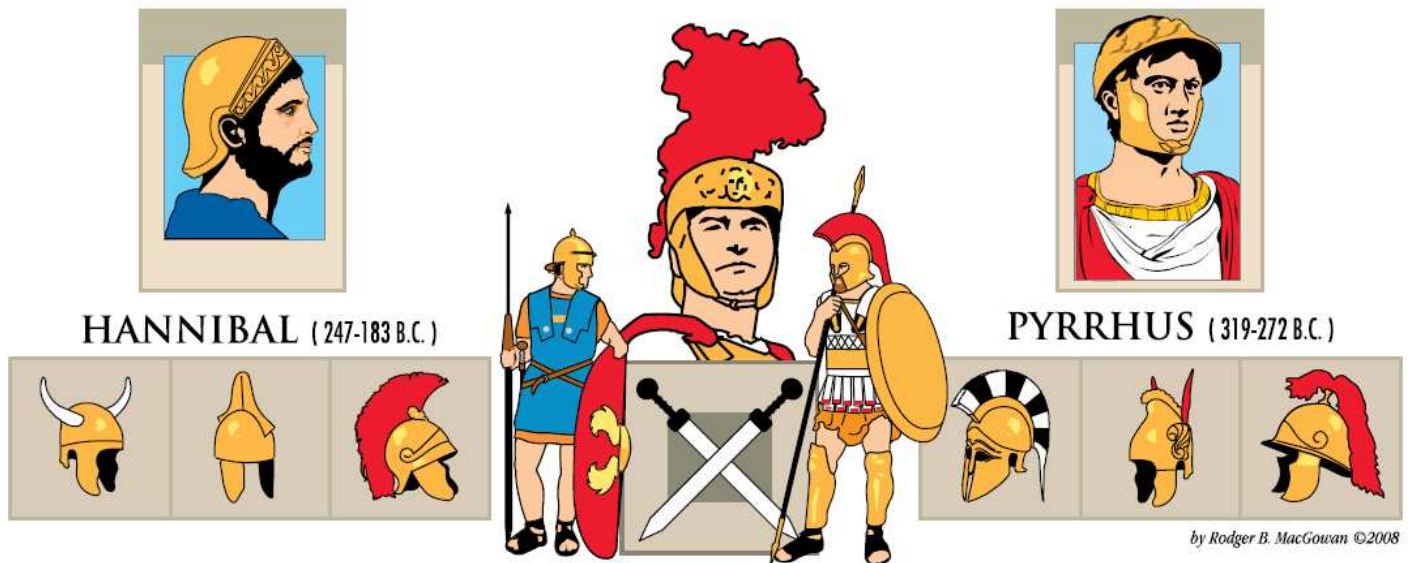
ALAN RAY

### ART DIRECTOR

RODGER MACGOWAN



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com



## REGLES POUR JOUER EN COMPETITION

Nous avons créé les batailles/scénarios pour qu'ils soient aussi historiquement précis que possible (dans les limites des matériaux de recherche disponibles). Bien que cela leur permette d'être d'excellents outils d'étude et de jeu en solitaire, certaines de ces batailles, parce qu'elles n'étaient pas équilibrées historiquement, n'entreront pas dans le paradis du joueur qu'est l'équilibre de jeu « parfait ».

Nous comprenons que nombre d'entre vous préférez une approche du wargame « je veux gagner », à l'opposé de, disons, un point de vue « que s'est-il passé ici ». Et bien comme nous voulons tout faire pour tout le monde ici à GMT, et nous sommes conscients, comme indiqué précédemment que « l'histoire » coopère rarement avec notre désir de produire des jeux « équilibrés ». Pour améliorer, si ce n'est entièrement remédier à cette situation, nous vous offrons deux suggestions pour jouer de façon compétitive. Ces méthodes vous donneront plus d'équilibre ; cependant le « résultat final » peut souvent ne pas refléter les objectifs ou la réalité « historiques ».

**#1 La Méthode d'Enchères aux Points de Déroute.** Cette méthode fonctionne mieux pour les joueurs familiarisés avec le système ET la bataille. Essentiellement, chaque joueur fait une enchère de Points de Déroute pour jouer un camp particulier... en général le préféré. Le vainqueur de l'enchère soustrait ensuite le nombre de Points de Déroute qu'il a enchéri du total de déroute nécessaire du camp qu'il a choisi.

**Exemple :** Deux joueurs veulent jouer Zama ; et veulent tous deux jouer Scipion. Le joueur 1 fait une enchère de 25 PD, et le joueur 2, 35. Le joueur 2 prend Scipion, mais son armée déroutera lorsqu'elle atteindra 195 points... et non les 230 indiqués.

**#2 La Méthode de Modification des Règles.** Avec cette méthode, nous vous suggérons simplement d'ajouter ou d'ignorer certaines règles, ce qui devrait équilibrer la partie.

## TABLES DE TAILLE ET DE QUALITE DE TROUPE

Les tables de Taille et de Qualité de Troupe incluses dans la section de Victoire de chaque bataille indiquent le nombre d'unités engagées, la Taille totale de l'armée, le total de Points de Déroute et la moyenne par QT. Pour le calcul de QT moyenne, c'est la QT de l'unité (et non les Points de Déroute) qui est utilisée pour les Tirailleurs, les Eléphants et les unités doubles.

## CREDITS

Système Original Conçu par : **Mark Herman**

Système de Jeu Conçu par : **Mark Herman/Richard Berg**

Bénévent et Cynoscéphale conçus par : **Mark Herman**

Bagradas, Cannes et Zama conçus par : **Richard Berg**

Jeu Développé par : **Richard Berg**

Développement de la 3<sup>ème</sup> Edition : **Alan Ray**

Illustration de la Boîte et des Pions : **Rodger B. MacGowan**

Illustration des Cartes : **Leland Myrick**

Mise en Page : **Neil Randall**

Directeur Artistique : **Rodger B. MacGowan**

Edition des Règles/Index : **Gene Billingsley**

Commentaire Historique : **Richard H. Berg et Mark Herman**

Consultant en Latin : **César (sid)**

Testeurs : **Mike Reed, Dick Vohlers, James Stormes, Keith**

**Schlesinger, Boyd Schorzman, David Fox, Joseph**

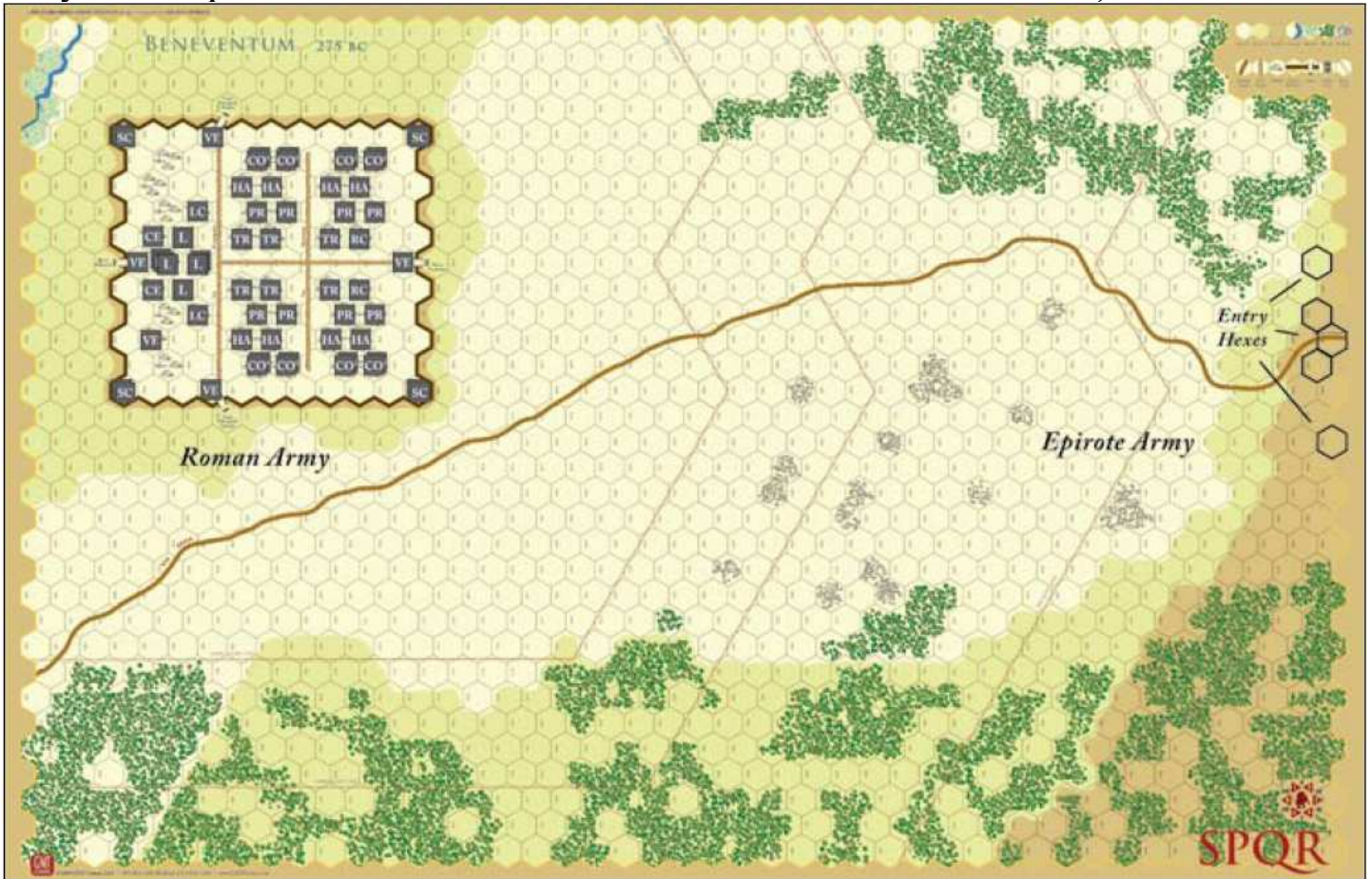
**Holt**

Traduction : **Noël Haubry**



# LA BATAILLE DE BENEVENT

*Pyrrhus d'Épire contre le Consul Romain M. Curius Dentatus – Italie du Sud, 275 avant J.-C.*



## Historique

Après une campagne ratée de quatre ans en Sicile, Pyrrhus est à nouveau venu pour aider Tarente. La réputation de Pyrrhus – qui, même une centaine d'années plus tard, était toujours impressionnante – a amené des milliers de Samnites, de Bruttians, de Lucaniens, de Sabins et d'autres Italiens dans sa force de mercenaires alors épuisée. Mené par ses corps d'éléphants de guerre quelque peu diminués, Pyrrhus marcha à nouveau sur Rome. Le Consul M. Curius Dentatus (ce dernier nom provenant du fait qu'il soit né avec des dents) rassembla rapidement son armée consulaire et se déplaça vers le sud pour l'intercepter. Le campement fut établi à environ 195 kilomètres au sud de Rome près de la ville de Bénévent (qui s'appelait alors Maleventum ; manifestement le nom a changé lorsque les choses se sont « améliorées ») en attendant Pyrrhus.

Pyrrhus approcha Bénévent avec une armée composée de 20000 piétons, 3000 cavaliers et environ 15 éléphants. La cavalerie était principalement composée d'unités Thessaliennes tandis qu'en plus de ses phalanges de type Macédonien, la majorité des 20000 hommes était des Grecs de colonies Italiennes équipés d'épées. L'armée Romaine du Consul Dentatus consistait en une armée consulaire assez typique (17000 hommes et 1200 cavaliers), dont le contingent de *l'ala sociorum* était quelque peu réduit par la défection de Sabins et autres Italiens qui ont rallié la cause de Tarente/Pyrrhus.

Les patrouilles de Pyrrhus ont détecté les positions défensives Romaines et décidé d'une attaque surprise nocturne. La marche d'approche a pris plus longtemps que prévu (Lex Murphus, sans

doute), et les Romains, en détectant l'armée Epirote, ont pris les armes et repoussé l'assaut initial en causant à Pyrrhus la perte de huit éléphants.

Dentatus décida alors d'offrir la bataille et combattit Pyrrhus sur la plaine à côté de son camp. L'attaque initiale Romaine échoua, en partie à cause de l'utilisation compétente du reste des éléphants de Pyrrhus plus un peu de résistance des Epirotes/mercenaires. Cependant, un second assaut Romain réussit à clouer les éléphants dans leurs positions. La phalange Macédonienne secouée retraits dans le désordre, et les Romains ont gagné – mais de peu.

La victoire de Dentatus a convaincu Pyrrhus d'abandonner ses rêves de conquête de l'ouest et partit pour la Grèce. Les pertes sont inconnues, mais Pyrrhus est revenu en Grèce avec approximativement 8000 soldats et 500 cavaliers. Il fut tué lors d'un engagement mineur trois ans plus tard, laissant les Grecs du sud sur la péninsule Italienne sans commandement efficace. En - 272, Rome a conquis Tarente, et deux ans plus tard elle termina de subjuguier toute l'Italie du sud avec la capture de Rhégium.

Bénévent fut le tournant dans les enchères de la République Romaine pour l'hégémonie de la péninsule Italienne. C'est la première de trois batailles (Cynoscéphale et Pydna sont les deux autres) où la Légion Manipulaire Romaine rencontra – et battit – une armée de style purement Alexandre/Macédonien en face à face. C'est également une étude intéressante de l'utilisation d'un camp fortifié Romain pour soutenir le plan de bataille.

## Notes d'Avant-Jeu

C'est un scénario inhabituel, principalement à cause de la présence très palpable du camp Romain, ainsi que du fait que Bénévent était un Engagement de Rencontre quelque peu inhabituel. Il y a de nombreuses règles spéciales et un peu « d'artillerie » intéressante. Le scénario comporte un nombre d'unités relativement faible, et, sans déploiement prédéfini, les joueurs sont libres d'explorer leurs propres stratégies et tactiques.

Il devrait être également noté qu'il n'y a pas beaucoup d'informations concrètes sur cette bataille, et les descriptions classiques sont assez souvent en conflit. Personne n'est même sûr du lieu où elle s'est déroulée ! Nous avons essayé de faire le meilleur « jeu » possible avec les informations disponibles.

## Carte

Utilisez la carte de Bénévent.

## Difficulté et Equilibre

La bataille préparée est un bon scénario pour ceux qui ne sont pas trop familiarisés avec le système. L'Engagement de Rencontre est plus important et nécessite que les joueurs connaissent bien ce que leurs unités peuvent faire – mis à part ajouter un paquet de règles supplémentaires.

Les Romains sont légèrement favorisés, encore plus dans la bataille préparée. Les résultats de l'Engagement de Rencontre dépendent surtout de ce que fait le joueur Epirote la nuit. La méthode d'enchères aux Points de Déroute est préférable ici, car c'est un scénario difficile qui demande des modifications de règles.

Le temps de jeu est d'environ deux heures pour la bataille préparée ; et une heure de plus pour l'engagement de rencontre.

## DEPLOIEMENT INITIAL

## L'ATTAQUE DE NUIT/ L'ENGAGEMENT DE RENCONTRE

### L'Armée Romaine de Curius Dentatus

Les Romains utilisent les Légions et Alae III et V. Les unités Romaines sont déployées dans le camp de cette façon :

<u>Chefs</u>	<u>Hex</u>
M. Dentatus (OC)	3305
Trois (3) Tribuns	3205
Deux (2) Prft Soc	3405
Un (1) Prft Eq	3304

<u>Unités</u>	<u>Hex(s)</u>
<u>III<sup>ème</sup> Légion (toutes les unités face à l'angle SE)</u>	
III VE (a) <sup>[a]</sup>	3504, 3604 ou 3704
III HA (a-d)	3607, 3608, 3610, 3611
III PR (a) <sup>[b]</sup>	3507
III (b-d)	3508, 3408, 3410
III TR (a-c)	3407, 3408, 3410
III RC	3411

<u>Unités</u>	<u>Hex(s)</u>
<u>V<sup>ème</sup> Légion (toutes les unités face à l'angle NE)</u>	
V VE (a) <sup>[a]</sup>	2904, 3004 ou 3104
V HA (a-d)	3007, 3008, 3010, 3011
V PR (a) <sup>[b]</sup>	3107
V PR (b-d)	3108, 3110, 3111
V TR (a-c)	3207, 3208, 3210
V RC	3211

a = Une unité de Vélites de chaque Légion est endormie ; les deux autres montent la garde, voir plus bas.

b = Le Primus Principe de la Légion.

### Alae Sociorum (III et V)

Le joueur peut désigner n'importe quelle ala comme aile gauche ou droite. Les alae sont groupées par cohortes/triarii standard, cavalerie standard, puis les extraordinaires des deux cohortes et la cavalerie V. IMPORTANT : Les alae manquent de cavalerie (seule la cavalerie non extraordinaire de chaque ala est utilisée) ainsi que d'infanterie (n'utilisez pas les alae Triarii et réduisez le nombre de cohortes de un – c-à-d qu'il doit y avoir 8 cohortes et une cohorte extraordinaire de chaque ala).

### Cohortes d'Alae ([#] est le nombre d'unités commençant dans l'hex)

Aile Gauche	2907, 2908, 2910, 2911 (2 par hex ; toutes face au sud)
Aile Droite	3707, 3708, 3710, 3711 (2 par hex ; toutes face au nord)
Cavalerie (une de chaque ala)	3105, 3505 (face au NO ou SO)
AS/III CE, AS/V CE <sup>[c]</sup>	3204, 3404 (face au NO ou SO)
AS/V RC EX <sup>[c]</sup>	3304 (face au NO ou SO)

c = Les Cohortes et Ala Extraordinaires.

### Garde du Camp (unités orientées vers la porte ou vers l'extérieur du camp si elles sont dans une tour)

III VE (b, c), V VE (b, c) <sup>[d]</sup>	2806, 3303, 3312, 3806
AS/III VE (a, b), AS/V VE (a,b), III Scorpion (a,b), V Scorpion (a,b)	2803, 2813, 3803, 3813 (un VE et un Scorpion par hex)

d = Au moment où l'alerte est donnée, les gardes des portes sont immédiatement placés dans un hex de tente Vélite vacant, orientés dans n'importe quelle direction.

### L'Armée Epirote/Italienne commandée par Pyrrhus d'Epire

Au début du scénario, il n'y a aucune unité Epirote sur la carte. Toutes les unités Epirotes entrent en jeu pendant la Phase de Marche d'Approche.

### L'Armée Epirote

Les chefs sont Pyrrhus, Alexandre, Leonatus et Milon. On ne sait pas grand-chose de la structure de commandement Epirote en-dessous de Pyrrhus. L'un de ses meilleurs généraux, Mégacles, a acheté la ferme d'Héraclée (alors qu'il était ostensiblement déguisé en Pyrrhus !). Pour cela, la majorité de son équipe fut tuée à Héraclée ou Ausculum. Alexandre était le 2<sup>ème</sup> fils le plus âgé de Pyrrhus, et à l'âge de 23 ans, on lui avait



certainement confié un quelconque niveau de commandement (son fils aîné, Ptolémée, était régent d'Épire ; nous considérons que son fils cadet, Helenus, fait « partie » d'Alexandre). Leonatus était celui qui avait (apparemment) sauvé la vie de Pyrrhus à Héraclée, lors d'un incident qui ressemblait un peu trop à « Alexandre et Cleitus au Granique » si vous voulez mon avis. Milon est (souvent) mentionné dans plusieurs rôles Épirotes mineurs.

L'Armée Épirote est divisée en cinq (5) sections :

#### Garde Avancée

LC Macédonienne ; LC Mercenaire Grecque (1-2) ; SK Frondeurs Épirotes (1-3) ; SK Archers Crétois (1-2) ; et la LI Thrace (1-4).

#### Corps Principal

PH Macédonienne (1-6) ; HO/HI Épirote (1-3) ; HC Thessalienne (1-5) ; HC de la Garde (une indication plutôt bonne sur le fait que Pyrrhus soit avec ce groupe) ; EL Indien (1-3).

#### Garde du Flanc Gauche

MI Samnite (1-2) ; MI Bruttienne (1-2)

#### Garde du Flanc Droit

MI Lucanienne (1-2) ; MI Sabine (1-2)

#### Arrière-Garde

MI Italienne (1-2)

### Ordre de la Marche d'Approche

La Phase de Marche d'Approche précède le début de la partie, avant d'utiliser la séquence de jeu normale. La Phase de Marche d'Approche continue jusqu'à ce que les Romains soient alertés ou lorsque le joueur Épirote déclare qu'il a terminé.

L'ordre d'entrée des 5 sections précédentes de l'Armée Épirote, le multiplicateur de la Marche d'Approche Initiale (MAI), et l'Hex d'Entrée sont :

1. Garde Avancée (4x/3044) ; puis le
2. Corps Principal (2x/3143, 3044 et/ou 2943 ; les unités peuvent être réparties parmi ces hexs, ou peuvent toutes entrer par le même hex) ; puis la
3. Garde du Flanc Gauche (2x/2644) ; puis la
4. Garde du Flanc Droit (2x/3343) et finalement
5. L'Arrière Garde (1x/3044)

Pendant la Phase de Marche d'Approche, chaque section de l'armée Épirote se déplace de toute sa capacité de mouvement multipliée par le Multiplicateur de MAI (les pertes de cohésions causées par le terrain sont subies, mais pas celles causées par plusieurs mouvements dans un même tour). Ainsi, la Cavalerie Légère Macédonienne de la Garde Avancée devra entrer par l'hex 3044 avec une Capacité de Mouvement de '32' (8x4 = 32). Si à n'importe quel moment au cours de ce mouvement les Romains sont alertés (voir plus bas) alors la Phase de Marche d'Approche est immédiatement terminée. Il n'y aura plus d'autres mouvements d'approche Épirotes ; le scénario commence alors selon la Séquence de Jeu standard.

### Procédure de la Marche d'Approche Initiale

Pendant le Segment de la Marche d'Approche Initiale, l'Armée Épirote entre sur la carte avec chaque unité de la section indiquée (ex : Garde Avancée) en dépensant sa CM un nombre de fois égal au multiplicateur indiqué. Terminez le mouvement de toutes les unités avec leur CM normale, avant de recommencer pour le prochain multiplicateur. Les chefs peuvent être placés avec n'importe quelle section, mais ils utiliseront le multiplicateur de MAI de la section avec laquelle ils entrent en jeu. Lorsque toutes les unités ont terminé leur Marche d'Approche Initiale et si les Romains ne sont pas encore alertés, alors le joueur Épirote peut choisir de faire une Marche d'Approche Étendue.

Lorsqu'une unité entre sur la carte, elle paie le coût du terrain de l'hex d'entrée plus un nombre de points de mouvement égal au nombre d'unités de cette section déjà entrées par cet hex avant l'unité. Par conséquent, si un Archer Crétois est la troisième unité à entrer en jeu pendant la MAI via l'hex 3044, elle dépense 3 PM : 1 pour l'hex et 2 pour les 2 unités précédentes. Le joueur Épirote doit faire entrer toutes ses unités sur la carte pendant la Phase de Marche d'Approche ; il ne peut pas en laisser en retrait. **Exception** : Si le mouvement d'une unité Épirote au cours de la Phase de Marche d'Approche entraîne une alerte Romaine, alors le Mouvement d'Approche Épirote cesse et le jeu reprend en utilisant la Séquence de Jeu standard.

**Important** : Toutes les unités Épirotes qui ne sont pas entrées en jeu avant la fin du tour 1 n'entreront jamais en jeu mais DOIVENT compter comme des unités éliminées pour la détermination de la Déroute d'Armée.

### Marche d'Approche Étendue

Après avoir terminé la Phase de Marche d'Approche Initiale, le joueur Épirote peut maintenant annoncer, si ses unités n'ont pas été repérées, s'il étend ou non sa Marche d'Approche. S'il ne le fait pas, alors le scénario commence immédiatement avec le tour 1. S'il choisit d'étendre sa Marche d'Approche, il déplace alors son armée section par section, dans le même ordre que pour la Marche d'Approche Initiale. Cette fois, toutes les unités ont un multiplicateur de Capacité de Mouvement de deux (x2). Après avoir terminé le mouvement de chaque section – ou au moment de l'Alerte Romaine – il lance un dé pour chaque section et consulte la table de Fatigue de Marche Nocturne pour déterminer le nombre de points de cohésion perdus par chaque unité à cause de la fatigue. Comparez le résultat de ce dé à la QT de chaque unité de la section et appliquez le résultat indiqué. Les éléphants ne sont pas sujets à la fatigue et ne sont donc pas affectés par ce jet de dé. Toutes les pénalités de cohésion sont immédiatement appliquées à toutes les unités de la section qui se sont déplacées. Lorsque toutes les unités ont terminé leur Marche d'Approche Étendue, ou si les Romains sont alertés, le scénario commence.

#### Table de Fatigue de Marche Nocturne

Jet de Dé	Effet
Inférieur ou égal à la QT	Aucun Effet
Supérieur de 1 ou 2 à la QT	1 Perte de Cohésion
Supérieur de 3+ à la QT	2 Pertes de Cohésion

### Alerte Romaine

Aucune unité Romaine ne peut se déplacer ni tirer tant que l'Armée Romaine n'est pas alertée. L'armée Romaine est

alertée au moment où n'importe quelle unité Romaine a une LDV sur une unité Epirote (voir plus bas)... ou, au début du Tour 5, selon ce qui se produit en premier. Tous les chefs Romains non-alertés sont considérés comme ayant « Terminé » (et donc les Romains ne peuvent rien faire) jusqu'à ce qu'ils soient alertés.

- Si l'Alerte a lieu pendant la Phase de Marche d'Approche, tous les chefs Romains sont éligibles pour être activés dès le début du tour de jeu qui va commencer.
- Si l'Alerte a lieu pendant un tour de jeu standard (après l'approche), alors les chefs Romains avec une Initiative inférieure à celle des chefs Epirotes qui ont « Terminé » restent en état Terminé pour ce tour. Seuls les chefs Romains dont l'Initiative leur permet d'être utilisés selon 5.12) sont alertés et capables de commander.

**Exemple :** Leonatus et Milon ont été activés et ont terminé pour ce tour. Pendant un mouvement lors d'un Ordre donné par Alexandre, les Romains sont alertés. Seul Dentatus, avec une Initiative de '5' est éligible pour l'activation. Tous les autres tribuns et préfets ont Terminé pour ce tour.

Lors de l'alerte, toutes les unités Romaines sont éligibles pour recevoir des ordres. Les Ordres de Ligne sont autorisés à l'intérieur du camp. N'oubliez pas de placer les gardes de la porte Vélites dans leurs hexs de tente.

### Période de la Journée et Ligne de Vue

Les LDV – et l'Alerte Romaine – dépendent des conditions de luminosité. Il y a trois conditions de luminosité dans ce scénario : nuit, aube et jour.

- La Phase de Marche d'Approche entière à lieu de Nuit.
- Les Tours 1 à 3 ont lieu à l'Aube.
- A partir du tour 4, il fait Jour.

Il y a trois Lignes d'Alerte sur la carte : la Ligne de Nuit, la Ligne d'Aube, et la Ligne de Jour. A TOUT moment où une unité Epirote entre « à l'intérieur » de la Ligne d'Alerte – en se rapprochant du camp – correspondant à la Condition de Luminosité – elle est repérée et les Romains sont alertés.

**Exception :** Les bois bloquent la LDV d'Alerte. La LDV d'Alerte s'étend dans un hex de bois, mais jamais au-delà.

**Exemple 1 :** C'est la Nuit. Une unité Epirote bouge de 3024 à 2923 puis 2823 et 2723. Elle a été repérée au moment où elle est entrée en 2823 – même si elle a terminé son mouvement en-dehors de la Ligne d'Alerte de Nuit.

**Exemple 2 :** C'est l'Aube. Il y a une unité Epirote en 1114. Elle entre en 1214 puis en 1313. Son mouvement n'a pas alerté les Romains parce que même si elle est à l'intérieur de la Ligne d'Alerte de l'Aube, les arbres bloquent la LDV.

**Un Exemple de Marche d'Approche :** D'abord la Garde Avancée Epirote entre par l'hex 3044 et chaque unité se déplace de quatre fois sa Capacité de Mouvement (32 hexs pour la cavalerie, 24 hexs pour les tirailleurs, 20 hexs pour l'infanterie légère) et se dirige vers le sud-ouest avec la cavalerie près de l'hex 1321. Le Corps Principal entre par les hexs 2943, 3044 et 3143 (CM x2) et suit la Garde Avancée avec la première unité près de l'hex 2034. La Garde du Flanc

Gauche entre par l'hex 2644 et se déplace vers la gauche du Corps Principal, suivie par la Garde du Flanc Droit qui entre par l'hex 3343 pour aller à droite du Corps Principal. La Phase de Marche d'Approche Initiale se termine par l'entrée de l'Arrière-Garde par l'hex 3044. A aucun moment les unités Epirotes ne se sont approchées à moins de 10 hexs d'une unité Romaine (c'est un tour de Nuit) et par conséquent les Romains ne sont pas alertés. Le joueur Epirote décide de ne pas faire de Marche d'Approche Etendue, et le scénario commence avec la séquence de Jeu normale.

### ENGAGEMENT DE RENCONTRE ; Scénario à Déploiement Libre

Si vous voulez livrer un combat en face-à-face ou préparé, déployez en premier l'armée Romaine dans n'importe quels hexs à l'ouest de xx18 (inclus). Les unités peuvent être placées à l'intérieur du camp. Ensuite, placez l'armée Epirote dans n'importe quels hexs à l'est de xx31 (inclus). Ignorez toutes les règles de la Marche d'Approche. Il fait jour. Le scénario se déroule en utilisant toutes les autres règles.

**Note de Conception :** Bien que la bataille standard en face-à-face a eu lieu à Bénévent, il y a peu d'informations pour savoir qui était où. Par conséquent nous laissons vos compétences et votre imagination remplir les blancs.

#### Eligibilité d'Ordre de Ligne

Romain	Epirote
1. *Vélites (VE)	1. *Eléphants (EL)
2. *Hastati (HA) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	2. *Tirailleurs (SK) et Infanterie Légère Thrace (LI)
3. *Principes (PR) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	3. Hoplites (HI), Infanterie Moyenne (MI) et Légère (LI)
4. Triarii (TR)	4. Phalanges (PH) et Hoplites (HI)
5. Toute la cavalerie	5. Toute la cavalerie
6. **Vélites (VE), Cavalerie, AS/CE	

\* = Ne doivent pas être adjacents ; voir 4.24.  
 \*\* = Cette ligne spéciale peut être utilisée pour sortir du Camp. Lorsque tous les chefs Romains sont hors du camp, cette Ligne ne peut plus être utilisée.

## REGLES SPECIALES

### Le Camp Romain

Le penchant Romain – rigoureusement appliqué – pour établir un camp fortifié à la fin de chaque journée de marche (en général au début de l'après-midi) est bien connu. Comme indiqué plus haut, Dentatus avait établi le campement pour attendre le prochain mouvement de Pyrrhus. Il y a des effets de Terrain spéciaux pour le Camp – et une table spéciale correspondante : la Table des Effets du Terrain du Camp Romain. Toutefois, nous avons essayé de vous donner quelques idées sur ce que le joueur Epirote pourrait essayer de faire (s'il est suffisamment dérangé). Les Epirotes n'ont aucun équipement de siège (ou, tout du moins, aucun que nous connaissons) ; leur capacité à attaquer le camp est extrêmement minime. Et un remblai, au cas où vous vous poseriez la question, est un « muret » formé par la terre sortie des tranchées. Du fond du fossé, le haut du remblai se trouve à

environ 2,5 mètres de haut. Les camps Romains n'avaient généralement pas de murs « permanents ». De plus, l'entrée n'avait pas réellement de « portes » ; elle était bloquée par une barrière, telle qu'elle est représentée sur la carte. Tout le camp est à une élévation de niveau 2, comme la colline sur laquelle il se trouve.

**Note Historique :** *Le camp Romain est une version « hexagonale » du camp d'une Armée Consulaire Romaine typique, tel qu'il a été détaillé et dessiné par Polybe. Il est assez précis concernant le placement des unités (avec quelques ajustements mineurs pour le jeu) ; il est aussi « à l'échelle ».*

### Sortie du Camp

Pendant les 5 premiers tours de jeu après avoir été Alertées, les unités Romaines à l'intérieur du camp sont limitées quant à la porte par laquelle elles peuvent quitter le camp. Après le 5<sup>ème</sup> tour, la restriction est levée. De plus, tous les chefs Romains à l'intérieur du camp sont capables de donner des Ordres de Ligne sans avoir besoin de faire un jet de dé Stratégique.

### Organisation de l'Unité

Légions III et V

Cohortes de l'Aile Gauche de l'Ala

Cohortes de l'Aile Droite de l'Ala

Autre unités sauf la Garde du Camp

Garde du Camp

### Porte de Sortie

Porta Decumana

Porta Principis Sinistra

Porta Principis Dextra

Porta Praetoria

N'importe quelle Porte

**Note Historique :** *Il fallait souvent du temps, peut-être deux heures pour qu'une armée de cette taille se déploie depuis l'intérieur d'un camp.*

### Scorpions

Les Scorpions n'ont pas de QT, ni de Type, Taille ou Capacité de Mouvement ; leur seule valeur est la Portée. Un Scorpion peut tirer :

- Deux fois par tour de jeu lorsque le joueur Romain est actif, et ;
- Deux fois par Phase d'Ordres ennemie sur n'importe quelle unité ennemie à portée et dans la LDV.

Cependant, l'hex du Scorpion doit être occupé par une unité d'infanterie amie pour pouvoir tirer.

Les Scorpions peuvent tirer à tout moment au cours d'une phase/tour. La première fois où une unité d'artillerie tire, placez un marqueur « Fired » approprié (Tour/Phase) dessus. La seconde fois où elle tire, retournez le marqueur sur sa face « Finished Fire ». Il n'y a pas besoin d'un Ordre ou d'un Ordre de Ligne ; le joueur Romain indique simplement qu'il fait tirer le Scorpion. Un Scorpion peut tirer dans n'importe quelle direction, jusqu'à une portée de 7 hexs. Si une unité Epirote entre dans un hex de Tour, le Scorpion est automatiquement détruit. Les Scorpions ne tombent jamais à court de munitions.

### Tours

Il ne peut pas y avoir plus d'une unité d'infanterie et de scorpion dans un hex de tour.

Une unité d'infanterie capable de tirer se trouvant dans un hex de Tour obtient les bénéfices de tir suivants :

- Soustrayez un (-1) à son jet de tir à portée normale.
- Elle peut tirer à une portée de un de plus que sa portée maximale normale. Dans ce cas, il faut obtenir un '0' pour toucher (et n'appliquez pas le modificateur précédent pour être présent dans un tour).

### L'Aiguillon du Scorpion, ou Quelle Belle Flèche Enflammée Vous Faites (Règle Optionnelle)

Il y a de nombreux désaccords sur le fait que les Romains ont utilisé des « flèches enflammées » contre les éléphants de Pyrrhus ou non. Les carreaux tirés par les scorpions étaient certainement capables d'être enveloppés dans des haillons imbibés d'huile ou de poix, enflammés, puis lancés. La controverse porte sur comment les Romains auraient pu les utiliser sur le terrain, l'huile nécessaire pour le tissu ne se trouvait pas facilement. L'histoire raconte que lorsque les éléphants ont forcé les Romains à reculer, ils sont arrivés à portée des scorpions, lesquels ont tiré un ou plusieurs carreaux enflammés, effrayant ainsi les éléphants – réaction qui n'est pas sans fondement. Quoi qu'il en soit, c'est un élément de chrome trop beau pour pouvoir s'en passer.

### Les Avantages

Une perte sur une unité d'éléphants avec une flèche enflammée cause une déroute automatique (et la furie qui s'ensuit). Aucun autre type d'unité n'est affecté par une flèche enflammée en-dehors de l'effet régulier lorsqu'elle est touchée par un projectile (si l'une de ces flèches vous touche, le fait que vous soyez maintenant enflammé ne va pas améliorer ou dégrader le fait que vous soyez déjà mort).

### Les Inconvénients

- La portée est réduite de un (avec un maximum de six hexs), et, sauf à une portée d'un ou deux hexs, ajoutez un à tout jet de dé pour déterminer les pertes. Cela prend en compte l'augmentation de la résistance de l'air pour tirer des flèches enveloppées de tissu imbibé d'huile.
- Une fois commencé, la tour ne peut pas s'arrêter d'utiliser des flèches enflammées (le feu était difficile à éteindre).
- Si une unité d'infanterie déroute alors qu'elle occupe une Tour utilisant des flèches enflammées, alors certains légionnaires hurlants renversent le baquet de feu Grégeois et, essentiellement, cela enflamme l'unité et la tour entière. L'unité est éliminée. Traitez ensuite l'hex comme infranchissable (il brûle) jusqu'à la fin du scénario. L'entrée involontaire dans un hex de tour en flamme élimine l'unité.

### Les Cochons Romains Enflammés, ou Ramenez le Bacon à la Maison (Règle Optionnelle)

Plusieurs sources – comme le généralement peu fiable Dionysos et le généralement fiable H.H. Scullard – parlent de ces « cochons enflammés » pour distraire et effrayer les éléphants (les joueurs qui ont déjà rencontré les Chiens Anti-Chars Russes et les Mules Explosives de l'Union à Valverde ne seront probablement pas étonnés par ceci). Comme chacun sait, les éléphants soumis au stress ont une peur inhabituelle des petits animaux qui émettent des sons aigus. Quelqu'un semble avoir expérimenté l'idée de laisser quelques goretts errer parmi les béhémoths, car presque rien d'autre ne semblait fonctionner. Lorsque ceci a donné quelques résultats, le complexe militaro-industriel a amélioré le système en enduisant de poix ce bon vieux Porky, en lui mettant le feu, puis en le laissant aller, et puis abada, abada, abada, c'est tout pour aujourd'hui !!! Il semble que la combinaison du jarret enflammé et des goretts

couinant était supposée énerver encore plus les éléphants (peut-être que cela aurait encore mieux fonctionné avec des éléphants casher). Sachant que quelqu'un nous aurait sûrement écrit pour nous demander pourquoi nous n'avons pas inclut ce morceau de bravoure (dont Scullard maintient que cela était raisonnablement possible, même probable), nous vous donnons l'opportunité de recréer ce Grand Moment de l'Histoire Militaire.

Deux fois au cours de la partie, le joueur Romain, au lieu de donner un Ordre Individuel, peut faire un jet sur la Table des COCHONS ENFLAMMES. Cela compte comme un Ordre Individuel... Un Ordre de Côtes de Porc !

NDT : Order of Pork Chops, plus littéralement commander des côtes de porcs, comme au restau, encore de l'humour Bergien dont les deux paragraphes précédents sont empreints.

### La Table des Cochons Enflammés

Dé	Le Cochon de l'Enfer
0	L'éléphant désigné par jet de dé attaque l'unité de combat la plus proche ; qu'elle soit Romaine ou Epirote – directement sur son front. S'il y a plus d'une cible, lancez un dé. Si les cibles sont à plus de 4 hexs de distance, ce résultat n'a Aucun Effet.
1-7	Aucun Effet, mais le petit déjeuner est servi.
8	Ajoutez une Perte de Cohésion à un Eléphant.
9	Pour un Eléphant quelconque, lancez le dé. Ajoutez un nombre de Pertes de Cohésion égal au résultat moins la QT, avec un total minimum de 1.

### Doctrine Triarii

Cette règle est appliquée pour ce scénario.

### Bords de Retraite

Les Epirotes utilisent le bord est, les Romains le bord ouest.

## VICTOIRE

La partie continue jusqu'à ce que :

- Les Epirotes ont au moins cinq unités de combat dans le Camp Romain et il n'y a pas d'unités de combat Romaines dans le camp, auquel cas les Epirotes gagnent automatiquement ; OU
- A partir du Tour 10, toutes les unités Romaines qui ne sont pas en déroute sont dans le camp. Si le joueur Romain retraite toutes ses unités dans le camp, il perd ; OU
- L'une des Armées Déroute.

L'Armée Romaine déroute lorsqu'un total de **120** points de déroute d'unités ont été éliminés. L'Armée Epirote déroute lorsqu'un total de **100** points de déroute d'unités ont été éliminés.

Pyrrhus vaut 25 Points de Déroute s'il est blessé ; s'il est tué, le joueur Romain gagne. Les Scorpions valent 0 Points de Déroute.

### Taille et Qualité de Troupe

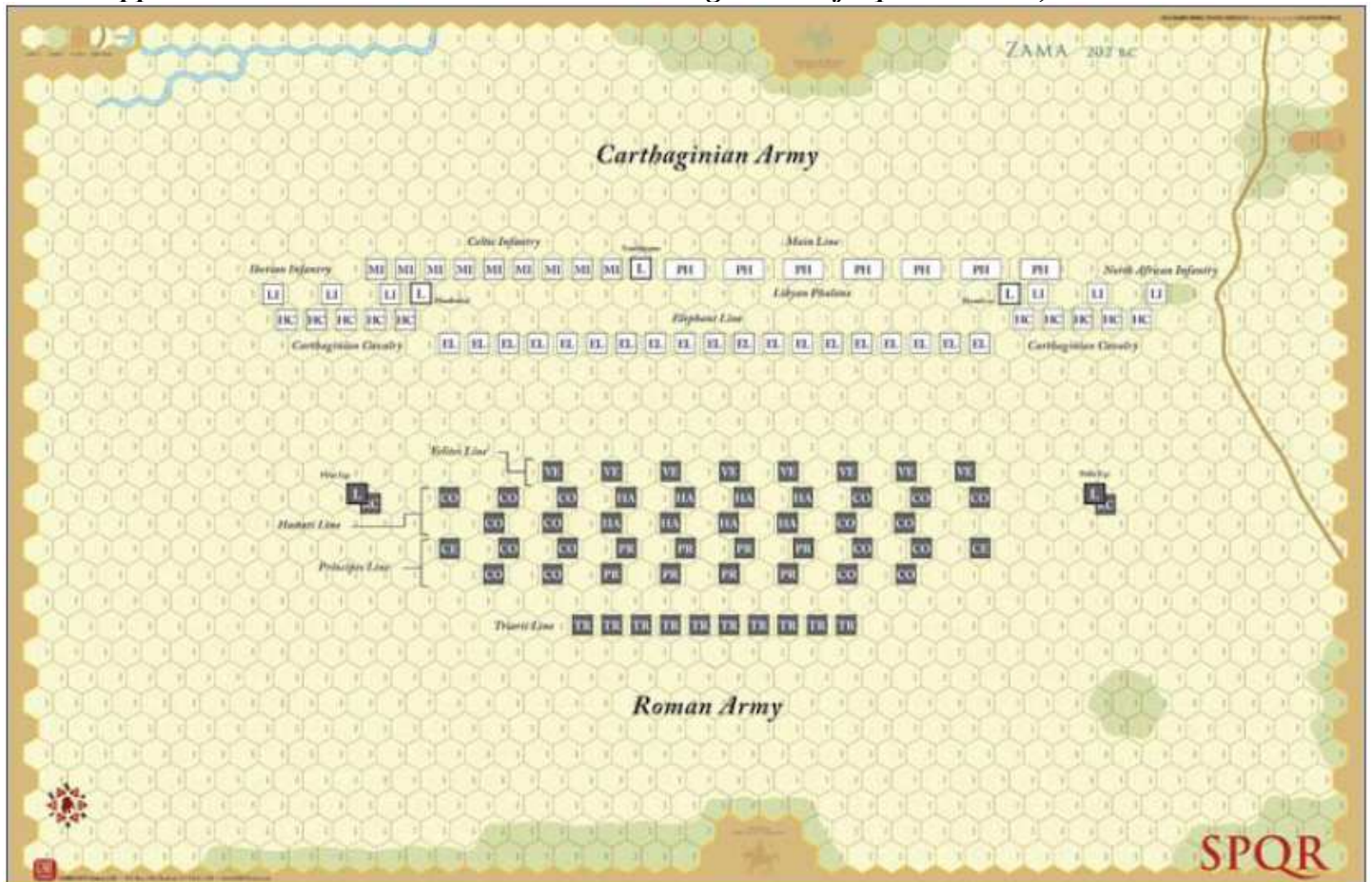
Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Epirote	40	213 <sup>[a]</sup>	252	40%	5,7
Romain	55	169	337	35%	6,1

a = La Taille des Eléphants (15 points) a été exclue.



# LES PLAINES DE BAGRADAS

*Xanthippe contre le Consul Romain M. Atilius Regulus – Afrique du Nord, hiver 255 avant J.-C.*



## Historique

Au début, la Première Guerre Punique était plutôt en faveur des Romains. Carthage était une puissance navale, et ses armées terrestres ; mal entraînées et avec une mauvaise appréciation des opérations et des tactiques ; faisaient pâle figure face aux légions Romaines disciplinées. Toutefois il est surprenant que Rome, bien qu'avec une marine construite virtuellement à partir de rien, a réussi à porter un coup apparemment puissant contre la flotte Carthaginoise au large d'Ecnomus (Sicile) en -256. Après cette victoire, les Romains ont décidé de porter la guerre en Afrique et ont débarqué Marcus Atilius Regulus et son armée consulaire près de Carthage. Malheureusement pour Regulus, la majorité de sa cavalerie avait été envoyée ailleurs. Malgré tout, il obtint de grandes réussites initiales contre les quelques forces que les Carthaginois avaient envoyé contre lui, et il était prêt à délivrer ce qui lui semblait être sûrement le coup de grâce.

Cependant, les Carthaginois ont fini par avoir un peu de chance. Ils ont réussi à s'attirer les services d'un « général » Spartiate, Xanthippe, qui bien que n'étant pas un génie, était l'une des rares personnes de la région à avoir des connaissances sur les opérations et les tactiques d'une armée terrestre. Il a restructuré l'armée Carthaginoise, et l'a instruite jusqu'à un niveau d'entraînement acceptable, puis a expliqué comment elle pouvait utiliser les plaines d'Afrique du Nord à son avantage. Il l'envoya ensuite attirer Regulus pour combattre, et le consul, malgré les indications alarmantes que les Carthaginois avaient quelque chose de nouveau, prit le pari. Au milieu de l'hiver - 255, dans les plaines près de la rivière Bagradas, Regulus et

Xanthippe ont fini par se faire face. Pour contrer le mur Carthaginois d'environ 100 éléphants, Regulus déploya ses manipules en une formation qui réduisait ses flancs mais étendait sa profondeur pour soutenir la charge des éléphants (du moins selon sa façon de penser). Malheureusement, son flanc était protégé par un contingent de cavalerie totalement inadéquat, et la supériorité de 8-1 (!! ) en cavaliers pour les Carthaginois allait le prouver... comme d'habitude. Les éléphants de guerre Carthaginois ont gardé les lignes d'infanterie occupées, tandis que la cavalerie déroutait celle des Romains, les phalanges Africaines ont chargé, puis conjointement avec la cavalerie, elles ont totalement dispersé les légions de Regulus. Il ne devait pas y avoir de fin rapide à la guerre.

## Notes d'Avant-Jeu

Nous recommandons aux joueurs qui ne sont pas familiarisés avec le système de jouer ce scénario en premier ; c'est la meilleure bataille pour apprendre le jeu, voir comment fonctionnent les unités de combat, et expérimenter les diverses tactiques disponibles.

*Note Historique : Ceci est la bataille de Bagradas de la 1<sup>ère</sup> Guerre Punique, pas celle avec Scipion à la fin de la 2<sup>ème</sup> Guerre Punique.*

## Carte

Utilisez la carte de Zama ou de Cannes. Si vous le souhaitez, vous pouvez ignorer tous les terrains se trouvant sur la carte ;

néanmoins, comme le site de cette bataille n'est pas identifié, elle a eu lieu à peu près dans la même région que Zama (dont le site exact est également questionnable), donc le terrain est probablement assez proche.

## Difficulté et Equilibre

Ceci est la bataille historique « la plus facile » du jeu. La durée de jeu est de 1 heure ½ à 2 heures ½ ; bien qu'elle puisse être terminée en quelques minutes si le joueur Romain n'est pas prudent.

L'équilibre favorise fortement les Carthaginois, dont la supériorité en troupes montées (en cavalerie et en éléphants) fait l'objet d'une leçon sur les armes combinées. En dehors de l'évidente méthode d'enchères aux points de déroute, pour redresser la situation, donnez aux Romains toute la cavalerie de leurs Alae, comme cela est suggéré.

## DEPLOIEMENT INITIAL

### L'Armée Carthaginoise de Xanthippe

Toutes les unités sont face au sud-est. N'utilisez pas 4.5 ; les chefs subordonnés Carthaginois se reposent sur la capacité d'OL de Xanthippe. Les Carthaginois ne peuvent PAS utiliser les chefs de Remplacement

<u>Chefs</u>	<u>Hex</u>
Xanthippe (CC)	1923
Hasdrubal	2031
Hamilcar	2011
Bostar	avec n'importe quelle unité

<u>Unités</u>	<u>Hex</u>
<u>Ligne d'Eléphants</u>	
EL Africains (1-19)	2212-2230

<u>Aile Gauche</u>	
HC Carthaginoise (1-5)	2106-2110
LI Nord Africaine (1-3)	2006, 2008, 2010

<u>Ligne Principale</u>	
PH Africaines (1-7)	1909-1922
MI Celte (1-9)	1924-1932

<u>Aile Droite</u>	
HC Carthaginoise (6-10)	2131-2135
LI Ibérique (1-3)	2032, 2034, 2036

### L'Armée Romaine de M. Atilius Regulus

Toutes les unités sont face au nord-ouest. Les Romains ont une armée Consulaire complète, moins la cavalerie des Alae (une absence remarquable). Les deux légions/alae de niveau standard (III et V) sont utilisées. Regulus a déployé ses manipules en double profondeur plutôt qu'en ligné étendue, donc elles ne commencent pas empilées.

<u>Chefs</u>	<u>Hex</u>
Regulus (CC)	N'importe où
2 Tribuns, 2 Prft Soc	Un par ligne HA/PR séparée avec/adjacent à n'importe

2 Prft Eq	quelle unité d'infanterie 2808, 2833
-----------	---

<u>Unités</u>	<u>Hex</u>
<u>Cavalerie de l'Aile Droite</u>	
III RC	2808

<u>Cavalerie de l'Aile Gauche</u>	
V RC	2833

<u>Ligne de Vélites</u>	
AS/III VE (a,b)	2712, 2714
III VE (a-c)	2716, 2718, 2720
V VE (a-c)	2722, 2724, 2726
AS/V VE (a,b)	2728, 2730

<u>Ligne d'Hastati</u>	
AS/III CO (a-c)	2812, 2814, 2816
III HA (a,b)	2818, 2820
V HA (a, b)	2822, 2824
AS/V CO (a-c)	2826, 2828, 2830
AS/III CO (d,e)	2914, 2916
III HA (c, d)	2918, 2920
V HA (c, d)	2922, 2924
AS/V CO (d, e)	2926, 2928

<u>Ligne de Principes</u>	
AS/III CE	3012
AS/III CO (f, g)	3014, 3016
III PR (a, b)	3018, 3020
V PR (a, b)	3022, 3024
AS/V CO (f, g)	3026, 3028
AS/V CE	3030
AS/III CO (h, i)	3114, 3116
III PR (c, d)	3118, 3120
V PR (c, d)	3122, 3124
AS/V CO (h, i)	3126, 3128

<u>Ligne de Triarii</u>	
AS/III TR (a, b)	3316, 3317
III TR (a-c)	3318, 3319, 3320
V TR (a-c)	3321, 3322, 3323
AS/V TR (a, b)	3324, 3325

Eligibilité d'Ordre de Ligne	
Romain	Carthaginois
1. *Vélites (VE)	1. *Eléphants (EL)
2. *Hastati (HA) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	2. Infanterie Moyenne Celte (MI), et Légère Ibérique (LI)
3. *Principes (PR) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	3. Phalanges (PH), Infanterie Moyenne Celte (MI)
4. Triarii (TR)	4. Cavalerie Lourde (HC) Carthaginoise
5. Cavalerie de la Légion	5. *Infanterie Légère (LI) Nord-Africaine
	6. Infanterie Légère (LI) Ibérique
* = Ne doivent pas être adjacents ; voir 4.24.	



## REGLES SPECIALES

### Doctrine Triarii

Cette règle s'applique pour ce scénario.

### Cavalerie d'Alae (Optionnel)

Si vous voulez équilibrer un peu la partie, donnez à Regulus la cavalerie des Alae, en plaçant les Romains sur une aile et l'alae sur l'autre. Vous pouvez aussi changer le déploiement historique Romain. Quoi que vous fassiez, ça ne peut pas être pire que ce qu'a fait Regulus.

### Bord de Retraite

Les bords de retraite sont ceux directement derrière les armées respectives.

### VICTOIRE

L'Armée Carthaginoise déroute lorsqu'au moins **110** points de déroute d'unités ont été éliminés. L'Armée Romaine déroute lorsqu'au moins **125** points de déroute d'unités ont été éliminés. Avec la variante de la cavalerie des Alae, l'Armée Romaine déroute à **135** points de déroute.

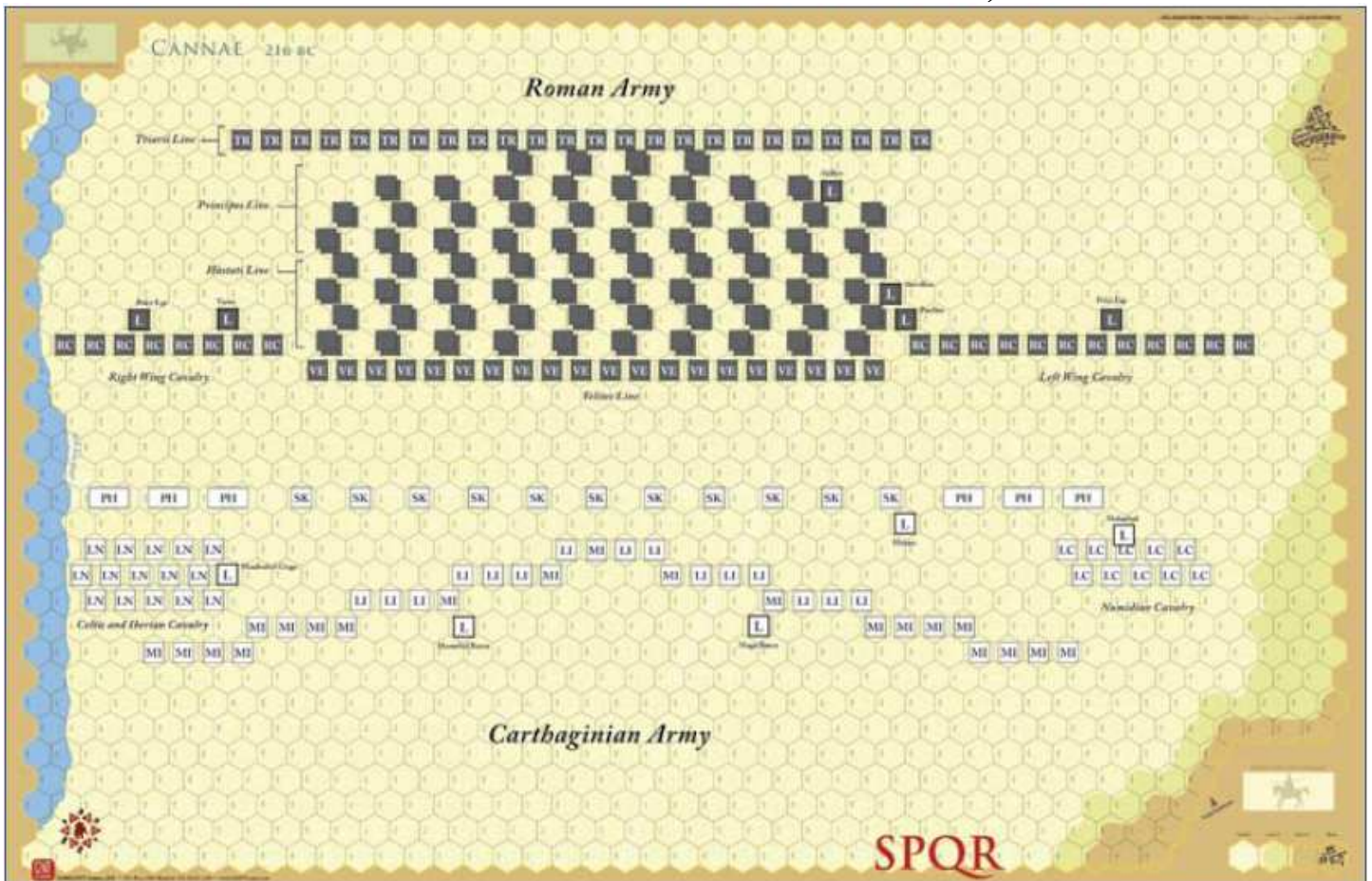
### Taille et Qualité de Troupe

Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Carthaginois	51	187[a]	279	40%	5,6
Romain	58	174	354	35%	6,1
Romain avec Cav	64	192	391	35%	6,1

a = La Taille des Eléphants (95 points) a été exclue.

# LA BATAILLE DE CANNES

*Hannibal Barca contre le Consul G. Terentius Varron – Italie du Sud, 2 août 216 Avant J. – C.*



## Historique

En -219, Hannibal Barca, général en chef des Carthaginois en Espagne ; et ennemi juré de Rome ; dirigeait une armée d'environ 35000 hommes et 34 éléphants à travers les Alpes vers l'Italie pour défier la puissance mercantile grandissante de la République de Rome. En -218, il a battu les légions de Sempronius alors qu'elles patageaient imprudemment à travers la Trébie qui était gelée afin d'attaquer les Carthaginois. Les Romains ont perdu environ 20000 hommes ; dans l'hiver qui suivit, Hannibal a perdu tous ses éléphants (sauf un) plus l'un de ses yeux. Cependant, il gagna l'allégeance des vantards Celtes agitateurs d'épées. Avancé en Italie centrale au

printemps suivant, il a pris en embuscade les légions de Flaminius sur les berges du Lac Trasimène, repoussant l'armée entière dans le lac. Une seconde force Romaine venait d'être perdue. Dans les deux batailles, les Romains, quelle que soit la situation, ont utilisé les mêmes tactiques que d'habitude, se reposant sur le poids de l'infanterie pour percer le centre de la ligne ennemie (Carthaginoise).

Les Romains adoptèrent alors la stratégie avancée par le consul Fabius Maximus Verrucosus Quintus dit Cunctator (le Temporisateur), d'éviter la bataille avec Hannibal, espérant ainsi le fatiguer de faire le tour de la péninsule afin qu'il rentre chez lui. Ça n'a pas fonctionné ; du moins pas au début.



Hannibal a saisi l'opportunité en se déployant inutilement dans la campagne, forçant le peuple Romain à envoyer une autre armée contre lui. Par conséquent, pendant l'été -216, les deux nouveaux consuls, Varron (Caius Terentius Varro) et Paul-Emile (Lucius Aemilius Paullus), commandaient leurs armées consulaires récemment levées pour se joindre à une force similaire commandée par les précédents consuls Servilius et Atilius. Cette énorme armée de (il semble) huit double légions ; environ 75000 hommes, la plus grande encore jamais vue, et de loin, dans l'histoire Romaine (toutefois, voir les notes sur ce point un peu plus loin) ; a trouvé Hannibal en train de prendre le dépôt de grains à Cannes, juste au sud de la rivière Aufidus (aujourd'hui Ofanto). Paul-Emile, le général le plus expérimenté ordonna de faire face aux Carthaginois trop tôt. Malheureusement, c'était la journée de commandement de Varron (ils alternaient le commandement chaque jour, un système remarquable qui garantissait virtuellement de produire des résultats désastreux) et il avait l'intention de venger les deux pertes précédentes.

Le champ de bataille de Cannes paraissait, à première vue, idéal pour les objectifs Romains : la rivière et les collines devaient ancrer leurs flancs et empêcher la légendaire cavalerie Numide de les contourner. Malheureusement, ce front étroit entre la rivière et les collines a forcé les Romains à entasser les bien trop nombreuses manipules en une formation ingérable (que les Numides ont quand même contournée). Le résultat fut la plus grande défaite jamais subie par une armée Romaine, et une bataille livrée de main de maître par Hannibal, un génie militaire du même niveau qu'Alexandre ou César, c'est-à-dire que même aujourd'hui elle est le sujet d'intenses observations et études (voir les notes sur la victoire).

## Notes d'Avant-Jeu

Chaque historien digne de ce nom a son opinion sur cette bataille ; et la plupart diffèrent. En tant que tel, ce jeu offre au joueur/historien de nombreuses opportunités pour examiner l'une des batailles les plus célèbres et les plus étudiées de tous les temps. Mais comment Hannibal a-t-il fait ???

A cause de sa nature inhabituelle ; et de sa célébrité ; cela a été une bataille difficile à « concevoir ». Nous avons fuit les règles « vous devez faire ceci » pour forcer le résultat historique. Nous avons fait plusieurs changements dans le scénario... pour modifier certaines règles de base concernant certains facteurs, spécialement applicables à Cannes et certainement endémiques à l'époque. Finalement c'est notre vision de ce que Cannes a pu être, parce que :

- Un grand général était dans son meilleur jour.
  - L'armée Romaine était dirigée par des médiocrités qui ont suivi la doctrine tactique Romaine à la lettre.
  - Hannibal savait quasiment tous ce que les Romains allaient faire, particulièrement avec Varron aux commandes.
  - Varron, au mieux une non-entité, était dans sa pire journée.
- Comprenez-bien ceci : soyez conscients que répéter le succès Carthaginois demandera un joueur Carthaginois supérieur et au meilleur de sa forme. Quelques bons jets de dés ne pourront pas non plus faire de mal.

**Une Note Historique et de Conception Longue, mais Importante :** Il y a une différence d'opinion majeure sur la taille et la création de l'armée Romaine à Cannes : combien de légions étaient réellement présentes ? Polybe, notre source antique la plus fiable précise qu'il y avait huit double-légions,

presque 80000 hommes. Delbrück et Connoly sont d'accord. Cependant, il y a des preuves qui semblent contredire ce nombre. Comme nous l'avons indiqué plus haut, une armée consulaire était invariablement composée de deux double-légions. Ce qui aurait donné aux deux nouveaux consuls une armée de quatre double-légions. Plusieurs sources précisent ensuite que cette force aurait pu être « augmentée » par une levée supplémentaire de troupes alliées jusqu'à une force d'environ 45000 ou plus, une très grande armée pour l'époque, et probablement plus grande (mais pas de beaucoup) que celle d'Hannibal. Malgré les pertes des deux batailles avec Hannibal ; toutes deux avec des armées de deux légions ; les Romains croyaient encore en leur capacité à surmonter l'invasisseur Carthaginois, à tel point que toutes les autres légions précédemment levées et sur le terrain étaient occupées ailleurs (Tite-Live profère un total d'une existence de 13 légions au moment de Cannes ; d'autres historiens estiment ce nombre à 18, donc ceci ne nous mène nulle-part). Plus simplement, d'où venaient les quatre autres légions ? Et comment ont bien pu faire les Carthaginois pour réussir à envelopper une armée du double de leur taille ?

Il y a aussi la question de la taille du contingent de cavalerie Romaine, repoussé très rapidement hors du champ de bataille. Avec quatre légions, il aurait du avoir une taille de 4800 cavaliers, dépassé de loin par les 10000 et plus d'Hannibal, chiffre indiqué par pratiquement toutes les sources. Avec 8 légions il aurait du y avoir environ 10000 troupes montées Romaines ; même avec leurs compétences inférieures, un tel nombre aurait été virtuellement impossible à repousser hors du terrain avec la vitesse et la facilité dont on fait preuve les Carthaginois à ce moment (il a fallu environ 20 minutes à la cavalerie Ibérique et Celte pour balayer l'aile droite Romaine). Finalement, il y a aussi la propension Romaine (qui n'est pas, bien sûr, limitée à eux seuls) à magnifier leurs défaites pour mieux souligner leurs victoires ultérieures.

D'autre part, il y a un grand nombre de spécialistes ; anciens et nouveaux ; qui acceptent la théorie des huit légions. Peter Connoly, réfute de nombreux arguments précédents, parmi lesquels :

1. Les Romains avaient précédemment aligné une armée consulaire de quatre légions contre les Celtes en -225 ;
2. « L'armée » de Cannes était commandée par deux consuls et deux proconsuls, indiquant une taille plus importante et plus de légions ;
3. Les 4000 cavaliers « manquants » ont été détruits au Lac Trasimène ;
4. L'absence des triarii, l'habituelle ligne de défense d'arrière-garde, a permis à Hannibal de terminer son encerclement (néanmoins, Delbrück indique que les triarii étaient définitivement présents ; ils n'étaient simplement pas entraînés tactiquement à se retourner et faire face à l'arrière tandis que le reste de l'armée avançait ; et
5. Le Sénat percevait Hannibal comme la plus grande menace envers l'existence de l'état et a réagi en conséquence.

Donc, une armée de 8 légions ne serait pas surréaliste. Le fait que les Romains ont considéré Cannes comme un désastre monumental ; avec des pertes bien plus importantes qu'à la Trébie et Trasimène ; donne encore plus de crédibilité à la théorie des huit légions. Pour cela, nous avons choisi de suivre la thèse des huit légions.

Il y a un second problème. Bien que le cours de l'Aufidus/Ofanto a changé depuis le temps, il est reconnu que la distance entre la rivière et les collines était d'environ 3km. Etant donnée la manière dont l'armée Romaine a été repoussée, la cavalerie devait couvrir un front de 1200-1500 mètres, laissant environ 1500 mètres pour les légions (Delbrück a établi le front couvert par l'infanterie à seulement 700 mètres !). Ce qui représente un total de 57000 hommes entassés sur un front d'un kilomètre et demi. C'est un sacré travail « d'entassement ». C'est Hannibal qui a choisi le terrain, et c'est Varron qui a insisté pour y combattre (Paul-Emile recommandait de se déplacer), avec la perspicacité d'un tatou. Mais un tel champ de bataille aurait annulé tout l'avantage numérique que Varron aurait pu avoir. Sa capacité à (éventuellement) étendre son front pour contourner son adversaire a été complètement annulée par les restrictions du terrain. Il devait probablement être avisé des dangers de combattre dans un tel endroit ; là encore, la prétention n'a pas joué qu'un petit rôle dans l'esprit militaire de nombreux consuls et commandants Romains. Polybe précise que les manipules des légions n'avaient qu'un front de 5 soldats par manipule, ce qui (si vous sortez votre précieuse calculatrice) ferait une largeur de front pour le jeu d'environ 1500 mètres pour l'infanterie et autant pour la cavalerie, ce qui semble correct. Si vous croyez à cet ensemble de faits, cela a forcé les Romains à étendre grandement la profondeur de leur armée ; c'est ce que nous avons fait pour le déploiement « historique ».

Un autre sujet de tension avec lequel les concepteurs ont du lutter est les 10000 troupes que les Romains sont supposés avoir laissées dans leur camp. Que faisaient-elles là exactement ? Premièrement, si vous acceptez que ceci soit arrivé, alors les Romains devaient avoir huit double-légions ; sinon ils n'auraient pas réduit leur armée de 25% pour combattre un ennemi qui les avaient déjà battu par deux fois. Peut être que ces troupes alliées levées à la hâte étaient utilisées pour augmenter les quatre double-légions. De nombreuses sources indiquent que ces 10000 étaient majoritairement des triarii. Delbrück, qui entre plus dans les détails sur ce point, insiste sur le fait que seulement 25% étaient des triarii ; et le reste des vélites. Nous avons opté pour ces nombres, car les vélites restants sont suffisants pour couvrir le front Romain et qu'il n'y avait pas besoin d'une seconde ligne de vélites.

Comme si ce n'était pas suffisant, il y a le problème de la formation « circulaire » en demi-lune d'Hannibal. Polybe est assez définitif sur la question, mais qu'est-ce que cela signifie exactement ? Plusieurs historiens militaires insistent sur le fait qu'une telle formation aurait été tactiquement peu judicieuse, car elle aurait été impossible à déplacer. Là encore, peut-être qu'Hannibal, connaissant la doctrine tactique Romaine de toujours projeter son poids contre le centre ennemi, n'a jamais eu l'intention de bouger. La formation en escalier que nous avons choisie est ce que nous ressentons comme l'interprétation la plus probable de l'hyperbole de Polybe.

Malgré les nombreuses variations sur un thème possibles, avec toutes les informations précédentes, nous avons choisi pour notre scénario de base/historique, la version à huit légions de Polybe-Delbrück-Connoly (lors du déploiement, l'armée Romaine est quand même une vision imposante). Nous avons aussi apporté quelques informations pour le déploiement d'une bataille à quatre légions, selon les hypothèses « révisionnistes » de Tite-Live et DeSanctis. Les joueurs sont toujours libres de

changer leurs déploiements, qu'ils utilisent la version à quatre ou huit double-légions. Laissez simplement les armées respectives sur et derrière leurs lignes de front de départ.

**Note pour les Joueurs :** Nous vous recommandons fortement, si vous êtes intéressé par ce « problème », de lire ; au moins ; le chapitre de Delbrück sur cette bataille.

## Carte

Utilisez la carte de Cannes.

## Difficulté et Equilibre

C'est une très grosse bataille avec beaucoup de pions. En tant que telle, elle présente aux deux camps de nombreux problèmes et prises de décisions tactiques. Nous vous suggérons de ne PAS vous frotter à Cannes tant que vous n'avez pas une solide connaissance du système de jeu et des différentes armées. Nous estimons le temps de jeu entre 6 et 8 heures.

L'équilibre pour le jeu de base avec huit légions est légèrement en faveur du Carthaginois. Le simple nombre de Romains peut être suffisant pour surmonter leur terrible structure de commandement (qui peut être très frustrante pour le joueur Romain). L'équilibre pour la bataille à quatre légions est largement en faveur du Carthaginois.

C'est une bataille difficile à jouer en compétition, à cause du grand nombre de variantes disponibles. Pour la compétition, nous vous suggérons ce qui suit :

- Avec la version à huit légions, utilisez la règle de Volturne ; les Romains ne peuvent pas utiliser la variante de Paul-Emile, ni la règle du Proconsul. Ensuite, utilisez la méthode d'enchères aux points de déroute.
- Pour la version à quatre légions, utilisez les variantes de Paul-Emile et du Proconsul, mais pas celle de Volturne. Ensuite, utilisez la méthode d'enchères aux points de déroute.

## DEPLOIEMENT INITIAL

### L'Armée Carthaginoise d'Hannibal Barca

Toutes les unités font face au nord-est.

<u>Chefs</u>	<u>Hex</u>
Hannibal Barca (CC) + Surus	1914
Mago Barca	1924
Hasdrubal Gisgo	2106
Hanno	2329
Maharbal <sup>[a]</sup>	2237
<u>Unités</u>	<u>Hex</u>
<u>Aile Gauche</u>	
LN Celte (1-10) <sup>[c]</sup>	2202-2206 ; 2101-2105
LN Ibérique <sup>[c]</sup>	2002-2006
Phalanges Africaines (1-3) <sup>[b]</sup>	2402/2403, 2404/2405, 2406/2407
<u>Ligne de Tirailleurs</u>	
SK Frondeurs Baléares (1-11)	2409-2429, hexs impairs
<u>Centre</u>	
MI Celte (1), LI Ibérique (1-3)	2218-2221

MI Celte (2), LI Ibérique (4-6)	2114-2117
MI Celte (3), LI Ibérique (7-9)	21221-2124
MI Celte (4), LI Ibérique (10-12)	2011-2014
MI Celte (5), LI Ibérique (13-15)	2025-2028
MI Celte (6-9)	1907-1910
MI Celte (10-13)	1928-1931
MI Celte (14-17)	1804-1807
MI Celte (18-21)	1832-1835

Aile Droite

LC Numide (1-10)	2235-2239 ; 2135-2139
Phalanges Africaines (4-6) <sup>[b]</sup>	2431/2432, 2433/2434, 2435/2436

a = Maharbal, un grand commandant de cavalerie, est capable de donner des Ordres de Ligne sans avoir à recourir à la valeur Stratégique d'Hannibal. Essentiellement, cela rend le commandement Carthaginois totalement indépendant et remarquablement efficace.

b = Les joueurs qui souhaitent commencer au moment où Hannibal a retiré ses phalanges Africaines pour préparer son plan de double-enveloppement (voir la Note Historique plus loin) devraient placer les phalanges Africaines dans les hexs suivants, orientées comme indiqué : 1702/1703 et 1735/1736 (face au nord-est), et 1604/1504, 1405/1305, 1534/1635 et 1333/1434 (face au sud-est). Ils devraient aussi déplacer la cavalerie Numide de Maharbal sur la ligne 2400 pour que son front soit étendu et couvert. On suppose que les phalanges Africaines étaient composées d'Africains et de Carthaginois de « demi-caste », qui étaient Phéniciens, et non Africains... Savoir ce que cela impliquait exactement est une source de désaccord majeur (et quelque peu acrimonieuse) de nos jours. Tout dépend de comment vous voulez être « politiquement correct ». Il y a aussi quelques indications que ces unités n'étaient pas des phalanges au sens Macédonien, mais plutôt une ligne étendue de lanciers. Peut-être. Cependant, Hannibal avait tendance à les utiliser comme si elles étaient des phalanges de style Macédonien, c'est pourquoi nous avons opté pour cette « classe » d'unité.

Les phalanges Africaines n'étaient pas sur le front au début de la bataille, très probablement pour camoufler le déploiement d'Hannibal, surtout que le vent soufflait dans les yeux des Romains. A moins que vous n'aimiez vraiment bidouiller ce genre de manœuvre de pré-bataille, nous vous suggérons fortement que le joueur Romain puisse voir tout ce qu'il y a sur la carte, quoi qu'il en soit, vous commencerez avec les phalanges retirées, comme indiqué.

c = Polybe, ainsi que plusieurs sources modernes, les présentent comme de la cavalerie « lourde ». Cependant, d'autres informations modernes, basées sur des preuves archéologiques, indiquent que les cavaliers Espagnols et Celtes étaient plus des lanciers que ce que nous considérons, en termes de jeu, de la cavalerie lourde. Ils avaient des boucliers, des casques, de longues lances et des épées ; mais ils n'avaient pas d'armures. Ils démontaient aussi souvent pour combattre à pied, bien qu'il semble que cela n'ait pas été le cas ici.

**Composition de la Ligne Carthaginoise :** le centre Carthaginois ; toute l'infanterie Moyenne et Légère ; n'est pas déployé selon ce que les règles de base considèrent comme une ligne. Toutefois, le joueur Carthaginois peut traiter ces unités comme une ligne tant que chaque unité est dans un hex

adjacent... et qu'il n'y a pas d'espace entre les unités.

L'Armée Romaine du Consul Varron

Toutes les unités sont face au sud-ouest.

Les Romains utilisent les 8 légions et les 8 alae. Cependant :

1. Seule la cavalerie de la légion et la cavalerie d'alaes des Alae VII, XIV, XV et XIX est utilisée. N'utilisez PAS la cavalerie des Alae I, III, V et X.
2. Les unités suivantes ne sont pas utilisées dans cette bataille :
  - a. Tous les Triarii des Alae
  - b. Tous les Vélites des Alae
  - c. Retirez une unité de Vélites des légions I, III, V et X.  
Tout ce qui précède (a-c) représente les 10000 restés au camp.
3. Ajustement du Niveau de Compétence : l'armée Romaine de Cannes n'était pas un corps « d'élite » ; la moitié était des troupes levées à la hâte, l'autre approchait de la dépression. Inclure une légion de vétérans et d'élite leur offrirait un pouvoir de résistance bien trop élevé. Par conséquent les unités suivantes sont Fatiguées :
  - Tous les LG, HI et LI des Légions I, III, V et X.
  - Tous les LG, HI et LI des Alae I, III, V et X.
  - Toute la Cavalerie des Légions I et X.

<u>Chefs</u>	<u>Hex</u>
Varro (OC) <sup>[a]</sup>	3106
Paullus <sup>[a]</sup>	3129
Servilius <sup>[a]</sup>	3229
Atilius <sup>[a]</sup>	3627
3 Tribuns, 2 Prft Soc	avec/adjacent à n'importe quelle unité d'infanterie
2 Prft Eq	3103, 3136

a = Peut commander n'importe quelles unités. Historiquement, Varron a commencé la bataille en commandant la cavalerie légionnaire. Paullus, Servilius et Atilius ne peuvent PAS être remplacés s'ils sont tués.

<u>Unités</u>	<u>Hex</u>
<u>Ligne de Vélites</u> Tous les Vélites de la Légion (VE) (voir Note 2)	2909-2928

Lignes d'Hastatis

Tous les Hastatis (HA) de 2 légions quelconques, PLUS les 12 cohortes d'alaes (CO) – hastatis au centre, alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :

- 3010-3028 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).
- 3110-3128 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).
- 3210-3228 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).
- 3310-3328 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).

Lignes de Principes

Tous les Principes (PR) de 2 légions quelconques, PLUS les 12 cohortes d'alaes (CO/CE) – principes au centre, alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :

- 3410-3428 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).
- 3510-3528 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).

Tous les Principes (PR) de 2 légions quelconques PLUS 8 cohortes d'alaes (CO) – principes au centre, alae sur chaque côté – dans la ligne suivante :

- 3612-3626 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).



Tous les Principes (PR) de 2 légions quelconques, dans la ligne suivante :  
3716-3722 (hexs pairs uniquement ; deux unités par hex).

#### Ligne de Triarii

Tous les Triarii de la Légion (TR) 3807-3830 (1 unité par hex)

#### Cavalerie de l'Aile Droite

Tous les RC de la Légion 3001-3008

#### Cavalerie de l'Aile Gauche

RC d'Alae (voir Note 1) 3030-3041

Les unités de la Légion sont toujours placées au centre ; les cohortes d'Alae sur les ailes.

## LE DEPLOIEMENT REVISIONNISTE

### « DeSanctis/Tite Live » - 4 Légions

Pour ceux qui voudraient savoir ce qu'il se serait passé si les Romains n'avaient eu que quatre double-légions, essayez cette version. Votre problème principal en tant que Romain, est que votre armée est maintenant réduite de moitié – mais pas votre adversaire ! Version recommandée principale pour faire de la prospective historique et pour ceux ayant un esprit profondément anti-Romains.

### *L'Armée Romaine de Varron*

Utilisez seulement les Légions et Alae de niveau recrue VII ; XIV, XV et XIX. Ce scénario suppose que les unités laissées au camp sont les « additions » récemment levées. En cas d'égalité pour l'activation (5.12), les chefs Romains jouent en premier.

#### Chefs

Varro (CC)	<u>Hex</u> 3005
Paullus	3028
Servilius	3110
Atilius	3228
2 Tribuns	avec/adjacent à n'importe quelle unité d'infanterie
Prft Eq	3036

*Note sur les Chefs : À cause de la présence des deux consuls et des deux proconsuls, nous avons réduit le nombre de tribuns à 2, et de préfets equitum à un, et éliminé les préfets sociorum. Les consuls et proconsuls peuvent commander n'importe quelles troupes.*

#### Unités

<u>Ligne de Vélites</u>	<u>Hex</u> 2908-2927
Tous les Vélites (VE)	

#### Lignes d'Hastatis

Tous les Hastatis (HA) de 2 légions quelconques, PLUS les 12 cohortes d'Alae (CO) – hastatis au centre, Alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :  
3009-3027 (hexs impairs uniquement ; deux unités par hex).

Tous les Hastatis (HA) de 2 légions quelconques, PLUS les 8 cohortes d'Alae (CO) – hastatis au centre, Alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :  
3111-3027 (hexs impairs uniquement ; deux unités par hex).

#### Lignes de Principes

Tous les Principes (PR) de 2 légions quelconques, PLUS les 12 cohortes d'Alae (CO/CE) – principes au centre, Alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :  
3209-3227 (hexs impairs uniquement ; deux unités par hex).

Tous les Principes (PR) de 2 légions quelconques, PLUS les 8 cohortes d'Alae (CO) – principes au centre, Alae sur chaque côté – dans chacune des lignes suivantes :  
3311-3325 (hexs impairs uniquement ; deux unités par hex).

#### Ligne de Triarii

Tous les Triarii (TR) 3409\_3427 (hexs pairs  
Uniquement ; 2 unités/hex)

#### Cavalerie de l'Aile Droite

Toute la RC de la Légion 3001, 3003, 3005, 3007

#### Cavalerie de l'Aile Gauche

Toute la RC des Alae 3030-3041

Les unités des Légions sont toujours placées au centre ; les cohortes d'Alae sur les ailes.

## Eligibilité d'Ordre de Ligne

Romain	Carthaginois
1. *Vélites (VE)	1. *Frondeurs Baléares (SK)
2. *Hastati (HA) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	2. Infanterie Moyenne Celte (MI), et Légère Ibérique (LI)
3. *Principes (PR) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	3. Phalanges Africaines (PH),
4. Triarii (TR)	4. Cavalerie Celte et Ibérique (LN)
5. Cavalerie de la Légion (RC)	5. Toute la Cavalerie
6. Cavalerie d'Alae (RC)	

\* = Ne doivent pas être adjacents ; voir 4.24.

## REGLES SPECIALES

### *Commandants en Chef*

**Hannibal** est le Commandant en Chef Carthaginois. Historiquement, **Varron** commandait les Romains à Cannes (mais voir plus bas). Pour les règles de CC, **Paullus** remplacera **Varron** (et vice versa) si ce dernier est tué.

### *La Variante de Paul-Emile*

Comme le commandement changeait quotidiennement (entre les consuls), les joueurs peuvent désigner **Paullus** comme CC s'ils souhaitent altérer l'équilibre du jeu. Il commande un peu mieux que Varron (qui tout bien considéré, était un abruti majeur). Il pourrait être intéressant de voir quel serait le résultat si c'est Paullus qui commande et non Varron. Si vous essayez ceci, Varron ne peut PAS utiliser automatiquement un Ordre de Ligne (tout comme Paullus lorsque c'est Varron qui commande).

### *La Variante du Proconsul*

Les joueurs qui trouvent que les Carthaginois réussissent trop bien (ce qui ne devrait pas se produire avec le déploiement à huit légions) peuvent régler le principal problème Romain ; le commandement ; avec la variante suivante. Les deux proconsuls, Servilius et Atilius peuvent donner un Ordre de Ligne à chaque tour sans avoir besoin d'être à portée de commandement de Varron en lançant un dé lors de leur Phase (initiale ou Momentum). Si le résultat est 0-4, ils peuvent donner l'OL ; si c'est 5-9, ils ont Terminé. Ajoutez un (+1) au dé si c'est une Phase de Momentum et +2 si c'est la seconde Phase de Momentum.

**Important :** Cette règle ne devrait être utilisée QUE pour équilibrer la partie en compétition.

### **Doctrines Triarii**

Cette règle s'applique pour ce scénario.

### **Note sur le Terrain**

La rivière Aufidus ne peut pas être traversée. On ne peut pas y entrer et elle est considérée comme un terrain infranchissable. Bien qu'ils ne soient pas visibles, les deux flancs sont essentiellement « ancrés » par la rivière sur la droite Romaine et par le plateau sur la gauche ; tous deux représentés par les bords de la carte (Ce qui tombait vraiment bien...).

### **Les Epées Celtes**

Non il ne s'agit pas d'un film classique oublié de Christophe Lambert (ce qui en soit est un oxymore)... c'est une règle qui simule la peur – et les pertes – causées par l'épée longue Celte et la façon dont elle était utilisée. Les Celtes l'agitaient en décrivant d'énormes cercles, frappant tout ce qui passait à portée. Malheureusement les Celtes étaient quelque peu indisciplinés et prompt à se désintégrer après que l'impétuosité de leur attaque initiale soit passée, c'est pourquoi ils ont une QT (relativement) basse. Ils agissaient presque tout le temps de façon offensive.

Dans la section de Charge du Combat de Choc (8.33), les unités en défense contre toute attaque incluant de l'infanterie Celte ajoutent un (+1) à leur test de QT avant le choc.

**Note de Jeu :** Cette règle n'est PAS applicable aux autres batailles. Pourquoi ? Principalement parce que le terme « Celte » est quelque peu générique, et que les Celtes de Cannes étaient différents de ceux de Zama et d'ailleurs (ces derniers étant plus Gaulois que Celtes, mais quoi qu'il en soit, nous avons déjà bien trop de pions...).

**Note Historique :** Les Celtes, qui au siècle précédent avaient plutôt combattu ensemble, avaient alors adopté des tenues comme s'ils sortaient d'une solderie de laine épaisse. Comme pour leur coiffure inhabituelle, si vous avez déjà eu le malheur de voir l'infâme promoteur de boxe Don King, alors vous avez une plutôt bonne (voire une excellente) idée de ce à quoi ressemblaient les coiffures Celtes.

### **Le Volturne (Optionnel)**

C'est par une chaude journée d'août que la bataille a eu lieu (en fait plusieurs sources indiquent qu'elle a eu lieu en juin ; quoi qu'il en soit, il faisait chaud). Encore pire, un vent gênant (connu sous le nom de Volturne, et que nous appellerions aujourd'hui un sirocco) s'était élevé du sud et soufflait un épais nuage de poussière vers le nord-est ; en plein visage de l'armée Romaine. Le soleil de midi sur les épaules des Carthaginois brillait directement dans les yeux des Romains, ce qui n'améliorait pas non plus la situation. (Ce qui vous mène à croire que Varron a distribué environ 20000 chapeaux aux Carthaginois, hein ?). Cette règle, à considérer comme optionnelle pour ceux ne souhaitant pas s'embêter avec des jets de dé supplémentaires et des maths de bas niveau, simule les effets du Volturne.

Au début de chaque tour, avant toute Activation de Chef, c'est la Phase du Volturne. Le joueur Romain lance le dé. S'il obtient

0-6, le vent souffle. Sur 7-9, le vent s'est arrêté temporairement, et il n'y a aucun effet pour le tour.

**Phase du Volturne.** Le joueur Romain vérifie si le vent lui souffle toujours de la poussière au visage.

Si le Volturne souffle, toute unité qui commence son mouvement orientée face l'ouest ou au sud-ouest réduit sa CM de un (pour toutes les règles, y compris la retraite). Toute unité de tir face à une de ces directions réduit sa portée de un (avec un minimum d'un hex) et réduit la valeur Pour Toucher de ses projectiles de un (avec un minimum de 0) à toutes les distances.

Le Volturne souffle toujours dans la même direction ; il ne change PAS.

**Note :** Nous vous recommandons fortement d'utiliser cette règle si vous jouez pour un résultat historique.

### **Bords de Retraite**

Les Romains retraitent vers le bord nord-est de la carte tandis que les Carthaginois retraitent vers le bord sud-est.

## **VICTOIRE**

**Encore plus de digression historique :** Cannes fut la plus grande défaite Romaine de toute son histoire ; tout ou partie des huit (ou quatre) légions furent totalement détruites ou tellement malmenées qu'elles étaient inutilisables. (Les survivants, dont Scipion l'Africain alors tribun ; furent pour la plupart exilés en Siciles pour vivre des moments difficiles, et les légions n'ont pas été utilisées pour servir activement avant que Scipion ne les emmène en Afrique, où elles se sont rachetées à Zama 14 ans plus tard). Les estimations des morts Romains montent jusqu'à 50000 ; y compris le Consul Paul, les deux anciens consuls servant de proconsuls, Servilius et Atilius, ainsi que 80 sénateurs ; trois fois le nombre de morts pour les deux camps à Antietam et d'innombrables batailles de la 1<sup>ère</sup> GM : Tandis que Varron, ayant été blessé par la pierre d'un frondeur Baléares ; dont la blessure aurait pu affecter ses capacités ; s'enfuit vers Rome où il fut en fait acclamé par « le peuple » pour « ne pas avoir abandonné ». (Je parie que de nombreux politiciens aimeraient recevoir ce genre d'honneurs !). Cependant, malgré la remarquable indulgence du Sénat, Varron ne semble pas avoir eu de tâche plus élevée que celle d'attrapeur de rats pour le reste de sa carrière.

*Imaginer que les joueurs peuvent ; ou même doivent ; recréer ce résultat n'est que folie. Quoi qu'il en soit, qui voudrait jouer les Romains ? Le but du jeu n'est pas de savoir ce qu'il s'est passé ; ce que nous savons déjà ; mais de voir, peut-être, pourquoi cela est arrivé et comment les choses auraient pu tourner différemment. Nous avons fourni des règles qui recréent les problèmes et les avantages des deux camps ; les mener ou non à une fin prédestinée est la mesure de vos capacités en tant que joueurs.*

Les Niveaux de Déroute d'Armée (et les pourcentages) qui suivent reflètent les estimations des forces de Cohésion et de Discipline globales des armées adverses. Bien que les forces d'Hannibal étaient plutôt mercenaires ; les soldats lui ont prêté une allégeance remarquable, avec qui ils sont restés pendant une décennie sans broncher. D'autre part, au moins quatre des légions Romaines à Cannes étaient de nouvelles recrues. Les joueurs remarqueront la QT moyenne plutôt élevée de l'armée

Romaine, malgré ces recrues. Ceci représente la discipline et l'entraînement inné que même les nouvelles légions possédaient. Les problèmes de Rome ne viennent pas de ce domaine, mais plutôt de ses commandants et de leurs idées flegmatiques ; et virtuellement inexistantes ; concernant la tactique.

L'Armée Carthaginoise déroute lorsqu'elle a accumulé **195** Points de Déroute éliminés. Pour la version à 8 légions, l'Armée Romaine déroute lorsqu'elle a accumulé **240** Points de Déroute éliminés, contre **165** Points de Déroute pour la version à quatre légions.

Hannibal vaut 25 Points de Déroute s'il est blessé ; s'il est tué, les Romains gagnent automatiquement.

Taille et Qualité de Troupe					
Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Carthaginois	78	351	486	40%	5,8
Romain [4 Légions]	128	384	665	25%[a]	5,2
Romain [8 Légions]	208	636	1,202	20%[a]	5,8

Aucun ajustement n'a été fait pour les unités Diminuées.  
a = Le faible Rapport de Déroute Romain représente le fait que cette armée venait d'être levée, et que seulement quelques homes avaient déjà connu l'action.

**Une Note Historique sur la Victoire :** OK, vous avez préparé la version à 8 légions et vous voulez savoir comment Hannibal a fait. Et bien, nous sommes sûrs que ce ne fut pas aussi facile que cela en a l'air ; mais avec notre fidèle paire de lunettes rétrospective, ça semble vraiment facile. Essentiellement, à Cannes, Hannibal a élevé le système Macédonien à son

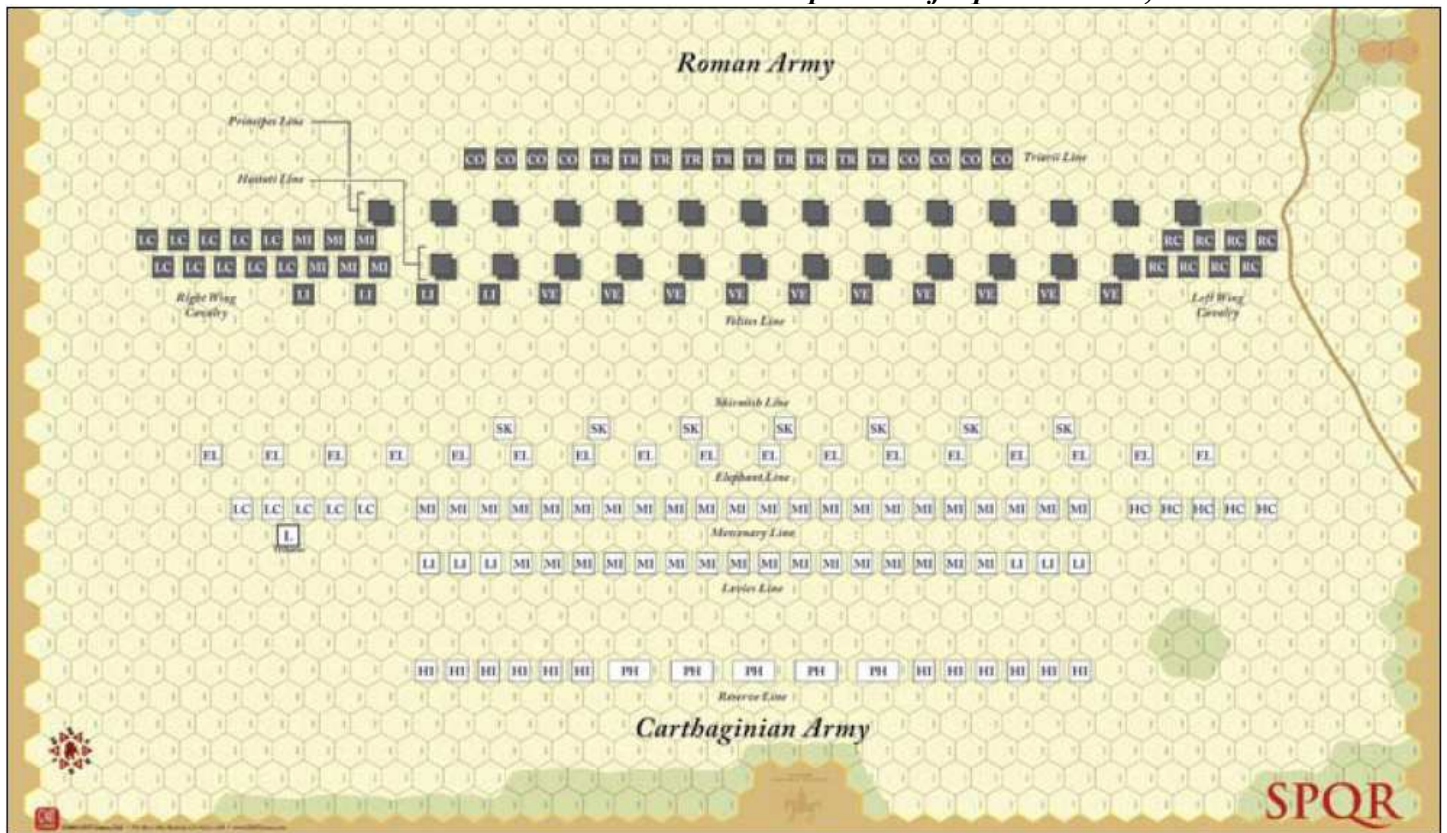
*paroxysme, en combinant chaque système d'armement sous son commandement ; et particulièrement sa cavalerie ; de façon à neutraliser tout ce que les Romains avaient à opposer. Avec le placement historique, le mouvement initial d'Hannibal fut de retirer ses phalanges Africaines de façon à les déployer selon la note du placement Carthaginois. Avec Varron essayant encore de marcher et penser en même temps, Hannibal devait maintenant faire charger ses ailes de cavalerie contre les Romains en sous effectifs, pour les repousser rapidement hors du champ de bataille. (En fait, la cavalerie de l'aile gauche d'Hannibal a réussi presque immédiatement, après quoi elle a encerclé les triarii Romains pour assister Maharbal). Leurs flancs n'étant plus gardés ; et menacés par la cavalerie ; les Romains n'avaient nulle-part où aller en dehors de leur stratégie habituelle (et éreintée) consistant à tenter de percer le centre de l'adversaire en avançant en masse contre les piétons Carthaginois déployés de façon inhabituelle. Cependant, Hannibal avait déjà vu deux armées Romaines en action précédemment et avait conçu un déploiement tactique qui devait « plier, mais ne pas rompre ». Tandis que la ligne Romaine approchait, l'infanterie Celte et Espagnole d'Hannibal se retirait graduellement du centre de leur ligne (en subissant de lourdes pertes face aux inexorables légions), de façon à ce que leur formation convexe à l'origine devienne concave, avec les Romains au centre. A ce moment, les phalanges Africaines ont refermé les deux côtés Romains, et la cavalerie d'Hannibal revenait de sa poursuite des Romains près de l'arrière. L'armée Romaine entière était alors encerclée, et le reste de la journée fut dédiée au massacre méthodique des légions.*

*A Cannes, il fut prouvé que, avec un commandant exceptionnel ; et Hannibal était réellement un commandant exceptionnel ; qui pouvait anticiper l'ennemi et contrôler les diverses forces sous son commandement, le système Macédonien pouvait prévaloir... tant qu'il avait la supériorité en cavalerie.*



# LA BATAILLE DE ZAMA

*Hannibal Barca contre le Proconsul P. Cornélius Scipion—Afrique du Nord, 202 avant J. –C.*



## Historique

De nombreux historiens considèrent Zama comme l'une des plus importantes batailles de la civilisation occidentale. Peut être que c'est trop lire dans son évidente conclusion politique : l'expansion de Rome en Méditerranée. Avec un merveilleux recul, il est cependant assez facile de voir que Carthage était maudite en tant qu'entité politique ; sa forme de gouvernement de cité-état inefficace ne pouvait pas rivaliser face au concept Romain de peuple et d'état. L'ascendance de Rome n'était qu'une simple question de temps, et Zama a aidé à accélérer le mouvement.

Toutefois, d'un point de vue militaire, Zama est une bataille immensément importante. Au premier niveau, elle montre quel génie était réellement Hannibal ; son armée à Zama était inférieure à celle de Scipion ; néanmoins, il fut assez proche de la victoire. A un niveau plus élevé, Zama est le terrain d'essai de la flexibilité du système légionnaire Romain—tel qu'implémenté par l'esprit perspicace de Scipion l'Africain—et de sa supériorité face au puissant mais encore linéairement rigide système Macédonien. Ce dernier devait exister pendant encore environ 50 ans, subissant de plus en plus de coups répétés à Cynoscéphale (voir plus bas), Magnésie (Antioche à la fin des Séleucides) et Pydna (Persée et la fin de la Macédoine). Les légions Romaines devaient continuer à dominer pendant les quelques siècles suivants. Delbrück ajoute encore à son importance en argumentant que c'était la première utilisation de l'échelon tactique ; c'est-à-dire que les différentes lignes de troupes n'étaient pas là simplement pour apporter de la profondeur, mais pour être utilisées avec différentes orientations tactiques—ainsi que comme réserves.

En -210, avec l'armée d'Hannibal toujours en déroute en Italie du sud, le jeune Publius Cornelius Scipion fut choisi pour commander les troupes Romaines en Espagne. Scipion fut un choix quelque peu surprenant, étant donné sa jeunesse et son manque d'expérience dans les œuvres publiques ; bien que modérément choquant étant donné les idées de Scipion sur comment conduire la guerre contre Carthage et la demande du peuple pour une quelconque sorte d'action. (Fabius cunctator était toujours en train d'implémenter la théorie que Rome pouvait ennuyer à mort Hannibal ; et qu'épuisé par l'ennui il finirait par rentrer chez lui. Ce qui fonctionna assez bien).

En quelques années, le fils d'un consul de la Première Guerre Punique avait prouvé qu'il était un excellent commandant, avec une victoire sur Hasdrubal à Bacula et une démonstration tactique magistrale à Ilipa. En -205, il fut élu consul, où, au sénat, il s'est confronté à la stratégie de retardement de Fabius. Scipion préconisait d'apporter la guerre directement à Carthage ; la seule façon de faire sortir Hannibal d'Italie était de le forcer à retourner en Afrique défendre sa cité-état. Pour cela ; bien qu'avec réticence ; on lui confia le commandement de la Sicile et ses deux légions, principalement des restes et des vétérans du fiasco de Cannes. Après avoir levé quelques forces pour étoffer son armée consulaire, il partit pour l'Afrique du Nord où, dans une série de manœuvres sensationnelles, il gagna plusieurs batailles terrestres et maritimes, forçant les Carthageois à demander la paix.

Pendant ce temps, l'armée de Margon Barca ayant été détruite en Ligurie, les Carthageois demandèrent le retour d'Hannibal à Carthage, car la défaite de Margon avait invalidé la quelconque « stratégie Italienne » qu'avait Hannibal. L'arrivée d'Hannibal sembla renforcer la conviction des Carthageois, et ils ont

répudié le traité de paix par diverses actions que les Romains, comme à leur habitude, assignèrent à l'habituelle trahison Punique. Cependant, l'armée d'Hannibal était en situation délicate, particulièrement dans le très important domaine de la cavalerie. Encore pire, après une série de manœuvres politiques et militaires impliquant la prise du trône Numide, Scipion avait acquit les services de Masinissa, le nouveau roi Numide, avec la crème de son efficace cavalerie légère. Bien qu'Hannibal fût conscient de ces développements, il supposa qu'il pouvait amener Scipion à se battre avant l'arrivée de Masinissa. Et pour renforcer son aile de cavalerie en infériorité numérique (qui comportait environ 2000 Numides commandés par l'un des rivaux délaissé de Masinissa), il entraîna rapidement un corps d'environ 80 éléphants de guerre. (Toutefois, voir la note sur les éléphants d'Hannibal plus bas). Les deux généraux étaient maintenant prêts pour la bataille ; tout ce dont ils avaient besoin était un endroit.

Le site du champ de bataille de Zama n'a jamais été clairement défini. Si vous lisez attentivement Polybe/Tite Live, il semble que ce soit près du village de Naraggara. Nous avons utilisé la carte du livre de H.H. Scullard, Scipio Africanus, Politician & Soldier, (qui apparaît également dans le livre de Liddel Hart, avec l'ajout d'un chemin traversant le champ de bataille) qui se base sur ce qui se trouve dans l'Atlas de Kromayer-Veith (un ouvrage Allemand extrêmement difficile à se procurer par l'intermédiaire des librairies normales—ou même par tout autre intermédiaire, quoi qu'il en soit). Si cela vous intéresse, nous vous suggérons de consulter Scullard pour un débat sur tous les sites possibles, dont la sélection de Veith—et notre choix—semble le plus raisonnable.

Zama est quasiment une bataille préparée. Nous n'avons fourni qu'un seul scénario, néanmoins les joueurs peuvent se sentir libre de changer les déploiements dans les paramètres des dispositions d'origine. Il y a quelques problèmes en termes de types d'unités et de nombres, et où/comment elles ont été déployées. Nous savons que Scipion avait augmenté son armée consulaire à deux légions ; voir les notes sur l'armée Romaine dans son déploiement. Hannibal avait rassemblé son armée quelque peu à la hâte et elle est légèrement plus facile à abattre, bien que les nombres et les systèmes d'armements soient assez évasifs.

Il apparaît qu'Hannibal, conscient de son infériorité en troupes montées, plaçait son espoir de victoire sur son infanterie. Pour cela, il espérait que l'une de ces deux choses allait se produire : soit ses éléphants repoussaient la cavalerie Romaine, soit la cavalerie Romaine repousserait sans relâche les cavaliers Carthaginois en sous-effectif hors du champ de bataille, permettant ainsi à son infanterie d'entrer en tête-à-tête avec les légions.

Et bien les éléphants se révélèrent plutôt inutiles (Scipion avait plutôt bien prévu le coup), mais Hannibal en eût pour son argent concernant la cavalerie Romaine poursuivant les Africains çà et là. Ce qui laissait l'infanterie, et, malgré l'empressement de certaines des nouvelles recrues d'Hannibal de se trouver ailleurs, ses vétérans ont plutôt bien tenu face aux implacables légionnaires de Scipion lorsque Laelius est revenu avec sa cavalerie, frappant les lignes d'Hannibal par l'arrière, et scellant le destin de Carthage. Hannibal lui-même s'enfuit, mais la 2<sup>ème</sup> Guerre Punique était terminée—ainsi que la prééminence de Carthage.

Hannibal, encore un jeune homme, rechercha un emploi au Proche-Orient. Il était sur le terrain à Magnésie lorsque les Romains décidèrent de mettre rapidement fin aux machinations du gouverneur Séleucide, Antioche le Grand, en -190. (Ainsi que Scipion, bien que ce dernier fut malade et n'eut que peu d'importance). C'est en quelque sorte une mesure du manque de génie d'Antioche que, ayant l'un des plus grands tacticiens de l'histoire à ses côtés, il ne réussit pas à l'utiliser de façon significative. Rome finit par décider qu'Hannibal était un problème majeur où qu'il soit, donc ils le déclarèrent hors la loi et ont fini par le traquer en Abyssinie (Turquie du nord), où il aidait le Roi Prusias dans son contre-temps avec Pergame. Avec sa maison encerclée, Hannibal, amère et fatigué, se suicida.

## Carte

Utilisez la carte de Zama.

## Difficulté et Equilibre

Bien que n'étant pas aussi massive que Cannes, Zama présente aux joueurs des problèmes qui seront mieux appréhendés s'ils sont expérimentés. La durée de jeu est d'environ six heures pour deux joueurs de niveau équivalent, les Romains étant légèrement favorisés. Pour jouer en compétition, utilisez les règles suivantes pour mieux équilibrer le jeu :

- Hannibal fait sa Phase d'Elite au premier tour (ce qu'il s'est passé historiquement quoi qu'il en soit).
- N'utilisez pas la règle Souffle Scipion, Souffle.
- Utilisez la totalité des 80 éléphants, qui sont tous « vétérans ». Ils ne commencent pas Diminués, et disposent d'écrans d'Eléphants.

## DEPLOIEMENT INITIAL

### L'Armée Carthaginoise d'Hannibal Barca

Toutes les unités sont face au nord-ouest.

#### Chefs

Hannibal Barca (CC)+Surus  
Hasdrubal Gisgo  
Hanno  
Tychaeus

#### Hex

n'importe où  
n'importe où  
n'importe où  
3236

#### Unités

##### Ligne de Tirailleurs

Frondeurs Baléares SK (1-7)<sup>[a]</sup>

#### Hex

2811, 2814, 2817, 2820,  
2823, 2826, 2829

##### Ligne d'Eléphants

Eléphants d'Afrique (1-16)\*

2906-2936, hexs pairs

##### Aile Gauche de Cavalerie

LC Numide (1-5)

3133-3137

##### Aile Droite de Cavalerie

HC Carthaginoise (1-5)<sup>[g]</sup>

3104-3108

##### Ligne de Mercenaires

MI Celte (1-10)<sup>[c]</sup>

3110-3131

MI Ligurienne (1-6)<sup>[c]</sup>

MI Baléares Med (1-2)<sup>[b, c]</sup>

MI Mauritanienne (1-4)<sup>[b, c]</sup>

Levées

LI Nord Africaine (1-6)<sup>[d]</sup> 3310-3331  
 MI Levées Carthagoises (1-16)<sup>[d]</sup>

Ligne de Réserve

Phalanges Africaines (1-5)<sup>[e, f]</sup> 3716-3717, 3718-3719  
 3720-3721, 3722-3723  
 3724-3725

HI Brutienne (1-12)<sup>[f]</sup> 3710-3715, 3726-3731

- = Toutes les unités d'éléphants commencent Diminuées. De plus, elles n'ont pas d'écrans d'éléphants, donc la capacité de projectiles « a » est ignorée. **Important** : Voir la règle spéciale sur les éléphants d'Hannibal plus bas.

a = Bien qu'aucune des sources « antiques » ne mentionne les frondeurs, plusieurs sources modernes (fiabiles) précisent qu'ils étaient sûrement présents—car Hannibal n'était jamais sans eux en Italie et il a dû en ramener quelques-uns avec sa Vieille Armée lorsqu'il est revenu à Carthage.

b = Polybe mentionne spécialement l'infanterie « lourdement armée » des Iles Baléares et de Mauritanie (Maroc). Historiquement, les troupes de ces régions étaient invariablement de l'infanterie légèrement armée et/ou des tirailleurs. Il est cependant fort probable qu'Hannibal les ait armés avec des armes plus lourdes (si ce n'est des armures), pour qu'elles soient au même niveau que les Liguriens et les Celtes. Si elles avaient été de l'infanterie légère/tirailleurs, elles n'auraient pas été déployées ainsi.

c = Les restes de l'Armée de Mago, composés de mercenaires de diverses régions d'Espagne et d'Italie du Nord. Ces unités peuvent se déployer sur leur ligne comme le joueur le désire, car il n'y a aucune indication sur la façon dont elles étaient intercalées historiquement.

d = Appelées diversement Libyennes, Africaines, ou autre. Ces levées—et leurs compatriotes Carthagoises—étaient des troupes extrêmement peu fiables, entraînés à la hâte. Bien qu'elles constituent une seconde « ligne », il apparaît qu'Hannibal avait l'intention de les utiliser pour étendre sa première ligne pendant le développement de la bataille. Elles peuvent être intercalées comme le joueur le désire. Voir les règles spéciales sur ces unités plus loin.

e = Bien que la présence de « 4000 infanterie de Macédoine » (Phalangites ??) soit mentionnée dans plusieurs sources, de nombreux historiens modernes considèrent que ceci tient plus de la légende que de la réalité. En fait ils ont tendance à utiliser le mot « annalistique », qui ne doit pas être confondu avec « analistique » ce que semblent être certains de ces auteurs lorsque vous planchez sur leurs travaux. Nous sommes d'accord avec ces interprétations modernes et nous avons laissé les Macédoniens de côté. Si vous le voulez, utilisez deux unités de phalanges Macédoniennes à la place des deux phalanges Africaines.

f = Les vétérans d'Hannibal, la « Vieille Armée d'Italie ».

g = Bien que la présence de la Bande de Cavalerie Sacrée Carthagoise ne soit pas mentionnée à Zama, il n'y a aucune raison de penser qu'elle n'y était pas.

**L'Armée Romaine de P. Cornélius Scipion**

Toutes les unités font face au sud-est.

Scipion avait une armée consulaire complète augmentée par l'ajout d'environ 7000 « volontaires » (plus les 10000 Numides de Masinissa). La présence de ces volontaires (terme de Polybe) créait une sorte de problème, car il n'est pas clairement indiqué comment ils ont été utilisés. Liddel Hart dit que c'étaient les « hommes de Scipion », utilisés pour augmenter les légions à une force de 6500 hommes. Comme Scipion avait eu du temps pour entraîner ces volontaires tant qu'il était en Sicile, et qu'il a engagé plusieurs batailles mineures avant Zama, nous avons adopté la position de Liddel Hart (en réduisant néanmoins son estimation numérique)—du moins pour la jouabilité—disant qu'ils ont été déployés avec les lignes d'hastatis et de principes, avec un armement similaire aux cohortes des alae. Par chance, cela nous a permis d'étendre les lignes de Scipion pour qu'elles soient de même longueur que les lignes d'infanterie adverses, comme indiqué dans les sources. Pour cela, nous avons aussi étendu la troisième ligne, les triarii, avec les cohortes extraordinaires plus quelques cohortes de volontaires. Le front des vélites fut étendu par l'infanterie légère Numide, comme cela a été suggéré par certaines sources. Nous vous l'accordons, une bonne partie de ceci n'est que conjecture ; cependant, nous pensons que nos estimations ont été « éduquées ». Vous pouvez toujours vous redéployer ; nous ne le dirons à personne.

Les Romains devraient utiliser les légions I et X et les alae, plus 22 unités de cohortes supplémentaires (mais PAS les extraordinaires) de n'importe quelle alae de niveau *recrue* (AS/VII, AS/XIV, AS/XV ou AS/XIX). *La bordure de couleur de ces cohortes recrues auxiliaires s'applique toujours pour les règles d'empilement.* Si les joueurs souhaitent altérer l'équilibre, ils peuvent substituer les légions/alae de niveaux de compétences inférieurs. Le déploiement historique utilise la formation manipulaire non échelonnée de Scipion, avec les soit-disant lignes d'éléphants (voir les notes sur les éléphants d'Hannibal). Plusieurs sources disent que les légions « historiques » présentes étaient la V et la VI.

**Chefs**

Scipion (CC)  
 Masinissa<sup>[a]</sup>

Laelius<sup>[b]</sup>

Deux Tribuns (2), Deux Prft Soc<sup>[c]</sup> avec/adjacent à n'importe quelles unités d'infanterie

**Hex**

n'importe où  
 avec/adjacent à n'importe quelle cavalerie Numide  
 avec/adjacent à n'importe quelle cavalerie de Légion ou Alae

a = Masinissa a une valeur de Charisme de « 2C ». Cela signifie qu'elle ne peut être utilisée que lorsqu'il est empilé avec une unité de cavalerie Numide. Masinissa peut donner automatiquement un OL pendant sa Phase Initiale, où qu'il soit sur le champ de bataille. Les OL générés par un Momentum suivent 4.25 (Masinissa était un commandant assez compétent dans son domaine). S'il est tué, Masinissa ne peut PAS être remplacé.

b = Le vieil ami de Scipion et le confident de Polybe, Gaius Laelius était le préfet Equitum à la charge de toute la cavalerie Romaine. S'il est tué, il est remplacé par un Préfet Equitum.



c = Les Tribunes et Préfets Sociorum Romains peuvent commander tout type d'infanterie de légion/ala.

Unités	Hex
<u>Ligne de Vélites</u>	
I VE (a-c), X VE (a-c)	2313-2323 (hexs impairs)
AS/I VE (a, b), AS/X VE (a,b)	2309, 2311, 2325, 2327
<u>Ligne d'Hastati</u>	
I HA (a-d), X HA (a-d)	2217, 2219, 2221, 2223 (deux par hex)
AS/I CO (a-e), AS/X CO (a-e)	2211, 2213, 2215, 2225, 2227 (deux par hex)
CO Recrues (6)	2209, 2229, 2231 (deux par hex)
<u>Ligne de Principes</u>	
I PR (a-d), X PR (a-d)	2017, 2019, 2021, 2023 (deux par hex)
AS/I CO (f-i), AS/X CO (f-i)	2011, 2013, 2027, 2029 (deux par hex)
AS/I CE, AS/X CE	2015, 2025
CO Recrues (8)	2007, 2009, 2031, 2033 (deux par hex)

<u>Ligne de Triarii</u>	
I TR (a-c), X TR (a-c)	1819-1824
AS/I TR (a, b), AS/X TR (a, b)	1817-1818, 1825-1826
CO Recrues (8)	1813-1816, 1827-1830

<u>Aile Gauche</u>	
I RC, X RC, AS/I RC (a, b, EX), AS/X RC (a, b, EX)	2205-2208, 2104-2107

<u>Ailes Droite</u>	
LI Numide (1-4)*	2329, 2331, 2333, 2335
MI Numide (1-6)*	2133-2135, 2233-2235
LC Numide (1-10)*	2236-2240, 2136-2140

\* = Utilisez les pions Numides qui font parties des Romains et non ceux qui font partie des Carthaginois.

**Note de Jeu :** Oui il y a une cohorte d'ala impaire dans chaque ligne, ce qui signifie qu'elle doit commencer empilée avec une cohorte d'une ala différente. Rien de tragique, et vous êtes toujours libre de changer le déploiement si vous le souhaitez. La situation présente vient de (a) le fait que '9' est un nombre impair, et (b) l'armée de Scipion était composée de bric et de broc pour augmenter la force des légions, donc un tel mélange était possible.

Eligibilité d'Ordre de Ligne	
Romain	Carthaginois
1. *Vélites (VE), LI Numide	1. Eléphants
2. *Hastati (HA) et Cohortes d'Ala (CO)	2. MI Celte, Ligurienne, Baléares, Mauritanienne
3. *Principes (PR) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	3. Phalanges Africaines (PH), HI Brutienne
4. Triarii (TR) et Cohortes d'Ala (CO)	4. Cavalerie Lourde Carthaginoise (HC)
5. Cavalerie de la Légion et Alae(RC)	5. LC Numide
6. Cavalerie Légère Numide (LC)	6. LI Nord Africaine, MI Levées
7. MI Numide	7. ** Frondeurs Baléares (SK)

\* = Ne doivent pas être adjacents ; voir 4.24.

\*\* = Peut être dans les trois hexs d'un autre (et sans unités intermédiaires, etc.)

## REGLES SPECIALES

### *Souffle Scipion, Souffle*

Hannibal, avec un grave manque de cavalerie (ce qui se révéla décisif) décida d'augmenter ses chevaux avec un corps d'éléphants de guerre. Son plan, selon la plupart des historiens (voir la note sur les éléphants d'Hannibal), était de neutraliser la cavalerie de Scipion et Masinissa en plaçant ses pachydermes au front et en les laissant charger les Romains dès le début pour repousser leur cavalerie et désorganiser leur ligne de front (cela ressemble à Porus à Hydaspes !). Malheureusement il n'avait que peu de temps pour entraîner ses éléphants (d'où leur faible QT), et Scipion s'y était préparé. Non seulement il a modifié le déploiement standard en échiquier des légionnaires pour créer des lignes de charge pour les éléphants (consultez à nouveau la note sur les éléphants), mais au début de la bataille, il a déployé un certain nombre de trompettes et de crieurs, servant tous à effrayer les éléphants non entraînés, dont beaucoup sont partis en vrille avant d'avoir pu faire quoi que ce soit.

Par conséquent, à tout moment au cours de la partie—mais une fois seulement—à la place d'un Ordre de Ligne de Scipion, le joueur Romain peut allumer son Ghetto Blaster Punique. Il lance un dé pour chaque éléphant sur la carte. Si le résultat est **supérieur** à la QT, alors cet éléphant subit immédiatement une perte de cohésion égale à la différence (toutes les règles de déroute standard s'appliquent) ; si le résultat est inférieur ou égal, il n'y a aucun effet.

### *Retraite des Levées et Ralliement de l'Arrière Garde*

La seconde ligne d'infanterie Carthaginoise—les levées Nord-Africaines et Carthaginoise—était un groupe levé à la hâte. Pour « renforcer leur épine dorsale », Hannibal les plaça devant ses vétérans avec l'idée que ces derniers pourraient empêcher les levées de s'enfuir. Pour recréer ceci, nous donnons au joueur Carthaginois deux possibilités pour n'importe quelle Levée Nord-Africaine ou Carthaginoise en déroute :

- Si l'une de ces unités déroute, au lieu de retraiter directement vers l'arrière, le Carthaginois peut la faire « dérouter » latéralement et autour de la troisième ligne (de Phalanges Africaines et d'infanterie Brutienne). Lorsqu'elles ont passé la Vieille Garde, elles se dirigent directement vers le bord de la carte ; OU
- Elles se dirigent directement vers l'arrière, comme dans les règles standard. Au moment où elles entrent dans un hex adjacent à une unité de Phalange Africaine/Bruttienne (qui n'est pas en déroute), le joueur Carthaginois lance le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la QT de l'unité de la Vieille Garde, l'infanterie légère/levée en déroute est automatiquement ralliée. Si le résultat est supérieur, l'unité en déroute est éliminée ET l'unité de la Vieille Garde subit une perte de cohésion. Seules les unités de la Vieille Garde peuvent rallier les levées en déroute de cette façon.

L'option peut être choisie individuellement pour chaque unité. Cette règle ne s'applique qu'aux levées et unités Nord-Africaines—car ce sont les seules unités dont Hannibal avait donné des instructions à la Vieille Garde afin de s'en occuper.

## Les Eléphants d'Hannibal

L'une des questions les plus intéressantes concernant Zama concerne les éléphants d'Hannibal. La première concerne leur nombre. Polybe indique qu'ils étaient environ 80 ; Delbrück et Veith donnent des chiffres bien plus bas : peut-être 15-20. Cette question n'est cependant pas aussi amusante que de savoir comment ils ont été utilisés.

A cette époque il était assez évident pour tout le monde que les éléphants n'avaient que peu d'effet contre de l'infanterie entraînée, particulièrement lorsqu'elle était couverte par des tirailleurs disciplinés. Leur meilleur usage était contre la cavalerie, qui, quel que soit le niveau d'entraînement des chevaux, avaient toujours de gros problèmes face aux pachydermes. Alors que faisaient les éléphants d'Hannibal disposés en ligne directement en face de l'infanterie de Scipion—et qu'Hannibal était particulièrement déficient en cavalerie ?

La réponse du bon sens de Delbrück est assez intéressante. Ils servaient simplement à gagner du temps, créant suffisamment de dérangement pour que la cavalerie de Scipion s'en aille, poursuivant celle d'Hannibal hors du champ de bataille. Avec toute la cavalerie partie, et les éléphants ayant retardé le déploiement des piétons de Scipion, Hannibal pouvait maintenant livrer cette bataille sur la seule puissance de l'infanterie, où il était probablement supérieur en nombre. C'est une solution tellement évidente, possible (et dans l'esprit d'Hannibal) qu'il est assez surprenant que peu d'historiens post-Delbrück l'ont adoptée. Nous pensons qu'elle est très raisonnable. Ce qui nous amène à la question du nombre. Si Hannibal avait autant d'éléphants (80), pourquoi n'a-t-il pas scindé leur usage, en assignant la moitié pour contrebalancer la cavalerie et l'autre moitié contre l'infanterie ? Si vous êtes d'accord avec l'hypothèse de Delbrück concernant les tactiques d'Hannibal, alors vous devez aussi être d'accord avec sa faible estimation numérique. Bien sûr, vous remarquerez que, en utilisant 80 éléphants, Hannibal pouvait largement couvrir l'infanterie et la cavalerie Romaine.

Une question tangentielle se pose sur le déploiement de l'infanterie de Scipion sans les habituels intervalles manipulatoires. Polybe précise qu'il a créé des lignes pour que les éléphants passent à travers. Pensez-y quelques instants. Oublions le fait que les éléphants étaient généralement utilisés contre la cavalerie, donc Scipion a dû être étonnamment prescient pour discerner l'utilisation plutôt unique des éléphants d'Hannibal. La chose vraiment étonnante est que Scipion aurait dû être suffisamment stupide pour s'attendre à ce que les éléphants chargent directement dans ces lignes ouvertes plutôt que dans les troupes. Combien cela est prévenant. Je ne le pense pas.

Dans tous les cas, les joueurs sont libres d'ajuster le nombre d'unités d'éléphants disponibles pour Hannibal selon ce qu'ils croient. Nous avons fourni un déploiement initial de 16 unités (80 pachydermes). Au minimum, les Carthaginois devraient avoir 4 unités. Essayez ceci : lancez deux dés et additionnez les résultats. La somme obtenue est le nombre d'unités d'éléphants que le joueur Carthaginois peut utiliser. Si elle est supérieure à 16, il en aura 16. Si elle est inférieure à 4, il en aura 4. Ils se déploient toujours sur la même ligne. Leur localisation est laissée au choix du joueur Carthaginois, cependant la restriction de ligne de deux espaces s'applique toujours.

## Doctrines Triarii

Cette règle n'est PAS utilisée dans ce scénario.

## Bords de Retraite

Les Romains retraitent vers le nord-ouest. Les Carthaginois retraitent vers le sud-est.

## VICTOIRE

L'Armée Romaine déroute lorsque **230** Points de Déroute ont été éliminés. L'Armée Carthaginoise déroute lorsque **170** Points de Déroute ont été éliminés. Ce nombre reste le même quel que soit le nombre d'unités d'éléphants Carthaginoises.

Hannibal rapporte 25 Points de Déroute s'il est blessé ; s'il est tué les Romains gagnent automatiquement. Scipion est traité normalement ; sa mort ne donne PAS une victoire Carthaginoise automatique.

### Taille et Qualité de Troupe

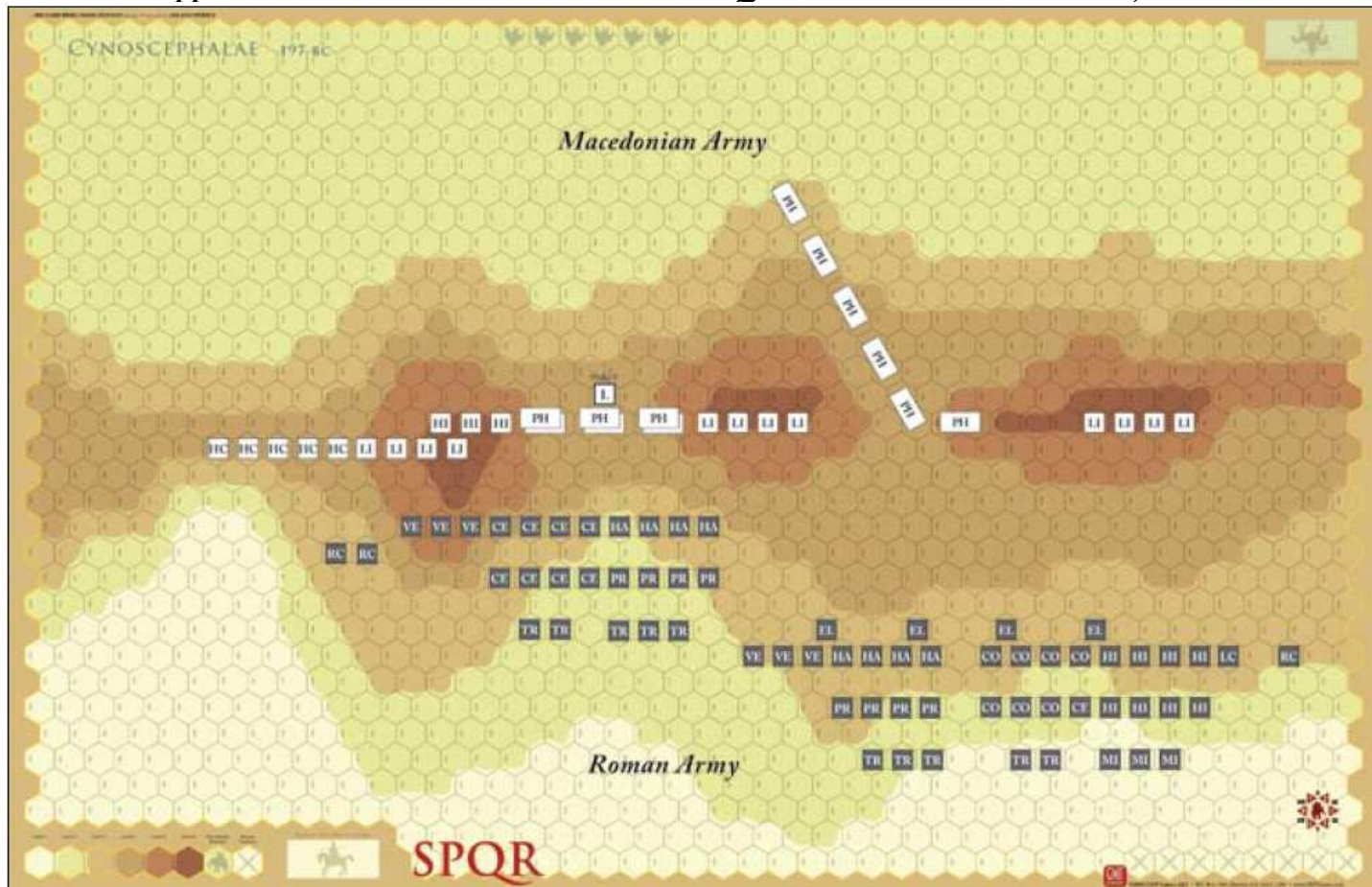
Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Carthaginois	94	336[a]	483	35%	5,4
Romain	106	340	657	35%	6,2

a = Les points de taille des éléphants (80) ont été exclus.

*Une Note sur la Victoire : A Zama, Scipion était capable de neutraliser les avantages qu'Hannibal pouvait produire avec le système Macédonien en obtenant la supériorité en cavalerie—et en l'utilisant, chose que les précédents commandants Romains avaient rarement comprise. Avec sa mobilité et son champ de manœuvre sévèrement limité, Hannibal était forcé de se reposer presque entièrement sur la puissance de sa réserve d'infanterie pour percer la ligne Romaine. Il y a aussi la possibilité qu'il se soit particulièrement reposé sur le fait que la cavalerie Romaine supérieure pourrait poursuivre la cavalerie Carthaginoise, la rendant ainsi indisponible ! Ce qu'il a pratiquement réussi à faire—et ce ne fut que le retour tardif de Laelius et Masinissa avec la cavalerie qui mit rapidement fin à la bataille—encore un autre témoignage du génie d'Hannibal.*

# LA BATAILLE DE CYNOSCEPHALE

*Le Roi Philippe V de Macédoine contre le Consul T. Quinctius Flaminius—Grève, 197 avant J. -C.*



## Historique

Vers la fin du 3<sup>ème</sup> siècle avant J. -C., la Macédoine et son roi, Philippe V, était toujours la force dominante dans l'est de la Méditerranée. Son armée, descendante directe d'Alexandre, était toujours très crainte, ainsi que le style de guerre Macédonien, qui se concentrait toujours sur les armes combinées, mais se reposait encore plus sur la puissance de la phalange qu'Alexandre ne l'avait jamais fait—ou aurait du faire. Tandis que Rome s'engageait dans la voie de l'amélioration de la flexibilité et de la manœuvre, la phalange Macédonienne devenait, si c'est possible, encore plus rigide que jamais.

Pendant la 2<sup>ème</sup> Guerre Punique, Philippe était dans le camp de Carthage. Bien que cet arrangement ne produisit aucune bataille rangée entre Rome et la Macédoine, elle fut ensuite connue, historiquement, comme la Première Guerre Macédonienne. Après quelques escarmouches peu concluantes, une paix boiteuse fut négociée, ce qui permit à Rome de concentrer son énergie pour battre Carthage. La légende veut que Philippe a donné plusieurs milliers d'hommes à Hannibal à Zama, mais il apparaît qu'il n'y a rien pour soutenir cette histoire.

En -200 Rome était alors la puissance dominante en Italie et dans l'ouest de la Méditerranée, Rhodes et Pergame ont quémandé leur aide contre l'agression Macédonienne continue dans les Dardanelles et en Egypte. Cette demande attira l'attention de Rome en Egée et son action non résolue avec Philippe. Rome demanda que la Macédoine se retire entièrement de Grèce. Philippe était en partie d'accord mais

désirait maintenir le contrôle sur Demetrius en Thessalie, Chalcis en Eubée, et Corinthe en Achaïe, ce que le roi avait nommé les « fers grecs ». Une délégation Grecque envoyée à Rome donna au Sénat une leçon de géographie Grecque, et les négociations se sont terminées dans une impasse. Cependant, le résultat fut que le Sénat vota pour le Consul Lucius Quinctius Flaminius deux Légions Romaines plus 6000 piétons alliés et 3000 cavaliers alliés afin de mener la Seconde Guerre Macédonienne à son terme.

Lors de l'arrivée en Grèce, le Consul Flaminius conduisit une série de négociations pour rallier la majorité de la Grèce avec Rome pour sa confrontation à venir avec Philippe. Cela donna aux Romains une armée renforcée d'environ 10000 homme de la Ligue Etolienne, pour un total d'environ 23000 piétons et 1100 cavaliers face aux 23500 piétons et 2000 cavaliers de Philippe. De quelque part—probablement un don de Masinissa—Flaminius réussit aussi à s'attirer les services de 20 éléphants, qui devait jouer de façon surprenante un rôle décisif dans la future bataille. Les aficionados d'Alexandre le Grand remarqueront la diminution de l'aile de cavalerie Macédonienne, malgré sa supériorité numérique face aux Romains, à la fois en nombre et en efficacité. Cela était du en partie à cause du terrain vallonné et rocheux de Grèce, qui annulait les capacités de la cavalerie ; Cynoscéphale devait être un exemple majeur. Cela représentait aussi une appréciation des tactiques d'Alexandre. Et, étant donnée l'égalité de force des deux armées, la bataille qui approchait serait gagnée par les systèmes tactiques respectifs et non par le poids du nombre.



Les deux armées ont fait un bon en avant pour tenter de se débusquer mutuellement. Philippe et Flaminius savaient tous deux qu'ils ne pourraient pas garder indéfiniment leurs coalitions respectives sur le terrain, donc chacun voulait combattre rapidement. Près de Phères en Thessalie, les forces de reconnaissance des deux camps sont entrées en contact, bien qu'aucune bataille n'ait eu lieu car les commandants respectifs sentaient que le terrain était trop gênant à cause des murs et des enclos de fermes. Les Macédoniens se sont ensuite dirigés vers une région de ravitaillement pour refaire leurs stocks de nourriture. Les Romains se sont déplacés parallèlement aux Macédoniens pour leur interdire l'accès au grain nécessaire, les deux forces étant séparées par une longue crête appelée Cynoscéphale (ainsi nommée pour sa ressemblance avec une « tête de chien »). Le troisième jour de marche, une pluie torrentielle s'est abattue sur les forces créant ainsi un épais brouillard. Les Macédoniens ont essayé d'avancer mais ils ne pouvaient pas déterminer leur direction dans la tempête. Ils se sont retirés dans leur camp, laissant un puissant avant-poste sur la crête. L'armée Romaine est restée au camp mais a envoyé un groupe en reconnaissance pour localiser les Macédoniens. Avec un épais brouillard masquant la visibilité, les deux patrouilles se sont télescopées sur la crête détrempée. Avec les Macédoniens tenant les hauteurs, les deux camps ont envoyé des renforts. Et la bataille de Cynoscéphale commençait.

Flaminius rechignait à envoyer des renforts, forçant les Macédoniens à quitter la crête. Philippe s'est senti obligé de renforcer son unité exposée et d'empêcher sa destruction. Ces forces Macédoniennes fraîches ont repris la crête aux Romains tandis que le brouillard commençait à se lever. Percevant une opportunité pour détruire une partie de l'armée Romaine, Philippe envoya à contrecœur son armée entière. Flaminius fit de même, et une bataille rangée à grande échelle commença.

Philippe prit personnellement le commandement de son aile droite, et dès qu'elle fut formée sur la crête, il doubla la profondeur des phalanges et attaqua la gauche Romaine. Cette manœuvre fut un succès momentané ; car elle séparait l'armée Macédonienne en deux sections, avec l'aile gauche Macédonienne commandée par Nicanor toujours en train de se déployer de sa colonne de marche. Flaminius, saisissant sa chance, envoya son aile droite, menée par ses éléphants, s'écraser sur l'aile gauche Macédonienne. Un tribun Romain inconnu, probablement des triarii, remarqua que l'armée Macédonienne était alors séparée en deux, exposant les flancs aux phalanges, et prit l'initiative—et la journée (*carpe diem* pour ceux d'entre vous qui collectionnent les idiomes latins)—en dirigeant 20 manipules Romaines (toutes les lignes de principes et de triarii d'une légion Romaine) vers l'arrière de l'aile droite Macédonienne. Cette manœuvre Romaine—exemple parfait de la flexibilité contre la rigidité—dispersa l'armée Macédonienne et les espoirs de Philippe pour l'hégémonie de la Grèce, menant la Seconde Guerre Macédonienne à une conclusion habilement négociée.

Encore plus important, Cynoscéphale fut la première confrontation majeure entre les légions Romaines et une armée Alexandrienne/Macédonienne complète menée par des phalanges. (Hannibal et Pyrrhus ont plutôt adapté le système Macédonien qu'ils ne l'ont réellement utilisé). Alors que les phalanges de Philippe ne pouvaient pas être battues dans une confrontation en face-à-face (les légions qui les ont attaquées de front avaient subi de lourdes pertes ; voir les notes sur les phalanges dans la section terminologie), elles pouvaient être

facilement éliminées si elles étaient contournées. La difficulté du terrain de Cynoscéphale et la capacité de la légion à manœuvrer librement et en sections, a permis que cela se produise. Le jour de la phalange devait rapidement arriver à son terme, un rideau qui devait finalement être tiré quelque 30 ans plus tard à Pydna.

## NOTES D'AVANT-JEU :

*Note de Jeu :* Cette bataille est très amusante, particulièrement si vous utilisez les règles de Brouillard et de Mouvement Caché. C'est un pur engagement de rencontre, permettant aux joueurs d'expérimenter leurs unités—et leurs tactiques. Elle peut être également utilisée comme un « premier » scénario en utilisant le déploiement Préparé.

## Carte

Utilisez la carte de Cynoscéphale.

## Difficulté et Equilibre

La bataille préparée est assez facile, mais les aspects du mouvement caché créés par l'Engagement de Rencontre en font une affaire plus complexe. Ne sous-estimez pas la difficulté à déplacer correctement des formations rigides dans ce type de terrain. La bataille préparée devrait durer environ deux heures ; ajoutez au moins une heure de plus pour l'Engagement de Rencontre.

Cette bataille est assez équilibrée, avec un léger avantage aux Romains. Beaucoup dépendra de la façon des joueurs pour résoudre les difficultés du terrain. Pour jouer en compétition, utilisez l'enchère aux points de déroute. Des changements de règles devraient être utilisés pour la règle de l'augmentation de la cavalerie Romaine optionnelle, mais n'augmentez pas le niveau de Déroute de l'armée ! Cet ajout aidera bien sûr les Romains.

## DEPLOIEMENT INITIAL

### L'ENGAGEMENT DE RENCONTRE

**Ce scénario donne les « tours » d'arrivées historiques. Avec l'utilisation de la règle de « Brouillard » optionnelle, cela changera probablement.**

### L'Armée Romaine de T. Quinctius Flaminius

La plupart des unités Romaines commencent hors carte (au camp). Il y a un petit groupe de reconnaissance sur la crête.

Dans un rayon de trois hexs de 2020 : Cavalerie Légère Etolienne (LC) ; Infanterie Légère Etolienne (1, 2) ; **Prft Eq\***

\* = Peut donner des Ordres Individuels (pas d'OL) à l'infanterie jusqu'à ce qu'un Tribun ou un Préfet entre en jeu et soit à portée.

### Renforts Romains

Tous les renforts Romains entrent sur la carte par les hexs du coin sud-est de la carte comportant la lettre « R » (1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044). Le nombre maximum d'unités pouvant entrer en jeu à chaque tour est 16. Il n'y a pas de limite au nombre de chefs pouvant entrer à chaque tour de

jeu. Lorsque les unités Romaines sont entrées en jeu, elles ne peuvent pas quitter la carte volontairement. Les Alae Sociorum III et V sont en effectif très réduit, cela représente ce que le Sénat a accordé à Flaminius. Notez que les Préfets et les Tribuns peuvent donner des ordres aux alliés Grecs.

#### Tour 3 [Groupe 1]

AS/V EX RC V ; Infanterie Légère Apollinienne (LI) ; Infanterie Légère Etolienne (LI) (3, 4) ; Infanterie Légère Crétoise (LI) ; Archers Crétois (SK) (1-5-6) ; Prft Soc (1).

#### Tour 8 [Groupe 4] (le joueur Romain choisit l'ordre d'entrée des unités)

III<sup>ème</sup> Légion ; V<sup>ème</sup> Légion ; Alae AS/III\* ; Alae AS/V\*\* ; La Ligue Etolienne [Hoplites Etoliens (HI) (1-8) ; Infanterie Moyenne Athamanienne (MI) (1-3)] ; Eléphants Africains (1-4) ; Consul Q. Flaminius ; Tribuns (2) ; Prft Soc (2) ; Prft Eqt (1).

\* = sans les vélites, la cavalerie et les cohortes 'a' et 'b'.

= sans les vélites, la cavalerie 'a' et 'b', et les cohortes 'a' et 'b'.

### **L'Armée Macédonienne de Philippe V**

Seul un petit groupe de reconnaissance est présent sur la carte au départ.

Dans un rayon de deux hexs de 2718 : HC Thessalienne (1, 2) ; LI Macédonienne (1-4) ; Philocles\*

\* = Philocles était en fait le préfet du Roi et le commandant de la garnison de Corinthe, mais nous avons besoin d'un autre chef.

#### **Renforts Macédoniens**

Les renforts Macédoniens entrent en jeu par les hexs comportant un « M » (4216, 4217, 4218, 4219, 4220, et 4221). Le nombre maximum d'unités de combat pouvant entrer en jeu à chaque tour est 5. Il n'y a pas de limite au nombre de chefs pouvant entrer à chaque tour de jeu. Lorsque les unités Macédoniennes sont entrées en jeu, elles ne peuvent pas quitter la carte volontairement.

#### Tour 5 [Groupe 2]

HC Macédonienne (1-3) ; LI Illyrienne (1-4) ; HI Mercenaire (1-3) ; Frondeurs Epirotes (SK) (1-3) ; Archers Crétois (SK) (1-4-6)(1-2) ; Athenagoras.

#### Tour 7 [Groupe 3]

Phalanges Macédoniennes (PH) (1-12) ; LI Thrace (1-4) ; Philippe V ; Nicanor.

### **Brouillard (Optionnel)**

Comme indiqué plus haut, la bataille a commencé avec un épais brouillard recouvrant le champ de bataille, ce qui a mené les deux camps à se télescoper. Pour simuler ceci nous vous avons fourni une règle de mouvement caché quasiment en double-aveugle. Comme cela nécessite de faire de la « paperasserie », nous avons rendu cette règle optionnelle.

Etant donné le peu de pions affectés—ainsi que l'intérêt ludique et historique que cela ajoute au jeu—nous vous recommandons fortement de l'utiliser. Si vous jouez sans, utilisez les tours d'arrivées des renforts indiqués précédemment. Si vous utilisez

la règle de Brouillard, ces arrivées dépendent de qui voit qui, et quand.

Il y a trois conditions de visibilité ; Brouillard épais, Brouillard Léger, et Dégagée. La visibilité affecte la distance à laquelle une Ligne de Vue peut être obtenue. La Table des Effets du Brouillard indique la distance maximum de la LDV en fonction des conditions de visibilité—aucune unité ne peut en voir une autre au-delà du maximum autorisé—plus les effets sur les capacités de mouvement. Toutes les règles normales de LDV s'appliquent.

En début de partie la visibilité est Brouillard Epais. A partir du 3<sup>ème</sup> tour, il faut faire un jet de « Lever du Brouillard » au début du tour, avant toute autre phase. Si le résultat est dans la gamme indiquée, le Brouillard se lève d'un niveau, de Epais à Léger, ou de Léger à Dégagée. Lorsque la visibilité est Dégagée, il n'est plus nécessaire de lancer le dé pour le Lever du Brouillard.

#### **Table de Lever du Brouillard**

<i>Tour de Jeu</i>	<i>Jet pour lever le brouillard</i>
3, 4	0-1
5	0-3
6	0-6
7 jusqu'à dégagé	0-8

#### **Table des Effets sur la Visibilité**

<i>Visibilité</i>	<i>LDV maximum</i>	<i>Mouvement</i>
Brouillard Epais	5 hexs	CM divisée par 2, arrondie au supérieur
Brouillard Léger	10 hexs	CM réduite de un (-1)
Dégagée	25 hexs*	Pas de modification

\* Il y a une limite parce qu'il y avait encore une légère brume qui gênait la visibilité à longue distance.

#### **La Règle de Brouillard/Mouvement Caché**

En plus de ce qui précède, aucun camp ne place ses unités sur la carte pour le premier tour. Ecrivez simplement les positions où se sont déplacées les unités ; toutes les règles de mouvement et de cohésion s'appliquent. **Cependant**, les restrictions de déploiement suivantes s'appliquent :

- Le Préfet Equitum Romain est placé en 2020. Les unités de combat doivent être placées soit en 2020 ou au sud de 2020 et à portée.
- Le chef Macédonien, Philocles, est placé en 2718. Les unités de combat doivent être placées soit en 2718 ou au nord de 2718 et à portée.

Toutes les unités des groupes de reconnaissance DOIVENT à tout moment être à portée de leur chef.

Au début du tour 2, les joueurs placent UNIQUEMENT les pions Chefs sur la carte. A partir du tour 3, ceci est fait après le jet de Visibilité. Ensuite chaque joueur vérifie la position de ses unités (en regardant sur la feuille où ils ont écrit les positions les plus récentes). Si n'importe laquelle de ces unités peut obtenir une LDV vers un pion Chef ennemi, il l'indique—et, à ce moment, les DEUX camps placent les unités (qui son déjà en jeu) sur la carte (si un manque de confiance est imminent, consultez les mouvements écrits).

La partie continue avec le Mouvement Caché jusqu'à ce qu'un repérage soit effectué.

**Arrivée des Renforts dans le Brouillard**

Les renforts, comme vous avez pu le remarquer, sont donnés par groupes. Avec l'utilisation de la règle de Brouillard, ils n'arrivent pas nécessairement aux tours indiqués. Les groupes sont éligibles pour entre de la façon suivante :

**Groupe 1 :** Un tour après avoir obtenu une LDV.

**Groupe 2 :** Trois tours après avoir obtenu une LDV.

**Groupe 3 :** Cinq tours après avoir obtenu une LDV.

**Groupe 4 :** Six tours après avoir obtenu une LDV.

**Exemple :** Si une LDV est obtenue au début du tour 3, le Groupe 1 peut entrer au tour 4 ; le Groupe 2 au tour 6 ; le Groupe 3 au tour 8 ; et le Groupe 4 au tour 9.

**Mouvement Caché (Règle Optionnelle Avancée)**

Les joueurs qui désirent encore plus de « réalisme » peuvent utiliser le Mouvement Caché Avancé. Rien d'exceptionnel ici, déterminez simplement—en vous basant sur le brouillard et la LDV (il y en a peu entre les deux armées au départ)—quelles unités peuvent voir qui. Celles qui ne peuvent être vues, y compris les renforts qui arrivent, font tous leurs mouvements cachés, jusqu'à ce qu'elles soient repérées. Cela nécessitera un peu plus de notations, plus quelques règles maisons dont vous devrez vous mettre d'accord avant de commencer, mais cela créera une certaine confusion de masse. Cette confusion n'est pas améliorée par le fait que les deux camps ont des pions de même couleur ; néanmoins, nous vous l'avons déjà dit.

**LA BATAILLE PREPAREE**

Si vous voulez un face-à-face, sans tous ces trébuchements préalables, alors ce scénario est pour vous. Ce déploiement est une approximation du moment décisif de la bataille, lorsque les armées principales se sont partiellement déployées sur le terrain, et lorsque Philippe a déchaîné la charge de la Phalange en Double Profondeur qui a presque porté la journée. Comme les Romains ont perdu la bataille initiale sur les hauteurs, quelques unités Romaines ne sont pas déployées car on considère qu'elles ont dérotté hors du terrain au début du combat.

**Important :** La partie commence avec l'utilisation d'un Ordre d'Initiative d'Elite (5.5) Macédonien, avec Philippe comme chef sélectionné, même si Philippe n'est pas un CC d'élite. Il ne peut l'utiliser qu'au premier tour de jeu.

**L'Armée Romaine de R. Quinctius Flaminius**

Toutes les unités Romaines sont face au nord. Placez les chefs Romains disponibles—Flaminius, 2 Tribuns, 3 Préfets Sociorum et 2 Préfets Equitum—dans n'importe quels hex occupés par une unité amie (les Romains ne sont pas déployés de leur façon habituelle en échiquier).

<u>Unités</u>	<u>Hex</u>
<u>Aile Droite</u>	
V RC	2210
AS/V RC (ex)	2211
AS/V (c-i), AS/V CE	2315, 2316, 2317, 2318, 2115, 2116, 2117, 2118
AS/V TR (a, b)	1916, 1917

Centre

V VE (a-c)	2312, 2313, 2314
V HA (a-d)	2319, 2320, 2321, 2322

V PR (a)	2119
V PR (b-d)	2120, 2121, 2122
V TR (a-c)	1919, 1920, 1921
III VE (a-c)	1824, 1825, 1826
III HA (a-d)	1827, 1828 1829, 1830
III PR (a)	1627
III PR (b-d)	1628, 1629, 1630
III TR (a-c)	1428, 1429, 1430

Aile Gauche

III RC	1842
Etolien	1840
AS/III CO (c-i), AS/III CE	1832, 1833, 1834, 1835 1632, 1633, 1634, 1635
AS/III (a, b)	1433, 1434

Ligue Etolienne

HI Etolienne (1-8)	1836, 1837 1838, 1839, 1636, 1637, 1638, 1639
MI Athamanienne (1-3)	1436, 1437, 1438

Eléphants

Eléphants Africains (1-4)	1926, 1929, 1932, 1935
---------------------------	------------------------

**Note :** Les Hoplites et les Athamaniens de la Ligue Etolienne SONT supposés être rouge. Nous réalisons que suivre la trace de ces quelques unités de même couleur que les Macédoniens est pénible. Cependant, nous pensons que garder la cohérence de couleur des unités est importante, car cette série grandit et offre de grandes possibilités pour créer vos propres scénarios.

**L'Armée Macédonienne de Philippe V**

Toutes les unités Macédoniennes sont face au sud, sauf si elles sont indiquées comme étant En Colonne.

Chef

Philippe V	
Philocles	
Athenagoras	
Nicanor	

Hex

2819	
n'importe quel hex occupé par une unité Macédonienne	
n'importe quel hex occupé par une unité Macédonienne	
n'importe quel hex occupé par une unité Macédonienne	

Unités

HC Macédonienne (1-3), HC Thessalienne (1-2)	2606, 2607, 2608, 2609, 2610
LI Thrace (1-4)	2611, 2612, 2613, 2614
HI Mercenaire (1-3)	2713, 2714, 2715
Phalanges Macédoniennes (1-6)*	2716-2717, 2718-2719, 2720-2721
LI Macédonienne (1-4)	2722, 2723, 2724, 2725
LI Illyrienne (1-4)	2735, 2736, 2737, 2738
Phalanges Macédoniennes (7-12)**	2730-2731, 2729-2829, 2928-3028, 3127-3227, 3326-3426, 3525-3625

\* = En Double Profondeur, deux unités par hex

\*\* = En Colonne



Eligibilité d'Ordre de Ligne	
Romain	Macédonien
1. *Vélites (VE), Tirailleurs Grecs (SK)	1. Phalanges
2. *Hastati (HA) et Cohortes d'Ala (CO/CE), 4 infanteries Grecques quelconques	2. Tirailleurs (SK), Infanterie Légère (LI)
3. *Principes (PR) et Cohortes d'Ala (CO/CE)	3. Hoplites (HI), Infanterie Légère (LI)
4. Triarii (TR)	4. Phalanges Africaines (PH), HI Brutienne
5. Toute la Cavalerie	5. Toute la Cavalerie
6. Infanterie Alliée Grecque	
7. Eléphants )	

\* = Ne doivent pas être adjacents ; voir 4.24.

## REGLES SPECIALES

### Phalanges Macédoniennes en Double Profondeur

Philippe V, dans le but d'augmenter la puissance d'écrasement de la phalange, implémenta une formation qui doublait leur profondeur. Le joueur Macédonien peut recréer ceci en utilisant la règle 9.5.

Les Phalanges Macédoniennes qui commencent sur le flanc droit sont en double profondeur. Toutes les autres Phalanges Macédoniennes sont déployées comme des unités seules (en colonne). Elles peuvent former une double profondeur en cours de jeu, selon 9.51.

### Cavalerie Romaine Améliorée (Optionnel)

La plupart des sources indiquent que le contingent de cavalerie à Cynoscéphale était bien plus petit que celui d'une armée consulaire normale. Cela est probablement dû à la difficulté de transporter des chevaux par mer. Si vous voulez jouer avec un contingent de cavalerie Romaine complet, ajoutez les 5 unités de cavalerie d'Alae Romaines au Groupe 4. Pour la bataille préparée, placez les AS/V RC dans les hexs 2008 et 2009 et les III/RC dans les hexs 1843-1845.

### Doctrines Triarii

Cette règle n'est PAS utilisée dans ce scénario.

### Bords de Retraite

Les Romains retraitent vers le bord sud. Les Macédoniens retraitent vers le bord nord.

## VICTOIRE

Pour l'Engagement de Rencontre, l'armée Romaine déroute lorsque **140** Points de Déroute ont été éliminés, et **135** Points de Déroute pour la bataille préparée. Dans les deux versions, l'armée Macédonienne déroute lorsque **115** Points de Déroute ont été éliminés.

Philippe rapporte 25 Points de Déroute s'il est blessé, s'il est tué, les Romains gagnent automatiquement.

### Taille et Qualité de Troupe

Engagement de Rencontre					
Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Macédonien	37	220	291	40%	6,4
Romain	76	230 <sup>[a]</sup>	408	35%	5,4
Bataille Préparée					
Armée	Unités	Taille	Points de Déroute	Rapport de Déroute	QT moyenne
Macédonien	32	215	281	40%	6,2
Romain	71	209 <sup>[a]</sup>	386	35%	5,6

a = Les points de taille des éléphants (20) ont été exclus.

# SCENARIO D'APPRENTISSAGE

La « bataille » abstraite qui suit est fournie pour les joueurs qui ne sont pas familiarisés avec le système et qui veulent savoir comment les choses se passent avant de commencer à se plonger dans le bain de sang sérieux et historique. L'un des joueurs commande les Romains et l'autre les Carthaginois. C'est réellement une bataille « hypothétique » ; mais plus qu'une lourde escarmouche. Les Romains ont plus de « pions » et une meilleure QT (plus ou moins) ; les Carthaginois ont plus « d'hommes » (environ 5000-6000) et un certain avantage en troupes montées. Ils ont aussi Hannibal.

## Carte

Utilisez la carte de Cannes.

## Romains

Utilisez la III<sup>ème</sup> Légion Alae, avec **Flaminius**, un **Tribun**, et deux **Préfets Equitum** (au cas où vous souhaiteriez séparer votre cavalerie sur les deux ailes).

## Carthaginois

Deux Phalanges Africaines, quatre infanterie légère Ibérique, 2 frondeurs Baléares, 2 cavalerie légère Numide, 2 Lanciers Celtes, 2 éléphants (Africains) ; **Hannibal** (mais pas d'Eléphant de Commandement), **Mago**, et **Tychoeus**.

## Déploiement

Les Romains en premier ; les Carthaginois en second. Assurez vous de laisser au moins cinq rangées d'hexs entre les deux armées et que les deux camps soient relativement équidistants des bords de la carte.

Les joueurs peuvent utiliser toutes les règles « optionnelles » qu'ils veulent, néanmoins, comme il s'agit d'apprendre le système, nous recommandons d'en utiliser un minimum. Nous suggérons de limiter Hannibal à un seul OL par tour.

## Victoire

Les Romains déroulent lorsqu'ils ont « perdu » 34 Points de Déroute ; et 25 pour les Carthaginois. Les pertes des éléphants ne comptent PAS dans ce total (les valeurs sont relativement faibles, afin que cette bataille soit rapide).